



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

SORAYA MADEIRA DA SILVA

PANORAMA DOS ESTUDOS DE JOGOS NO BRASIL (2019-2023): ABORDAGENS
TEÓRICO-METODOLÓGICAS A PARTIR DA COMUNICAÇÃO

FORTALEZA

2025

SORAYA MADEIRA DA SILVA

PANORAMA DOS ESTUDOS DE JOGOS NO BRASIL (2019-2023): ABORDAGENS
TEÓRICO-METODOLÓGICAS A PARTIR DA COMUNICAÇÃO

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Doutora em Comunicação. Área de concentração: Fotografia e Audiovisual.

Orientador: Prof. Dr. Ricardo Jorge de Lucena Lucas

FORTALEZA

2025

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Sistema de Bibliotecas
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

- S583p Silva, Soraya Madeira da.
Panorama dos Estudos de Jogos no Brasil (2019-2023) : Abordagens teórico-metodológicas a partir da Comunicação / Soraya Madeira da Silva. – 2025.
190 f. : il. color.
- Tese (doutorado) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de Cultura e Arte, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Fortaleza, 2025.
Orientação: Prof. Dr. Ricardo Jorge de Lucena Lucas.
1. Jogos digitais. 2. Comunicação. 3. Metodologia de pesquisa. 4. Análise de conteúdo. 5. Game Studies. I. Título.

CDD 302.23

SORAYA MADEIRA DA SILVA

PANORAMA DOS ESTUDOS DE JOGOS NO BRASIL (2019-2023): ABORDAGENS
TEÓRICO-METODOLÓGICAS A PARTIR DA COMUNICAÇÃO

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Doutora em Comunicação. Área de concentração: Fotografia e Audiovisual.

Aprovada em 14/02/2025.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Ricardo Jorge de Lucena Lucas
(Orientador)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dra. Letícia Perani Soares
Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF)

Prof. Dr. Felipe de Castro Muanis
Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF)

Prof. Dra. Mariana Gonçalves Moreira
Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

Prof. Dra. Georgia da Cruz Pereira
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Para minhas amigas.

Para minhas alunas.

Para Elvis, Bob e Costelinha.

AGRADECIMENTOS

Quero começar com os mais sinceros agradecimentos ao PPGCOM-UFC, especialmente à Alexandrina Oliveira. Agradeço também ao colegiado e à coordenação do curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda da UFC pela compreensão das minhas limitações profissionais ao longo da elaboração desta tese e pelo apoio. Obrigada também ao meu orientador, prof. Ricardo Jorge. Como aluna e como colega, sou muito feliz e grata por nossa parceria e amizade. Aos professores da banca, Letícia, Felipe, Mariana e Georgia, obrigada pela disponibilidade em participar da construção desse trabalho e pelas contribuições para melhorá-lo.

Humberto, meu amor, sem você, nada disso seria possível. Obrigada por me segurar nesse mar, por me ajudar a levantar e por me lembrar de rir depois que a onda passa. Sei o que é segurança quando estou com você.

Agradeço aos meus pais, Catarina e Werlon, e minha irmã Vanessa pelo apoio e pelo amor. Obrigada ao Murilo, por fornecer a trilha sonora. Obrigada à minha família, por absoluta e simplesmente tudo. Essa conquista é nossa.

A lista de amigos, felizmente, é extensa demais para citar um a um. Vou me limitar, então, aos que estiveram comigo nos dias de luta desses cinco anos de tese e nos dias de glória da vida. Maria, Larissa e Maurício, vocês estarão em todos os agradecimentos dos meus trabalhos e da minha vida. Vocês estavam lá comigo desde o começo e seguem comigo independentemente de qualquer distância. Paulo e David, obrigada por tanto, por muito mais do que já esperei ter de uma amizade. Davi, Pedro e Márcio, diariamente presentes nessa luta, obrigada por deixar essa jornada mais leve e cheia de memes.

Essa tese é, antes de tudo, para minhas amigas. Jéssica, Silmara, Sílvia, Marcília, Mariana (dose dupla!), Débora, Larissa, Ellen, Ciu, Yvina, Érika, Patty, Josy, Roberta, Glícia, Liana, Helena, Juliana, Marina, Bruna, Thaís, Fernanda, Andrea, Rebeca, Amandinha, Ingrid, Lya e tantas mais a perder de conta! Eu celebro cada conquista de vocês como se fosse minha. Saibam que essa aqui também é de vocês. Obrigada por tudo.

Agradeço também aos meus amigos. Vocês são até ok de vez em quando.

*“It's hard to believe that it's over, isn't it?
Funny how we get attached to the struggle.
Promise me you'll take care of yourself, ok?”
(Granny em Celeste, 2018).*

RESUMO

A presente tese tem como objetivo principal obter um panorama dos Estudos de Jogos no Brasil, a partir do campo da Comunicação, com base nas teses defendidas entre 2019 e 2023, buscando identificar suas principais tendências metodológicas e conceituais e compreender como os jogos digitais têm sido tratados enquanto objeto de pesquisa acadêmica. Nos capítulos iniciais, procura-se definir jogos e jogos digitais a partir da adaptação dos mapeamentos realizados por Juul (2019) e Salen e Zimmerman (2012a); apresentar um breve panorama dos estudos sobre jogos, incluindo os autores Huizinga (2019) e Caillois (2017), precursores da área; definir o campo de Estudos de Jogos (Fragoso; Amaro, 2018; Freyermuth, 2015); compreender a linguagem dos jogos a partir das matrizes sonora, visual e verbal (Santaella, 2019); e identificar as características dos jogos digitais como mídia (Parikka, 2021; Ávila, 2020; Perani, 2016; Perani, 2014; Bolter; Grusin, 2000; Postali; Iuama, 2021). A pesquisa utiliza uma metodologia combinada dos métodos de Fragoso (*et al.*, 2015; *et al.*, 2016; 2017a) e Moreira (2023), baseada na revisão sistemática e na análise de conteúdo de Bardin (2020). O *corpus* inclui 26 teses selecionadas a partir de critérios rigorosos de inclusão e exclusão. Entre os principais resultados, destaca-se a interdisciplinaridade da área, que utiliza conceitos e métodos provenientes de campos como Semiótica, Narratologia, Design e Fenomenologia, ao mesmo tempo que incorpora metodologias específicas de análise de jogos. Os dados evidenciam uma consolidação crescente dos Estudos de Jogos como campo acadêmico no Brasil, com ênfase na interação lúdica, na experiência estética e nos aspectos culturais dos jogos digitais.

Palavras-chave: jogos digitais; comunicação; metodologia de pesquisa; análise de conteúdo; game studies.

ABSTRACT

The main objective of this thesis is to provide an overview of Game Studies in Brazil, focusing on the field of Communication, based on theses defended between 2019 and 2023. It aims to identify their main methodological and conceptual trends and understand how digital games have been treated as an academic research object. The initial chapters seek to define games and digital games through the adaptation of mappings by Juul (2019) and Salen and Zimmerman (2012a); present a brief overview of studies about games, including the pioneering authors Huizinga (2019) and Caillois (2017); define the field of Game Studies (Fragoso; Amaro, 2018; Freyermuth, 2015); understand the language of games through the sound, visual, and verbal matrices (Santaella, 2019); and identify the characteristics of digital games as media (Parikka, 2021; Ávila, 2020; Perani, 2016; Perani, 2014; Bolter; Grusin, 2000; Postali; Iuama, 2021). The research employs a combined methodology based on the methods of Fragoso (*et al.*, 2015; *et al.*, 2016; 2017a) and Moreira (2023), using systematic review and Bardin's content analysis (2020). The *corpus* includes 26 theses selected using strict inclusion and exclusion criteria. Among the main findings, the interdisciplinarity of the field stands out, which uses concepts and methods from fields such as Semiotics, Narratology, Design, and Phenomenology, while also incorporating specific methodologies for game analysis. The data highlight a growing consolidation of Game Studies as an academic field in Brazil, emphasizing the playful interaction, aesthetic experience, and cultural aspects of digital games.

Keywords: digital games; communication; research methodology; content analysis; game studies.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	– A escuridão em Senua's Hellblade (2017).....	50
Figura 2	– Imagem do jogo Just Dance (2009 - atual).....	51
Figura 3	– HUD do jogo Horizon Zero Dawn (2017).....	52
Figura 4	– Interação via texto no jogo Ragnarok Online (2002).....	53
Figura 5	– Linguagem verbal no jogo A=B (2021).....	54
Figura 6	– Indicação do jogo Super Mario Odyssey para a jogadora sentir a vibração do controle (2017).....	56
Figura 7	– Modo câmera no jogo Toem (2021).....	62
Figura 8	– The Legend of Zelda (1986).....	63
Figura 9	– Processo metodológico de Moreira (2023).....	72
Figura 10	– Programas de Pós-graduação selecionados para as palavras-chave jogo e jogos.....	81
Figura 11	– Programas de Pós-graduação selecionados para as palavras-chave game e games.....	82
Figura 12	– Programas de Pós-graduação selecionados para as palavras-chave videogame e videogames.....	83
Figura 13	– Distribuição de teses de acordo com as palavras-chave e suas interseções.....	85
Figura 14	– Identificação de bases teóricas e conceitos principais na tese N° 3.....	107
Figura 15	– Representação visual do modelo de análise de Carvalho (2020).....	148

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1	–	Quantidade de teses por universidade.....	96
Gráfico 2	–	Quantidade de Programas de Pós-Graduação.....	97
Gráfico 3	–	Quantidade de teses por ano de publicação.....	98
Gráfico 4	–	Quantidade de teses por Área de Conhecimento Capes.....	100
Gráfico 5	–	Quantidade de teses por Área de Conhecimento Simplificada.....	101
Gráfico 6	–	Quantidade de teses por estado e região.....	102
Gráfico 7	–	Palavras-chave com frequência maior ou igual a 2.....	103
Gráfico 8	–	Bases teóricas e conceitos principais com recorrência igual ou acima de 2.....	109
Gráfico 9	–	Escolhas metodológicas com frequência maior ou igual a 2.....	115
Gráfico 10	–	Principais autores com frequência maior ou igual a 3.....	122
Gráfico 11	–	Comparativo da presença do autor no corpus como principal ou coadjuvante.....	124
Gráfico 12	–	Jogos digitais com frequência maior ou igual a 2.....	130
Gráfico 13	–	Frequência dos campos de produção.....	134
Gráfico 14	–	Recorrência das escolhas metodológicas predominantes nos campos de produção.....	136
Gráfico 15	–	Autores com recorrência maior ou igual a 2 no campo de produção de Fundamentos.....	137
Gráfico 16	–	Autores com recorrência maior ou igual a 2 no campo de produção de Estética.....	138
Gráfico 17	–	Principais autores classificados por campo de produção.....	139
Gráfico 18	–	Frequência dos modos de abordagem.....	140
Gráfico 19	–	Modos de abordagem distribuídos pelas escolhas metodológicas predominantes.....	142
Gráfico 20	–	Autores com recorrência maior ou igual a 2 no modo de abordagem de Análise crítica e funcional.....	143
Gráfico 21	–	Autores com recorrência maior ou igual a 2 no modo de abordagem de Experiência da jogadora.....	144
Gráfico 22	–	Modos de abordagem distribuídos pelos Principais autores.....	145
Gráfico 23	–	Modos de abordagem distribuídos pelos Campos de produção.....	146

LISTA DE TABELAS

Tabela 1	– Definições de jogos.....	23
Tabela 2	– Resumo dos percursos metodológicos de Fragoso.....	69
Tabela 3	– Dados coletados por Moreira (2023) e seus respectivos grupos.....	74
Tabela 4	– Grupo 2 – Dados qualitativos amplos de Moreira (2023).....	75
Tabela 5	– Grupo 3 – Dados qualitativos específicos da transmídia de Moreira (2023).....	76
Tabela 6	– Grupo 4 – Dados Qualitativos específicos da transmídia coletados a posteriori.....	76
Tabela 7	– Delimitação do corpus da pesquisa.....	80
Tabela 8	– Grupo 2 – Dados qualitativos amplos próprios.....	87
Tabela 9	– Grupo 3 – Campos de Produção próprios.....	89
Tabela 10	– Grupo 3 – Modos de abordagem próprios.....	89
Tabela 11	– Grupo 4 – Dados qualitativos específicos dos jogos digitais coletados a posteriori próprios.....	90
Tabela 12	– Planilha-base final: Grupos, categorias e dados coletados.....	91
Tabela 13	– Teses do corpus (numeração, título, autora ou autor e universidade de origem).....	93
Tabela 14	– Áreas de conhecimento Capes e Áreas de conhecimento simplificadas do corpus.....	99
Tabela 15	– Bases teóricas e conceitos principais (completo).....	108
Tabela 16	– Escolhas metodológicas predominantes do corpus.....	120
Tabela 17	– Percentual dos principais autores no corpus.....	123
Tabela 18	– Autores com maior presença no corpus.....	129
Tabela 19	– Jogos mais utilizados no corpus e suas características.....	131
Tabela 20	– Grupo 3 – Campos de Produção próprios.....	134
Tabela 21	– Escolhas metodológicas predominantes de cada campo de produção.....	135
Tabela 22	– Grupo 3 – Modos de abordagem próprios.....	140
Tabela 23	– Escolhas metodológicas predominantes nos modos de abordagem.....	141
Tabela 24	– Identificação de criação autoral.....	147

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AC	Análise de conteúdo
AFG	Análise Formal do <i>Gameplay</i>
AIC	Análise Interpretativo-Criativa
BDTD	Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações
Capes	Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
Compós	Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação
Fiocruz	Fundação Oswaldo Cruz
HUD	<i>Head-up display</i>
IBICIT	Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia
Intercom	Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação
PBA	Pesquisa Baseada em Artes
SBGAMES	Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	14
2	JOGOS E JOGOS DIGITAIS.....	22
2.1	Definindo jogos e jogos digitais.....	22
2.2	Os estudos sobre jogos.....	29
2.3	Huizinga e Caillois.....	31
2.4	O campo de Estudos de Jogos.....	36
3	JOGOS DIGITAIS: LINGUAGEM E MÍDIA.....	42
3.1	Matrizes da linguagem.....	43
3.2	Matrizes do jogo digital.....	47
3.3	Jogos digitais como mídia.....	57
4	CONSTRUÇÃO METODOLÓGICA.....	66
4.1	O método de Fragoso.....	66
4.2	O método de Moreira (2023).....	70
4.3	Protocolo metodológico.....	77
4.3.1	<i>Formulação de pergunta norteadora e/ou hipótese.....</i>	<i>77</i>
4.3.2	<i>Delimitação do corpus com base nos requisitos obrigatórios da pesquisa.....</i>	<i>79</i>
4.3.3	<i>Definição de critérios de inclusão e exclusão para validação do corpus.....</i>	<i>84</i>
4.3.4	<i>Leitura das teses e catalogação dos dados extraídos.....</i>	<i>86</i>
5	QUEM PESQUISA JOGOS DIGITAIS? ANÁLISE QUANTITATIVA DOS DADOS.....	93
5.1	Grupo 1 – Dados demográficos e catalográficos.....	95
6	COMO PESQUISAMOS JOGOS DIGITAIS? ANÁLISE QUALITATIVA DOS DADOS.....	105
6.1	Grupo 2 – Dados qualitativos amplos.....	105
6.1.1	<i>Bases teóricas e conceitos principais.....</i>	<i>106</i>
6.1.2	<i>Escolhas metodológicas principais e escolha metodológica predominante.....</i>	<i>112</i>
6.1.3	<i>Principais autores.....</i>	<i>121</i>
6.1.4	<i>Objetos de pesquisa.....</i>	<i>129</i>
6.2	Grupo 3 – Dados qualitativos específicos de jogos digitais.....	133
6.2.1	<i>Campos de Produção.....</i>	<i>133</i>
6.2.2	<i>Modos de Abordagem.....</i>	<i>140</i>
6.3	Grupo 4 – Dados qualitativos específicos de jogos digitais coletados <i>a posteriori</i> 146	
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	153

REFERÊNCIAS.....	158
REFERÊNCIAS LUDOGRÁFICAS.....	168
APÊNDICE A – TABELA DE IDENTIFICAÇÃO DAS TESES DO <i>CORPUS</i> COM NÚMERO IDENTIFICADOR, TÍTULO E AUTOR.....	169
APÊNDICE B – TABELA DE IDENTIFICAÇÃO DAS TESES DO <i>CORPUS</i> COM NÚMERO IDENTIFICADOR, ÁREA DE CONHECIMENTO, ANO, REGIÃO, ESTADO E CIDADE.....	171
APÊNDICE C – TABELA DE IDENTIFICAÇÃO DAS TESES DO <i>CORPUS</i> COM NÚMERO IDENTIFICADOR, UNIVERSIDADE, PROGRAMA DE PÓS- GRADUAÇÃO E ORIENTADOR.....	173
APÊNDICE D – TABELA DE IDENTIFICAÇÃO DAS TESES DO <i>CORPUS</i> COM NÚMERO IDENTIFICADOR, BASES TEÓRICAS E CONCEITOS.....	175
APÊNDICE E – TABELA DE IDENTIFICAÇÃO DAS TESES DO <i>CORPUS</i> COM NÚMERO IDENTIFICADOR E ESCOLHAS METODOLÓGICAS.....	177
APÊNDICE F – TABELA DE IDENTIFICAÇÃO DAS TESES DO <i>CORPUS</i> COM NÚMERO IDENTIFICADOR E OBJETO DE ANÁLISE.....	179
APÊNDICE G – TABELA DE IDENTIFICAÇÃO DAS TESES DO <i>CORPUS</i> COM NÚMERO IDENTIFICADOR E PRINCIPAIS AUTORES.....	184
APÊNDICE H – TABELA DE IDENTIFICAÇÃO DAS TESES DO <i>CORPUS</i> COM NÚMERO IDENTIFICADOR, PRESENÇA DE OBJETOS NACIONAIS, CAMPO DE PRODUÇÃO E MODO DE ABORDAGEM DO ESTUDO.....	187
APÊNDICE I – TABELA DE IDENTIFICAÇÃO DAS TESES DO <i>CORPUS</i> COM NÚMERO IDENTIFICADOR, IDENTIFICAÇÃO DE CRIAÇÃO AUTORAL, PROPOSTA E NOME.....	189

1 INTRODUÇÃO

O estudo de jogos digitais na atualidade é tão vasto quanto complexo. Dar os primeiros passos em uma investigação centrada em videogames pode ser, ao mesmo tempo, empolgante e confuso, tantas são as possibilidades de jogos, abordagens e referências teóricas. Tomada a decisão de fazer um trabalho sobre o assunto, saber por onde começá-lo não é uma tarefa tão clara. Somada a isso, a relevância de trazer os jogos digitais para o ambiente acadêmico se mostra a cada debate sobre o aumento da participação de crianças e adolescentes em jogos digitais (Ramos *et al.*, 2022), a popularização de *streamings*¹ de jogos em plataformas digitais e a profissionalização de jogadores de *e-sports* (Pase; Fontoura; Dellagrave, 2016), a violência de gênero em ambientes de jogos digitais (Farias, 2018; Kurtz, 2019), a insurgência de jovens contra a regulação do mercado de *e-sports* pelo governo brasileiro (Falcão *et al.*, 2020), as crescentes transações monetárias em jogos (Mussa, 2022), dentre outros.

O sucesso mercadológico dos jogos digitais é outro fator que impulsiona a importância dos jogos na academia. Este sucesso se traduz na importância cultural que estes adquiriram ao longo das décadas desde a sua criação. Grandes franquias de jogos como *Super Mario* (Nintendo) e *Sonic* (Sega) se reinventam continuamente, em busca de atingir novos públicos e manter os fãs já conquistados. Estas duas, inclusive, chegam a ser sinônimos de videogames para muitas pessoas, talvez por terem sido duas das primeiras grandes referências de jogos que ajudaram a construir seu imaginário. Outras franquias, como *The Last of Us* (Naughty Dog) e *Assassin's Creed* (Ubisoft), passam por adaptações entre mídias² também na busca pela ampliação do público, fluindo dos jogos para a televisão e o cinema, ou para livros e quadrinhos. Estas movimentações midiáticas também denotam o caráter artístico dos jogos,

1 *Streamings* são transmissões ao vivo realizadas em plataformas digitais. As transmissões de partidas de jogos digitais, por exemplo, são bastante populares na plataforma *Twitch*.

2 O termo mídia envolve algumas questões que, embora não abordemos no trabalho, podem ser colocadas brevemente. Ciro Marcondes Filho (2015, p. 45) nos questiona sobre "Por que insistimos na palavra 'mídia'?", já que ela seria apenas uma "construção linguística espúria, obtida a partir da pronúncia norte-americana do termo *media*" (Marcondes Filho, 2009, p. 324), e este significa "plural de *medium*, meio, redução da forma original *mass media*" (*idem*). Para o autor, poderíamos usar a versão original do termo, os *media*, ou ainda os meios de comunicação. Ele rebate os argumentos dos "defensores" do uso do termo mídia, como o de que o termo "'meios' não dá conta da parte tecnológica" (2015, p. 45), aponta contradições do uso do termo mediação, quando, "por uma questão de coerência, deveriam falar também 'mediação'" (*idem*) e critica quando mídia é utilizada para caracterizar suportes ou em situações vagas, como o "clamor midiático popular". Compreendemos o posicionamento do autor ao criticar a utilização da palavra mídia e de suas derivadas, mas decidimos mantê-las em nosso texto para nos alinharmos com as referências bibliográficas, traduzidas ou originadas em língua portuguesa, que trouxemos para o trabalho.

ultrapassando seu rótulo de mero passatempo e apresentando-os como objetos de reflexão e de impacto afetivo para as jogadoras e jogadores.

Essas múltiplas facetas dos jogos digitais me sobrecarregaram quando comecei a estudá-los. Constantemente, me via diante de textos permeados por outras referências, que por sua vez também levavam a outras referências, tornando difícil desde a delimitação do objeto até a metodologia de análise. A interdisciplinaridade dos jogos digitais (Freyermuth, 2015) multiplica seus campos de atuação, e as divergências e as disputas entre algumas abordagens e classificações se somam a toda essa teia de oportunidades de investigação.

Logo na construção do projeto desta pesquisa, em 2018, e nos primeiros passos após sua iniciação, em 2019, duas dúvidas eram frequentes para mim: diante da vastidão do campo de Estudos de Jogos (ou *Game Studies*, como é conhecido), como estudá-los? Por onde começar? Na construção do estado da arte da área, encontrei diversas obras que ajudaram bastante a entender o cenário macro destes questionamentos.

O primeiro levantamento realizado para o estado da arte foi nos anais dos Encontros Anuais da Compós³. Entre os anos de 2015 e 2023, foram publicados 20 artigos relacionados a jogos digitais. Com diferentes abordagens, referenciais teóricos e metodologias, os artigos apontam para um complexo campo brasileiro de Estudos de Jogos. Campo, no entendimento deste trabalho, é compreendido a partir de Bourdieu (2004), que o define como um microcosmo social autônomo, regido por suas próprias regras, "no qual estão inseridos os agentes e as instituições que produzem, reproduzem ou difundem a arte, a literatura ou a ciência" (*idem*, p. 20). E o campo de Estudos de Jogos, apesar de novo, já é amplo e enfrenta seus próprios desafios.

Embora os games ainda sejam um tema de pesquisa recente, o espectro de teorias e abordagens específicas para estudar games já é suficientemente amplo e bem definido para demarcar um campo de estudos próprio. Um dos principais desafios desse novo campo está na multidisciplinaridade que ele incorpora de seu próprio objeto (Fragoso, 2017a, p. 19).

Esta multidisciplinaridade pode ser vista ao longo dos 20 artigos. Jogos digitais, seus elementos e os sujeitos envolvidos com eles são analisados a partir de questões relativas a sociabilidades, acessibilidade, sonoridade, práticas de trabalho, violência de gênero, dentre outras. Outros campos se somam ao de Estudos de Jogos nesses artigos, como os da Moda e da Sociologia e, claro, da Comunicação. Apesar da variedade de assuntos que encontramos

3 Para a busca, utilizamos as palavras-chave jogo, game e videogame, no singular e no plural.

nesse *corpus*, também percebemos algumas lacunas, como a inexistência de uma noção unificada sobre o que é um jogo digital, a baixa presença de autores do campo e a ausência de métodos de análise que fossem mais específicos dos Estudos de Jogos, que considerassem seus componentes, como mecânicas e regras, e não só o contexto geral. Com isso, percebemos que precisávamos ampliar a base de dados para o estado da arte.

Nessa movimentação, encontramos os trabalhos da pesquisadora Suely Fragoso, que, em 3 ocasiões (Fragoso *et al.*, 2015; Fragoso *et al.*, 2016; Fragoso, 2017a), fez mapeamentos quantitativos a respeito das pesquisas sobre jogos realizadas nos programas de pós-graduação e em eventos no Brasil. Nas pesquisas, a autora e os demais autores investigaram o banco de dados da Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) e os anais dos eventos da já citada Compós, do Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames), do Intercom e da ABCiber. Os autores concluem que os Estudos de Jogos no Brasil entraram em um período de maturidade e que “a Comunicação acolhe os estudos de Games em proporção maior que a das outras áreas de conhecimento, sem que isso interfira com as abordagens que lhe são próprias” (Fragoso *et al.*, 2015, p. 14).

Em 2023, Matheus Serafim Rodrigues e Ricardo Jorge de Lucena Lucas publicaram um artigo nos anais do Intercom com uma atualização da pesquisa de Fragoso, cobrindo os anos de 2017 a 2023. Além dos bancos de dados da BDTD, da Compós e da Intercom, os autores acrescentaram os anais do evento Compólítica e revistas da Comunicação com notas A1 a A4. Os autores concluem que há uma predominância de pesquisas relacionando jogos digitais a “seus efeitos políticos, sociológicos e culturais. Também costumamos tratar os jogos como histórias e observar o comportamento e interação entre seus jogadores” (Rodrigues; Lucas, 2023, p. 11).

Em 2017, os pesquisadores Thiago Falcão e Daniel Marques publicaram o livro *Metagame: panoramas dos game studies no Brasil*, com um apanhado de textos que reforçam a consolidação dos Estudos de Jogos no país, pois apresentam pesquisas que tem em seu cerne este campo, e não outros. Falcão, inclusive, critica algumas pesquisas sobre jogos que desprezam a existência do campo brasileiro e revelam:

uma insistência em descrever apenas mais básicos aspectos da experiência e da mídia. Não raro me deparo com trabalhos que não apenas ignoram de forma solene o esforço empreendido em nível nacional, mas insistem em estabelecer diálogo apenas com obras que possuem, literalmente, décadas de idade, buscando empreender reflexões que não contemplam minimamente, sequer, o que foi feito a partir destas (Falcão, 2018, p. 10-11).

Suely Fragoso e Mariana Amaro lançaram o livro *Introdução aos Estudos de Jogos* em 2018. Nele, as autoras trazem de forma bem didática aspectos gerais do campo, desde a definição de jogos, passando por 3 autores fundamentais da área (em sua visão, Huizinga, Caillois e Gadamer), por um breve histórico dos Estudos de Jogos, suas características principais, a divergência entre narratologia e ludologia, como está a área hoje e finalizam com o que seria ou não um trabalho de *Game Studies*⁴. Passaremos por estes tópicos ao longo do trabalho.

Apesar de ser um ótimo ponto de partida para uma pessoa ser introduzida aos Estudos de Jogos, o livro ainda deixa algumas perguntas sem respostas. As autoras mencionam os jogos, alguns de seus elementos, mas não trazem explicações maiores sobre o que seria uma mecânica ou um *level design*, por exemplo. Também não abordam a linguagem dos jogos ou seu caráter midiático, fatores importantes para compreendermos o videogame como algo próprio, independente de outros produtos culturais. Outro aspecto que fica de fora do livro são os métodos e as ferramentas que temos à disposição para estudar os jogos.

Com isto, nos vimos diante de algumas perguntas, sendo esta a principal: Quais são as principais características das pesquisas sobre jogos digitais no Brasil, especificamente nas teses defendidas no campo da Comunicação e áreas correlatas? E, de forma secundária, temos: Como os jogos digitais são abordados no campo de Estudos de Jogos? Quais conceituações e definições sobre jogos digitais são mais frequentes nos trabalhos analisados? Quais os principais referenciais teóricos e abordagens metodológicas dessas pesquisas?

Algumas hipóteses também nos ocorreram durante estas reflexões. São elas: 1) A produção acadêmica brasileira sobre jogos digitais revela um estágio de amadurecimento teórico-metodológico; 2) Existe uma preferência por métodos interdisciplinares em detrimento de métodos específicos para análise de jogos; 3) Autores clássicos, como Huizinga e Caillois, são amplamente utilizados, mas em menor recorrência do que novos autores e abordagens teóricas dos Estudos de Jogos; 4) As pesquisas trazem reflexões mais avançadas sobre jogos digitais, indicando que já estamos em fases mais avançadas da consolidação dos Estudos de Jogos, ao contrário do que indica Freyermuth (2015) e concordando com Fragoso e Amaro (2018). Com isso, partimos para a próxima etapa do protocolo.

4 No texto, as autoras utilizam as nomenclaturas Estudos de Jogos e *Game Studies* sem distinção, seguindo a tendência que identificaram em outros estudos brasileiros. Também não traduzem alguns termos utilizados em inglês, “Dada a importância da bibliografia internacional para esta área” e por acreditarem “que isso facilitará a busca por novas referências” (Fragoso; Amaro, 2018, p. 9).

Isto posto, o próximo passo que imaginamos seria mergulhar de forma mais profunda nas produções brasileiras sobre jogos, para continuar o que talvez fosse um estado da arte ou uma nova abordagem para a construção de um referencial teórico, mas percebemos que este mergulho deveria ser, na verdade, o cerne desta pesquisa. Assim, um projeto que começou em 2019 com a ideia de aproximar jogos digitais e quadrinhos se transformou em um trabalho cujo objetivo principal é obter um panorama dos Estudos de Jogos no Brasil, a partir do campo da Comunicação, com base nas teses defendidas entre 2019 e 2023, buscando identificar suas principais tendências metodológicas e conceituais e compreender como os jogos digitais têm sido tratados enquanto objeto de pesquisa acadêmica.

Como objetivos específicos, temos: mapear as conceituações teóricas e metodológicas das teses da Comunicação sobre jogos digitais no Brasil; avaliar a evolução dos Estudos de Jogos no Brasil, identificando lacunas e avanços nas abordagens acadêmicas; analisar a linguagem dos jogos digitais e seus aspectos midiáticos; com base no percurso metodológico de Moreira (2023), identificar e correlacionar os campos de produção e os modos de abordagem das teses analisadas.

Optamos por delimitar a pesquisa ao campo da Comunicação por 2 motivos. O primeiro é por não haver uma área de conhecimento oficialmente reconhecida pela Capes como Estudos de Jogos. Assim, preferimos extrair os dados da área que mais se aproxima dos *Game Studies* (Fragoso *et al.*, 2015). O segundo é para viabilizar o trabalho. Sem esse recorte, não seria possível darmos conta de analisar um *corpus* possivelmente bastante volumoso. Por isso, limitamos a investigação para os anos de 2019 a 2023, com a análise feita ao longo do ano de 2024. Optamos por esse recorte por ele, de certa forma, continuar de onde Fragoso (2017) parou e também por querermos investigar a produção brasileira mais recente.

A decisão de restringir o *corpus* apenas às teses foi tomada por compreendermos que as pesquisas da pós-graduação possuem níveis de maturidade e complexidade mais elevados, o que poderia nos relevar quais as principais tendências, abordagens e contribuições teóricas das pesquisadoras e pesquisadores mais avançados no Brasil. Essa escolha também foi baseada no método que utilizamos para a coleta e análise de dados, criado por Mariana Moreira em sua tese *Como estudamos transmídia: um panorama sobre as pesquisas de transmidiação no Brasil (2008-2021)*, publicada em 2023.

Em sua construção metodológica, Moreira (2023) usa um procedimento bem delineado, baseado na Revisão Sistemática para coletar dados do Catálogo de Teses e Dissertações da Capes, e posteriormente analisa as teses do *corpus* através da análise de

conteúdo de Laurence Bardin (2020). Com o *corpus* formado, Moreira procede à análise cruzando dados quantitativos e qualitativos sobre as teses que abordam o conceito de transmídia e classificando-os em 23 categorias. Todas serão apresentadas mais adiante no trabalho.

Este percurso metodológico nos pareceu particularmente interessante por estipular critérios objetivos para a construção do *corpus*, ao mesmo tempo que dá espaço para uma análise qualitativa das produções. Consideramos esta mescla adequada para restringir o volume de teses do *corpus* e possibilitar a extração dos dados necessários para a comprovação ou não das hipóteses, para responder às perguntas norteadoras e para atingirmos os objetivos de pesquisa.

Existe um grande desafio em tentar sistematizar um campo interdisciplinar, com tantos enfoques e temáticas. Por isso, sabemos que este trabalho também tem suas limitações. Com as regras estabelecidas para a construção do *corpus*, ele contém 26 teses no total. Apesar de ser bastante material para leitura e análise, em alguns momentos nos questionamos se 26 teses seriam suficientes para criar um panorama dos Estudos de Jogos no Brasil. Acreditamos que, ao final do trabalho, teremos feito as escolhas certas.

Compreendemos que é, de certa forma, contraditório defender a existência de um campo dos Estudos de Jogos a partir do campo da Comunicação. No entanto, como apontamos anteriormente, na ausência deste, tivemos que optar quais caminhos poderíamos seguir para obter respostas. Poderíamos ter definido menos critérios, ampliando o volume do *corpus*, que, na coleta de dados brutos, foram 261 teses. Poderíamos ter incluído teses de outras áreas, como da Administração, da Educação ou da Saúde, mas, nestas, os jogos digitais podem “não ser o foco do problema que está em pauta” ou “são instrumentalizados em favor de outras áreas de conhecimento” (Fragoso; Amaro, 2018, p. 49-50). As áreas de Computação e de engenharias poderiam ter feito parte de nossos filtros, mas, em geral, os trabalhos sobre jogos digitais dessas áreas são mais voltados para o desenvolvimento e a implementação de jogos.

Apesar de estas acolherem bem as produções acadêmicas sobre jogos digitais, assim como outras, é na Comunicação que existe uma maior afinidade (Fragoso *et al.*, 2015). Além disso, a Comunicação tem um olhar amplo para diversos fenômenos midiáticos, interessando pelos conteúdos, formatos, recepção, contexto de produção, dentre outros aspectos de produtos culturais como os jogos. Fragoso e Amaro (2018, p. 50-51) apontam que:

Para diferenciá-los (de outros estudos), é possível dizer que a atenção das pesquisas dos Estudos de Jogos está voltada a aspectos como a composição do mundo do jogador, os personagens e a narrativa, bem como para o contexto imediato da experiência de jogar e, ainda, para a inserção e influência os games no cenário sociocultural, político e econômico.

Abordadas estas questões, resta-nos apresentar a estrutura do trabalho. A tese está dividida em 7 capítulos, sendo a Introdução o primeiro e a Conclusão o sétimo. No capítulo 2, “Jogos e Jogos digitais”, procuramos definir o que são jogos e jogos digitais, apresentar o campo de Estudos de Jogos e explorar com mais profundidade as obras de Huizinga (2019) e Caillois (2017), pioneiros da área. Como autores principais, além dos dois já citados, utilizamos Juul (2019), Salen e Zimmerman (2012), Freyermuth (2015), dentre outros.

No capítulo 3, procuramos entender a linguagem dos jogos digitais a partir das matrizes da linguagem e do pensamento de Lúcia Santaella (2019), elaboradas a partir da semiótica peirciana. Em seguida, analisamos como as matrizes sonora, visual e verbal e suas diversas combinações se apresentam nos jogos digitais. Na sequência, examinamos os jogos como mídia com autores como Parikka (2021), Perani (2014), Bolter e Grusin (2000), Ávila (2020), dentre outros. A partir deles, escavamos o sítio midioarqueológico no qual se encontram os videogames e procuramos entender sua ligação com outras mídias e identificar as influências entre elas. No capítulo 4, apresentamos a construção metodológica que guiará a análise, baseada em Fragoso (*et al.*, 2015; *et al.* 2016; 2017a) e Moreira (2023). No capítulo 5, trazemos a análise quantitativa dos dados e, no capítulo 6, a qualitativa.

Por fim, achamos importante trazer a questão da linguagem utilizada neste trabalho. Dois clichês foram comprovados no desenvolvimento desta tese, o de que escrevê-la foi uma atividade solitária e, ao mesmo tempo, não foi. Ela foi construída com vozes dos autores utilizados, dos colegas nos debates em sala de aula, dos professores nas disciplinas, das orientações e dos amigos que ajudaram com reflexões e perspectivas múltiplas sobre jogos. Por isso, a tese está escrita, quando possível, na primeira pessoal do plural, simbolizando esta construção, de certa forma, coletiva. Exceções se apresentam aqui na Introdução e na Conclusão, nas quais usei às vezes a primeira pessoa do singular, e, claro, em citações de autores e em outros momentos que serão apontados no texto.

Outro clichê confirmado, infelizmente sem surpresas, foi de que é um desafio ser uma mulher pesquisadora, ainda mais uma pesquisadora de jogos. Muitos ambientes são hostis e muitos são os especialistas em jogos, especialmente aqueles que nunca os pesquisaram, ou que ao menos tenham jogado. Por isso, seguindo os passos da professora

Débora Diniz, decidi escrever a tese usando o que ela chama de feminino universal, no livro *Cartas de uma orientadora: o primeiro projeto de pesquisa* (2013). Ou seja, quando possível, o gênero utilizado no texto será o feminino:

Por uma coerência textual à minha existência, escrevo no feminino. A referência a “orientandas”, “orientadoras”, “professoras” e “autoras” não significa que esta carta não tenha destinatários homens ou que os autores não sejam referências confiáveis à pesquisa. Ao contrário, exatamente porque o lugar dos homens está tão bem assegurado na pesquisa acadêmica é que arrisquei a transgressão de escrever esta carta no feminino universal. Não se sinta obrigada a seguir essa regra. Acolherei as escolhas de gênero que fizer no seu texto. Só tenho um pedido: não use sinais gráficos inexistentes no idioma, tais como “x” ou “@” para representar os limites de gênero. Se o masculino universal e neutro também a incomoda, escolha uma subversão dentro da norma. (Diniz, 2013, p. 9)

A escrita com feminino universal pode ser vista em duas teses de nosso *corpus*, ambas escritas por pessoas que, com base em seus nomes sociais e nas informações disponíveis em seus currículos Lattes, acredito serem do gênero masculino. Não há uma justificativa sobre o uso do feminino em seus trabalhos e nos resta apenas especular sobre qual seria. No nosso, queremos deixá-la bem clara: **é política**.

É nosso desejo que esta tese seja lida, compartilhada, visitada, questionada, que seu destino final não seja apenas o repositório da universidade. Queremos contribuir para o debate sobre jogos e para a ampliação dos Estudos de Jogos, assim como queremos aumentar nossa participação neste campo. E quando não há espaço para nós, mulheres, em nossas mais amplas definições, nós ocupamos. Nós criamos. Somos jogadoras, somos pesquisadoras. E é de nosso interesse que as citações e as paráfrases deste trabalho transmitam e ressoem as vozes de mulheres na academia, que vieram antes e virão depois desta pesquisa.

Com isso, sigamos juntas para o início do jogo.

2 JOGOS E JOGOS DIGITAIS

O entusiasmo que sentimos ao jogar um jogo é contraditório a suas limitações, se pararmos pra pensar. Deparamos com um sistema no qual não temos muitas possibilidades de atuação; seja um jogo de tabuleiro ou um jogo digital, só podemos fazer aquilo que o jogo nos permite. No entanto, suas regras e restrições não findam nossa capacidade de imaginação e nossa diversão ao jogá-lo.

A criatividade que o jogo nos suscita é um sopro de alívio em uma rotina muitas vezes permeada pela repetição e pela automatização das tarefas. Deixamos de lado, nem que seja por um momento, o *Homo Faber*, aquele programado para produzir, inserido em uma rotina de regras e convenções, e deixamos transbordar o *Homo Ludens*, aquele que joga, que pensa, que transforma, que deseja ser livre (Flusser, 2008). É ele que, no meio da abstração e da dispersão das informações, é artista; brinca com as informações, com as regras, e cria algo novo.

Para nos debruçarmos sobre o tema principal deste trabalho, os jogos digitais, é natural que tenhamos que percorrer a trilha dos Estudos de Jogos como um todo, para assimilarmos os caminhos já traçados antes de calcarmos o nosso. O estudo sobre o jogo não é algo novo, mas a compreensão dos Estudos de Jogos como uma disciplina, sim. Os primeiros textos que trabalharam os jogos com esta compreensão têm aproximadamente 40 anos (Freyermuth, 2015), o que indica uma disciplina recente, ainda que bastante frutífera, que vamos explorar nas próximas páginas.

O objetivo deste capítulo é estabelecer uma base geral para o Estudo de Jogos, de modo que a leitora possa ter um bom panorama inicial para, a partir dele, dedicar seus estudos em uma ou mais de suas vertentes. Para isto, vamos explorar alguns conceitos sobre jogos e jogos digitais, conheceremos o campo de Estudos sobre Jogos, depois nos aprofundaremos em dois autores clássicos, Johan Huizinga e Roger Caillois, e encerraremos o capítulo refletindo sobre a consolidação da disciplina de Estudos de Jogos.

2.1 Definindo jogos e jogos digitais

A definição do conceito de jogo é uma tarefa complexa, ainda mais se considerarmos a polissemia do termo “*play*” quando traduzido para o português. Existe uma ampla produção acadêmica sobre jogos e jogos digitais de origem europeia ou estadunidense,

então, quando traduzidas para o português, as palavras jogo, brincadeira, jogar e brincar têm seus limites borrados e misturados, o que dificulta um pouco a compreensão dos textos originais quando desembarcam aqui (Perani, 2014). Quando possível, utilizaremos usar os termos em inglês, e, nos outros casos, iremos usar as traduções cabíveis.

Diversos autores deram suas contribuições ao tentar conceituar jogos, portanto cada nova definição faz parte de uma construção anterior de uma rede de significados. Uma definição não desqualifica as predecessoras, mas se soma a elas e às futuras. Katie Salen e Eric Zimmerman, em 2004, e Jesper Juul, em 2005, fazem um apanhado de várias definições de jogos que consideram relevantes para o estudo destes. Abaixo, faremos uma adaptação da tabela de Juul e do conteúdo de Salen e Zimmerman, adicionando as definições dos respectivos autores, com os conceitos organizados cronologicamente. Acrescentamos ao final da tabela a definição de Fragoso e Amaro (2018), para trazer uma perspectiva brasileira sobre a definição de jogos. As autoras não foram as primeiras brasileiras a tentar conceituá-los, mas a forma como os definem nos é interessante por ser sintética, clara e por já mostrar a diferença entre jogos e outros produtos culturais.

Tabela 1: Definições de jogos

FONTE	DEFINIÇÃO
Johan Huizinga (1950)	“[...] uma atividade livre que fica conscientemente fora da vida “ordinária” como sendo “não séria”, mas ao mesmo tempo absorvendo o jogador intensamente e completamente. Ela é uma atividade desconectada de interesses materiais e nenhum lucro pode ser obtido com ela. Ela acontece dentro de suas próprias fronteiras de tempo e espaço de acordo com regras fixas e de maneira ordenada. Ela promove a formação de agrupamentos sociais que tendem a se cercar de segredo e sublinham a diferença do mundo comum por disfarce ou outros meios.”
Roger Caillois (1961)	“[...] uma atividade que é essencialmente: livre (voluntária), separada [no tempo e espaço], incerta, improdutiva, governada por regras, com faz de conta.”
Clark C. Abt (1970)	“Reduzido à sua essência formal, um jogo é uma <i>atividade</i> entre dois ou mais <i>tomadores de decisão</i> independentes buscando alcançar seus <i>objetivos</i> em um <i>contexto limitador</i> . Uma definição mais convencional seria dizer que um jogo é um contexto com regras entre os adversários tentando conquistar objetivos.”
E. M. Avedon e Brian Sutton-Smith	“Em seu nível mais elementar nós podemos definir um jogo como um exercício de sistemas de controle voluntário no qual há uma oposição entre forças, restrita por um procedimento, e regras para

(1971)	produzir um resultado desequilibrado.”
Bernard Suits (1978)	“Jogar um jogo é se envolver em uma atividade direcionada a trazer um estado específico de coisas, usando somente meios permitidos pelas regras, em que as regras proíbem meios mais eficientes em favor de meios menos eficientes e em que tais regras são aceitas apenas porque tornam possível tal atividade.”
Chris Crawford (1982)	“Eu percebo quatro fatores comuns: representação [“um sistema formal fechado, que subjetivamente representa um subconjunto da realidade”], interação, conflito e segurança [“os resultados de um jogo são sempre menos severos que as situações que o jogo modela].”
David Kelley (1988)	“[...] um jogo é uma forma de recreação constituída por um conjunto de regras que especifica um objeto a ser almejado e os meios permissíveis de atingi-lo.”
Greg Costikyan (1994)	“Um jogo é uma forma de arte na qual os participantes, denominados jogadores, tomam decisões a fim de gerenciar os recursos por meio das fichas do jogo em busca de um objetivo.”
David Parlett (1999)	“Um jogo formal tem uma dupla estrutura com: <i>Fins.</i> É uma competição para atingir um objetivo. (A palavra grega para jogo é <i>ágon</i>, que significa competir). Somente um dos concorrentes, sejam eles indivíduos ou equipes, pode atingi-lo, uma vez que seu ato de atingir termina o jogo. Atingir esse objetivo é vencer. Daí, um jogo formal, por definição, tem um vencedor; e vencer é o “fim” do jogo em ambos os sentidos da palavra, como término e como objeto. <i>Meios.</i> O jogo tem um conjunto acordado de equipamentos e “regras” procedimentais por meio das quais o equipamento é manipulado para produzir uma situação vencedora.”
Salen & Zimmerman (2004)	“Um jogo é um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que implica um resultado quantificável.”
Jesper Juul (2005)	“Um jogo é um sistema formal baseado em regras com um resultado quantificável e variável, no qual a diferentes resultados são designados diferentes valores, o jogador exerce esforço para influenciar o resultado, o jogador se sente emocionalmente conectado ao resultado e as consequências da atividade são negociáveis.”
Fragoso e Amaro (2018, p. 11-12)	O jogo é “um artefato sociotécnico”, que se difere de outros produtos culturais por duas características: 1) “a possibilidade de alterar diretamente o conteúdo do jogo (...), de modificar o equilíbrio de forças dos elementos do jogo”, e de “fazer mudanças que alteram a experiência de modo significativo”; 2) “a existência de

	regras que estabelecem objetivos e definem as estratégias válidas para alcançá-los”
--	---

Fonte: adaptado de Juul (2019, p. 40) e Salen e Zimmerman (2012, p. 89-95).

Ao observarmos estas definições, podemos ver elementos que se repetem por elas. Vamos destacar alguns que aparecem com maior frequência: regras, resultado incerto, conflito, objetivos e atividade livre. O fato de o jogo ter regras é talvez “a característica mais importante dos jogos, a que os distingue dos outros meios de comunicação, arte e entretenimento” (Salen; Zimmerman, 2012, p. 119). O conflito e o objetivo também são claros, já que o jogo precisa de uma situação motivadora para que exista (o conflito), geralmente desequilibrada pelas forças atuantes no jogo, e uma busca por uma solução (o objetivo), que irá restaurar o equilíbrio destas forças.

Já o resultado incerto não tem uma compreensão tão clara. Entendemos que os autores indicam que o resultado incerto diz respeito a não saber quem vai ganhar ou perder, qual será o final da partida. No entanto, em alguns jogos, especialmente os narrativos, o resultado será o mesmo, independente da jogadora ou do grupo que os jogue: derrotar um inimigo, alcançar um objetivo específico, dentre outros. O que mudará será a estratégia utilizada pela jogadora para atingir esse resultado.

A atividade livre tem relação com a jogadora entrar voluntariamente no jogo; se for obrigada a participar, perde-se o “espírito” do jogo e o seu propósito, a diversão. Aqui a leitora pode se perguntar: as jogadoras profissionais, que dedicam-se ao esporte ou *e-sport*, estão jogando livremente? Permanece com elas o “espírito” do jogo? Elas se divertem na profissão? Quando se transforma um hobby em profissão, ainda é possível mantê-lo divertido? O que seria a diversão, afinal?

Fizek (2014, p. 279, tradução nossa) defende que a diversão nos jogos é “uma reação emocional agradável derivada da capacidade de engajar em um comportamento lúdico, que emerge a partir da interação com o jogo”⁵. Esta reação é produto do letramento lúdico, “uma forma de letramento baseada na construção de um olhar para o mundo do ponto de vista do design de jogos, considerando jogar e criar jogos como modelos para a aprendizagem e a ação no mundo real” (Dias; Farbiarz, 2020, p. 910). Para alcançar a diversão nos jogos, as jogadoras precisam compreender códigos específicos deles, que o letramento a partir do texto

5 Original: “an enjoyable emotional reaction deriving from the capacity to engage in playful behaviour, which emerges out of the interaction with the game.”

da fala e de outras formas de linguagem podem não ser completamente capazes de oferecer para a interpretação de novas mídias como os jogos (Audi, 2017; Perani, 2014).

A diversão, seja nos jogos tradicionais ou nos jogos digitais, vem da ludicidade potencial do comportamento lúdico da jogadora dentro do sistema. Ou seja, através do seu letramento lúdico, a jogadora consegue analisar não apenas as regras, os movimentos, a previsibilidade do estado inicial do jogo, mas também a possibilidade de agir de forma inesperada para além do sistema, seja seguindo as regras ou não. Portanto, deve haver um espaço livre no jogo para que a jogadora possa se movimentar, gerar reações e atitudes imprevistas. É dessa brecha que a diversão nasce.

Com isto posto, podemos explorar o lúdico na contemporaneidade a partir de quatro elementos (Perani, 2008): o prazer, a quebra da oposição jogo-seriedade, o jogo como espaço de engenhosidade/transformação de ideias e o jogo como espaço de exploração. O poder que os jogos exercem sobre nós, com sua capacidade de transformação de culturas e comportamentos, está condicionado ao prazer que eles oferecem a quem os joga. Esta característica nos indica que o jogo pode ir além do entretenimento, proporcionando também experiências para “fins sérios” (*idem*, p. 43), afastando-o do antagonismo entre jogos e seriedade. Além disso, uma vez que o jogo necessita de um espaço próprio para acontecer, este deve permitir que a jogadora exerça sua engenhosidade e criatividade, ou seja, deve ser um espaço de exploração, no qual ela possa, como vimos acima, aprender o que o jogo pode fazer e, em seguida, descobrir o que ela pode fazer com o jogo.

Agora olhemos para os jogos digitais. Podemos supor que não há uma distância muito grande entre eles e os jogos analógicos, considerando que a digitalização dos jogos é uma evolução natural (Schell, 2020), um passo previsível que o mercado de jogos daria com o avanço do desenvolvimento tecnológico em várias esferas da vida cotidiana. Por isso, as diferenças entre os jogos analógicos e digitais seriam pequenas, já que “o hardware e o software do computador são apenas os materiais dos quais o jogo é composto” (Salen; Zimmerman, 2012, p. 102) e que “a tecnologia digital não deve ser enfatizada como um fim em si, mas deve ser entendida como um elemento de um sistema projetado maior” (*idem*, p. 107). No entanto, alguns autores divergem quanto a isso.

Salen e Zimmerman (2012), por exemplo, apontam que os jogos digitais possuem características próprias e listam quatro principais: (1) nos jogos digitais, a interatividade é imediata, e não obstante restrita, pois a jogadora tem limites do que pode ou não fazer no jogo, dadas as condições que o software oferece; (2) os jogos digitais possuem uma grande

quantidade de informações, como “a lógica interna, mecanismos para lidar com a interatividade do jogador, gerenciamento da memória” (*idem*, p. 104), e fazem a manipulação dessas informações de forma que os jogos tradicionais não conseguem fazer; (3) jogos digitais são sistemas complexos e automatizados; (4) jogos digitais facilitam a comunicação entre jogadoras, criando redes de comunicação entre elas, o que indica que “a jogabilidade (*gameplay*⁶) em si é uma forma de comunicação social” (*idem*, p. 105). Estas características são integradas, pois “durante toda a experiência real do jogo, as quatro categorias, em geral, se sobrepõem e operam simultaneamente, em conjunto, proporcionando a experiência geral do jogo” (*idem*, p. 106). Ou seja, na visão dos autores, os jogos digitais possuem tudo que os analógicos possuem, mas esse “tudo” é potencializado pela tecnologia digital, que automatiza o processamento de muitas informações em um sistema complexo, amplia a possibilidade de criação de redes de comunicação entre jogadoras e proporciona um tipo diferente de interatividade.

Em uma tangente deste raciocínio, Juul (2019, p. 19) afirma que “apesar de os videogames se encaixarem em grande parte no modelo clássico de jogo, eles também modificam as convenções desse modelos. Os jogos têm mudado”. Este modelo clássico é formado por três níveis: “o jogo em si, a relação do jogador com o jogo e a relação entre jogar com o resto do mundo” (*idem*, p. 185). O rompimento que os jogos digitais têm com este modelo é, em grande parte, devido à ficcionalidade e às novas formas de jogar que os videogames oferecem.

O “jogo em si” muda principalmente por causa de sua materialidade. Tabuleiros, dados e cartas são trocados por tela, console, controles. A “relação do jogador com o jogo” também sofre alterações porque as regras dos videogames, apesar de serem formais, dão mais flexibilidade para que a jogadora possa superar os obstáculos dos jogos; em partidas de jogos tradicionais, as regras são muito mais limitadoras, o que torna os resultados também mais previsíveis. Por fim, a “relação entre jogar com o resto do mundo” é transformada especialmente pela ficcionalidade fortemente presente nos videogames. Este traço, uma das principais diferenças entre jogos digitais e o modelo clássico de jogos, é responsável pela meia realidade dos videogames, ou meia ficcionalidade, de acordo com Juul (2019). “Jogar

6 Para alguns autores, jogabilidade e *gameplay* são conceitos diferentes. Para Fragoso e Amaro (2018, p. 69), *gameplay* é o “processo de interação que envolve o jogador, o jogo e os diversos artefatos de mediação entre eles”, enquanto a jogabilidade “tem uma relação com os atributos do jogo que conformam as formas de jogar. É uma propriedade do jogo, da mesma forma que legibilidade é uma característica do texto e não do seu leitor, e usabilidade é associada ao artefato/interface e não ao usuário. Não deve ser confundida com *gameplay*”.

um videogame é, portanto, interagir com regras reais enquanto se imagina um mundo ficcional, e um videogame é tanto um conjunto de regras como um mundo ficcional (*idem*, p. 15). A ficção no jogo digital remodela a experiência da jogadora com ele, inserindo-a em um universo imersivo e dando profundidade à sua interação com o jogo. Assim,

(...) os jogos eletrônicos são uma experiência estética, vivenciada de forma diferente do cotidiano, a partir de uma constituição de um tempo e de um espaço próprios, implementados digitalmente a partir de um sistema formal de regras em seu código de programação, que contém as informações do ambiente de jogo e da interação possíveis para esta atividade. (Perani, 2014, p. 13)

Esta visão de indiferenciação entre jogos e jogos digitais, ou de haver uma potencialização digital dos primeiros para os outros, é revista por Freyermuth (2015). Tomando o conceito de alteridade emprestado de áreas como a Filosofia e a Sociologia, o autor explica a relação entre os dois termos, afirmando que esta não é apenas binária e estabelecida por questões de semelhança. O jogo digital existe como “um outro” do jogo tradicional, semelhante e ao mesmo tempo diferente, os dois conectados por relações específicas entre eles, isto é, particulares à sua natureza.

Ao adaptar o termo alteridade para tornar o que ele contém estruturalmente frutífero para a teoria histórica da mídia, a primeira metade de minha suposição afirma que os jogos digitais não são algo totalmente diferente dos jogos analógicos, mas sim que os jogos digitais são o outro específico de jogos analógicos. Como mídia, os jogos digitais se formam por meio de sua indispensável relação intermediária com a mídia dos jogos analógicos. Só através desta experiência de alteridade é que os jogos digitais conseguiram encontrar a sua identidade ao longo de várias décadas. A segunda metade do meu pressuposto afirma a mesma relação – a relação dicotômica de identidade e alteridade – entre jogos digitais e o audiovisual linear do cinema e da televisão: que os jogos digitais não são iguais nem radicalmente diferentes do audiovisual linear, mas que os jogos digitais são o outro específico do audiovisual linear. (Freyermuth, 2015 p. 40, tradução nossa⁷.)

Concordamos com a visão de Freyermuth neste sentido. Há semelhança, mas há diferença. Há contiguidade, mas há afastamento. Existe um código genético compartilhado, mas as características apresentadas pelos jogos digitais apontam para a consolidação de uma

7 Original: “By adapting the term alterity in order to make what it structurally contains fruitful for the historical theory of media, the first half of my assumption claims that digital games are not something entirely different from analog games, but rather that digital games are the specific other of analog games. As a medium, digital games form themselves through their indispensable intermedial relation to the medium of analog games. Only through this experience of alterity were digital games able to find their identity over the course of several decades. The second half of my assumption claims the same relationship—the dichotomous relationship of identity and alterity—between digital games and the linear audiovisions of cinema and television: that digital games are neither the same as nor radically different from linear audiovisions, but that digital games are the specific other of linear audiovisions.”

identidade própria. Identidade esta que é refletida nas representações presentes nos jogos digitais e nas relações que as jogadoras desenvolvem com eles e entre si.

Mais do que chegar a uma definição final, o que podemos concluir do que vimos até aqui é que existe um significativo esforço intelectual para a compreensão destes fenômenos. Por isso, a seguir vamos dedicar nossa atenção para investigar o processo de produção de conhecimento acerca dos estudos sobre jogos.

2.2 Os estudos sobre jogos⁸

O interesse do ser humano pelo lúdico existe dele próprio (Huizinga, 2019), logo, as reflexões e teorias sobre jogos não são poucas nem recentes. Juul inclusive brinca ao comentar que “parece que todo filósofo bem conhecido teorizou sobre o jogo” (*apud* Freyermuth, 2015, p. 192). Sem objetivo algum de esgotar o assunto, vamos fazer um breve apanhado histórico com o objetivo de contextualizar as teorias mais recentes.

No livro *Games, Game Design, Game Studies: An Introduction* (2015), Gundolf S. Freyermuth divide os estudos sobre jogos analógicos em duas categorias: teorias pré-industriais e industriais. As pré-industriais são os estudos realizados até o século 18, e, neles, o autor destaca três filósofos cujas obras considera relevantes ainda na atualidade: Leibniz, Schiller e Nietzsche. Importante mencionar que Freyermuth ignora alguns critérios e algumas nuances da Modernidade ao classificar os autores nas duas categorias, saindo um pouco do escopo temporal. Nietzsche, por exemplo, é colocado nos estudos pré-industriais, mas pertence ao século 19. No entanto, seguiremos aqui com a classificação do autor.

Leibniz (1646-1716) tem sua produção inserida no contexto iluminista, permeado pelo otimismo relativo ao uso da razão e da ciência para o desenvolvimento humano. Por isso, sua visão sobre os jogos apresenta um caráter cultural e funcionalista, considerando-os uma “expressão do espírito livre e inventivo sob condições reguladas”⁹ e como “um método central para a produção de conhecimento e para transferir conhecimento e habilidades”¹⁰ (Freyermuth, 2015, p. 192, tradução nossa).

Ao avançarmos um pouco no tempo, encontramos a obra de Schiller (1759-1805) em um momento de declínio da lógica iluminista. Para o autor, os jogos são a cura para os males causados pelo Iluminismo, como o apego excessivo à racionalidade e à dominação

8 Vamos fazer uma diferenciação entre os estudos sobre jogos, sem organização formal, apresentados de uma maneira geral, e os Estudos de Jogos, como campo de conhecimento.

9 Original: “an expression of the free inventive spirit under regulated conditions”.

10 Original: “a central method for knowledge production and transferring knowledge and skills”.

humana sobre a natureza, ações que fragmentam a vida e a personalidade. Assim, o jogo é uma libertação da alienação do mundo e “abre a possibilidade para o ser humano se tornar aquilo que deveria ser, de acordo com sua natureza”¹¹ (*idem*, p. 194, tradução nossa). O caráter funcionalista dado por Leibniz se perde, mas o lado cultural dos jogos se mantém e está associado a esta natureza humana, pois “o ser humano só joga onde é humano no sentido mais completo da palavra, e só é humano onde joga”¹² (*idem*, p. 193, tradução nossa).

O aspecto questionador e desafiador atribuído aos jogos permanece no pensamento de Nietzsche (1844-1900), que indica que “o jogo representa uma força disruptiva que busca enfraquecer os modos estabelecidos de se comportar, os procedimentos e as hierarquias”¹³ (*idem*, p. 194, tradução nossa). O ato de jogar é a “força motriz por trás da origem da arte”¹⁴ (*idem*, p. 195, tradução nossa), é aquilo que move o mundo. Cada momento tem um potencial lúdico, cada momento é uma oportunidade de jogar.

Com as aproximações e contrastes dos três pensamentos apresentados, já podemos perceber como os jogos são analisados sob olhares que os inserem em contextos mais amplos. Como objetos culturais ou como ferramentas de produção de conhecimento, as teorias do período pré-industrial não observam o jogo em si, sua constituição, mas o papel que desenvolvem nos períodos históricos correspondentes.

A visão do jogo como objeto de estudo cujas análises são voltadas para ele mesmo e para o ato de jogar aparece na segunda categoria de Freyermuth, a das teorias industriais, que engloba estudos a partir do século 19, mas o autor se concentra mais nas teorias criadas no século 20. Além de se especializarem no estudo de jogos em si, alguns autores deste grupo também buscam compreender melhor as teorias de seus respectivos campos de origem, como a Psicologia, a Sociologia ou a Comunicação. Vejamos rapidamente alguns deles.

Freyermuth (2015) começa com Herbert Spencer (1855) e suas reflexões sobre o ato de jogar/brincar ser uma forma de canalizar nosso excesso de energia, já que não a usamos mais, pelo menos não com tanta frequência, para lutar ou para sobreviver. George H. Mead (1934) teoriza que o jogo ou a brincadeira, especialmente a de interpretação de papéis, é fundamental para a formação da nossa identidade e para o desenvolvimento da nossa autoconsciência. Erving Goffman (1956), sob um viés sociológico, considera que o

11 Original: “open up the possibility for the human being to finally become that, which he should be, according to his nature”.

12 Original: “The human being plays only where he is human in the fullest meaning of the word, and he is only human where he plays”.

13 Original: “the game represents a disruptive force that seeks to undermine established ways of behaving, procedures, and hierarchies”.

14 Original: “the driving force behind the origin of art”.

comportamento social é uma espécie de jogo de dramatização, como uma peça de teatro. Marshall McLuhan (1964) afirma que o jogo, assim como qualquer outra mídia, é uma extensão do ser humano, argumento principal de sua obra. Ele ainda indica que, se uma cultura muda, os jogos espelham essas mudanças.

Freyermuth (2015) aponta que este pensamento também é refletido nas obras de Sutton-Smith, em 1971 e 1997. Este indica que a forma como a sociedade fala e pensa sobre jogos se transforma de acordo com a evolução dos períodos históricos. Na Antiguidade, por exemplo, há uma predominância de discursos que colocam os jogos como representações do destino ou de poder, como esportes ou jogos sobre a vontade dos deuses, ou como expressão da identidade de um povo. Já na Modernidade, “os discursos prevaletentes estão preocupados com jogos como progresso (aprendizado), como uma expressão do imaginário (arte) e como a realização de si (diversão, autodesenvolvimento)”¹⁵ (Freyermuth, 2015, p. 198, tradução nossa).

Para completar este apanhado sobre as teorias industriais, Freyermuth traz mais dois autores que considera importantes para o desenvolvimento do pensamento sobre jogos: o alemão Johan Huizinga e o francês Roger Caillois. A estes dois, dedicaremos um olhar mais aprofundado a seguir.

2.3 Huizinga e Caillois

Decidimos trazer Huizinga e Caillois em um tópico separado devido a sua importância histórica nos estudos sobre jogos e para o campo de Estudo de Jogos. Seus trabalhos foram pioneiros em analisar a composição dos jogos e sua conexão com a cultura e os indivíduos. Suas abordagens sobre jogos, ainda que diferentes, são utilizadas por diversas áreas e campos ainda hoje, como a Comunicação, a Educação, a Psicologia, a Educação Física, dentre outros. Traremos aqui um breve olhar sobre eles, com a recomendação de que a leitora, caso deseje, explore estes trabalhos com profundidade em seus originais.

Começemos por Huizinga. Publicada originalmente em 1938, a obra *Homo Ludens* parte do argumento, já em sua primeira linha que “o jogo é mais antigo que a cultura, pois mesmo em suas definições menos rigorosas, o conceito de cultura sempre pressupõe a sociedade humana”, mas, se considerarmos que os animais também brincam, “a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à ideia geral de jogo” (Huizinga,

¹⁵ Original: “prevalent discourses are concerned with games as progress (learning), as an expression of the imaginary (art) and as the realization of the self (fun, self-development).”

2019, p. 1). O jogo é aquilo que nos separa do *Homo Faber*. É algo para além de biológico, fisiológico ou psicológico; “é uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa” (*idem*, p. 2).

Huizinga alega que há uma espécie de essência do jogo, um espírito, que é comprovado pelos sentidos e por sensações como “a tensão, a alegria e o divertimento do jogo” (*idem*, p. 3). E é precisamente este elemento, o divertimento, que está além de qualquer categorização ou análise lógica, pois, mesmo não sendo exclusivo do ato de jogar, é algo primordial da vida. Além disso,

Outro ponto fundamental da teoria de Huizinga é a explicitação do abandono da noção aristotélica de oposição entre lúdico e seriedade. O historiador contesta essa tradição ao mostrar que, entre os participantes de um determinado jogo, como os infantis e os esportes, a execução da atividade é extremamente séria, não abrindo espaço para atividades ligadas à “não-seriedade”, como o riso e o cômico, pois “considerado em si mesmo, o jogo não é cômico nem para os jogadores, nem para o público” (HUIZINGA, 2004: 9). A seriedade aparece ao avaliarmos o domínio que o lúdico exerce sobre os jogadores; não se têm dúvidas sobre a importância que esta atividade vai ter para uma criança brincando ou o esportista participando de uma competição. (Perani, 2008, p. 33)

É nesta obra que temos uma primeira concepção das características formais dos jogos. Para Huizinga (2019), (1) o jogo é uma atividade voluntária; se a jogadora for forçada a participar, não há jogo; (2) o jogo é distinto da vida real, é um “interlúdio em nossa vida cotidiana” (*idem*, p. 11); as únicas necessidades a que serve são as propostas por sua finalidade; (3) o jogo tem seu próprio tempo e espaço; ao jogar, cria-se um “círculo mágico” que isola as jogadoras da realidade e as submerge no mundo próprio do jogo; (4) o jogo é um fenômeno cultural; é um “tesouro a ser conservado pela memória. É transmitido, torna-se tradição.” (*idem*, p. 12); (5) o jogo cria ordem; apesar de causar tensão e de ser imprevisível, elemento fundamental para causar o desejo de jogar, o jogo é um microssistema de regras que estabelecem uma “perfeição temporária e limitada, exige uma ordem suprema e absoluta: a menor desobediência a ela “estraga o jogo””. (*idem*, p. 12)

A partir destas características iniciais, o autor parte para uma identificação do jogo e do lúdico em diversas esferas que permeiam a sociedade. Alega que há jogo na linguagem, no culto, no direito, na guerra, na poesia, na filosofia, na arte, na cultura, na política, dentre outros. Em alguns momentos, as declarações que faz demonstram-se bastante atuais, como quando cita que “os negócios se transformam em jogo. Esse processo vai ao ponto de algumas

das grandes companhias procurarem deliberadamente incutir em seus operários o espírito lúdico, a fim de acelerar a produção. Aqui a tendência se inverte: o jogo se transforma em negócio” (*idem*, p. 261-262). Vemos aqui que a gamificação, muitas vezes difundida hoje como tendência para o futuro, já é percebida na década de 1930 por ele.

No entanto, em outras passagens, seu texto mostra-se ultrapassado. Por exemplo, quando relaciona guerras ao lúdico e ao esporte, o autor tem uma visão quase romântica do conflito bélico, indicando que existe um código de boas maneiras internacionais para se declarar guerra e que esta seria “um nobre jogo (o esporte dos reis)” (*idem*, p. 272). Mesmo se considerarmos o período de lançamento de *Homo Ludens*, um momento entre guerras e apenas um ano antes do início da Segunda Guerra Mundial, esta visão da guerra como algo elevado envelheceu terrivelmente mal. Além disso, a visão de Huizinga é limitada por seu eurocentrismo, desconsiderando as dimensões do lúdico de outros lugares.

20 anos após a publicação de Huizinga, Caillois lança o livro *Os Jogos e os Homens*. Nele, elogia e aponta os sucessos do livro de seu precedente, mas tece algumas críticas à obra, especialmente quando afirma que esta “não é um estudo dos jogos, mas uma pesquisa sobre a fecundidade do espírito do jogo no campo da cultura, e mais precisamente do espírito que preside à determinada espécie de jogos: os jogos de competição regrada” (Caillois, 2017, p. 34). Também comenta que Huizinga não considera em seu livro os jogos de azar, que ocupam bastante espaço na vida cotidiana, e não leva em conta a profissionalização do jogo e da jogadora.

Quando define as características essenciais do jogo, Caillois (2017) o classifica como uma atividade (1) livre, da qual não se participa de forma obrigatória; (2) separada do mundo real por limites de tempo e espaço; (3) incerta, da qual não se sabe o resultado final; (4) improdutiva, “pois não cria bens, nem riqueza, nem qualquer tipo de elemento novo” (*idem*, p. 42); (5) regrada, que obedece a uma legislação própria; e (6) fictícia, que é operada em uma realidade distinta à da vida cotidiana. Em seguida, Caillois faz uma classificação dos tipos de jogos, dividindo-os em quatro categorias:

Denomino-as respectivamente *Agôn*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx*. As quatro pertencem ao campo dos jogos: *jogamos* futebol ou bolinhas de gude ou xadrez (*âgon*) ou *jogamos* na roleta ou na loteria (*alea*), *jogamos de brincar* de pirata ou *jogamos de representar* Nero ou Hamlet (*mimicry*), ou o jogo é provocar em nós, por um movimento rápido de rotação ou de queda, um estado orgânico de confusão e de desordem (*ilinx*). (Caillois, 2017, p. 47)

Em uma outra categorização, o autor alega que todos os jogos podem ser divididos em dois grandes grupos opostos, que não são distintos pelas regras ou pelo tema do jogo, mas por aquilo que este suscita. As categorias são chamadas de *paidia* e *ludus*. A *paidia* engloba os jogos que são movidos por um espírito incontrolável de divertimento, com menos regras, que geram diversão pela diversão, que são livres e proporcionam alegria às jogadoras. O *ludus*, em contrapartida, abarca os jogos que desafiam as jogadoras, com mais regras, que as impelem a superar obstáculos cada vez mais difíceis, que põem à prova seus conhecimentos e sua inteligência, propondo um tipo de divertimento mais intelectual com o desejo de "utilizar inutilmente seu saber" (*idem*, p. 76).

A partir disso, Caillois reflete sobre como o jogo é muito mais uma atividade social do que individual, ainda que se possa jogar sozinha. É tão forte o ímpeto de socialização que existe uma necessidade de transformar os jogos solitários em espetáculo, pois estes "só encontram sua plenitude no momento em que despertam uma ressonância cúmplice" (*idem*, p. 84). Ao serem assistidas, as jogadoras têm um outro tipo de experiência lúdica. Elas compartilham símbolos e códigos que fazem sentido apenas para quem entende o jogo. Através dos encontros de jogadoras, criam-se novas comunidades, novos vínculos entre pessoas, sendo possível, conseqüentemente, pensar não apenas em "uma sociologia dos jogos", mas em uma "sociologia a partir dos jogos" (*idem*, p. 120).

O vínculo entre jogos e cultura também é inegável para Caillois, pois "o jogo é consubstancial à cultura, cujas manifestações mais extraordinárias e complexas aparecem estreitamente associadas às estruturas de jogos" e "o que se expressa nos jogos não é diferente daquilo que uma cultura expressa. As motivações coincidem" (*idem*, p. 115). Podemos dizer muito sobre uma cultura ao observarmos os jogos que mais prosperam nela, e esta análise pode ser feita tanto observando o conteúdo e as regras dos jogos, quanto pela constatação do interesse do povo em jogar e da intensidade que dedica a esta atividade.

Muito do exposto por Caillois ressoa até hoje. O reconhecimento de que jogar pode ser uma profissão, por exemplo, vai ao encontro das crescentes discussões sobre a consolidação dos *e-sports* mundialmente e a profissionalização das *streamers* de jogos. Não entraremos aqui no complexo debate do pensamento neoliberal nas comunidades de jogos digitais¹⁶, mas esta visão da monetização dos jogos, ao contrário do que apontava Huizinga, é extremamente atual.

16 Recomendamos a leitura dos artigos "No limite da utopia: *E-sports*, neoliberalismo e como a cultura *gamer* desceu à loucura" (Falcão *et al.*, 2020) e "Capital lúdico e trabalho na transposição dos jogos digitais para as plataformas de *streaming*" (Pase; Fontoura; Dallegrave, 2020).

Para finalizar o tópico, achamos pertinente trazer uma breve reflexão sobre o conceito de círculo mágico, presente nas obras dos autores aqui em destaque e frequentemente utilizado em trabalhos de naturezas diversas, inclusive em muitos dos que lemos para esta tese. Tanto para Huizinga quanto para Caillois, cria-se um mundo à parte do mundo real quando um jogo é iniciado, criando uma relação entre jogo e jogadora e entre jogadoras. As regras do cotidiano são suspensas e as únicas que importam são as que operam dentro do chamado círculo mágico, limitado por seu próprio tempo e espaço. Huizinga afirma: “O que os outros fazem lá fora não nos importa nesse momento. No interior do círculo do jogo, as leis e costumes da vida cotidiana perdem validade” (Huizinga, 2019, p. 15). Retondar (2013, p. 30), cujo pensamento teórico apoia-se diretamente nos dois autores supracitados, complementa: “Assim, o espaço do jogo é antes de tudo um espaço de criação simbólica. Um espaço de significado. A representação do lugar onde determinados sentimentos estão autorizados a vigorar sem causar qualquer constrangimento para os sujeitos envolvidos”.

Para nós, é “desmedida a atenção que se dá ao ‘círculo mágico’ (elevado ao patamar de conceito não pelo próprio autor, mas por seus leitores futuros)” (Amaro, 2021, p. 77). É frequente vermos em trabalhos, inclusive nas teses do nosso *corpus*, a atribuição de uma aura mítica ao círculo mágico e a consideração de que ele seria o maior responsável pela interação entre jogadora e jogo. De início, podemos perceber uma contradição existente no conceito de círculo mágico. O jogo reflete os valores e a cultura da sociedade, mas se esses valores forem indesejados, polêmicos, abusivos, negativos, por qual motivo deveriam se perpetuar no jogo, em um espaço “sagrado”, que possibilita a conexão de pessoas com afinidades? Se a jogadora fizer parte de grupos dissidentes, grupos que sofrem violências diversas no cotidiano, por que isso deveria se repetir no círculo mágico?

É muito comum ouvirmos de pessoas que acabaram de brincar-jogar um determinado jogo e que no decorrer deste vivenciaram algumas discussões, acusações e até ameaças, ao terminar o jogo se desculparem dizendo que aquilo tudo que aconteceu foi ato impensado, fruto do “calor” do jogo, “brincadeira” de mau gosto ou coisa do gênero, com intuito de justificar suas ações, afirmando que no jogo não se deve levar nada a sério. Mas eu diria justamente o contrário, é justamente no espaço do jogo que os sentimentos, os valores e as personalidades tendem com profundidade a se revelarem (...) (Retondar, 2013, p. 34)

É este o problema. O jogo, tão explorado como produtor de conhecimento, como espaço para a criatividade florescer, como ambiente seguro para a conexão espontânea entre as jogadoras, deveria funcionar também como espaço para questionar esses mesmos valores sociais e individuais que tão rapidamente são reproduzidos em seu interior. É preciso não

naturalizar o que ocorre dentro do círculo mágico e utilizar o seu potencial imersivo para a transformação desses valores. Esta contradição está presente até em Retondar, que, de forma confusa, apesar da citação acima, reflete posteriormente:

Se o jogo já traz consigo características formais e informais que falam profundamente à alma humana, isto, por outro lado, não significa deixar os indivíduos à mercê de suas apropriações diante do jogo. O jogo é uma dimensão da vida, mas o modo como a vida deverá ser construída no seio de uma cultura e de uma sociedade não pode prescindir de parâmetros éticos e morais, tal qual colocamos no mesmo grau de importância a dimensão estética. Faz-se necessário uma intervenção/orientação para que o jogo possa ser um espaço revelador e transformador das pessoas. (Retondar, 2013, p. 91)

Mesmo com todas as críticas e com a evolução dos jogos e das reflexões sobre eles, Huizinga e Caillois foram determinantes e pioneiros em seus estudos. Fragoso e Amaro (2018, p. 22) trazem que “A importância do trabalho desses autores não é apenas histórica: muitas das percepções apresentadas por eles permanecem atuais e são bons pontos de partida para pensar os jogos. Por esse motivo, vale a pena expor um pouco mais as ideias apresentadas nas três obras”. No entanto, como vimos na Tabela 1, os autores e as autoras que investigam jogos e jogos digitais são muitos, cada qual com propostas e teorias diversas, com bases teóricas e campos de origem são variadas. Todos estes fatores podem ser considerados como indicativos da existência de campo próprio dos Estudos de Jogos. Para concluirmos a primeira fase do nosso trabalho, vamos nos debruçar sobre ele e discutir sobre sua composição e seu amadurecimento.

2.4 O campo de Estudos de Jogos

A ideia de um campo de Estudos de Jogos (ou *Game Studies*) é relativamente recente. Para Fragoso e Amaro (2018), as primeiras bases do campo são textos da década de 1970. Já Freyermuth (2015) considera que o campo surge efetivamente na década de 1980, com foco no *game design*. Perani (2016) afirma que, ainda que existam textos sobre Estudos de Jogos no Brasil já na década de 1990, as primeiras publicações que consolidam o campo surgiram apenas em 2001, com Aarseth. Fragoso e Amaro e Freyermuth explicam a evolução do campo em mais detalhes, portanto, vejamos suas contribuições.

Fragoso e Amaro (2018) primeiro apresentam a divisão da história dos Estudos de Jogos elaborada por Juul (2001 *apud* Fragoso; Amaro, 2018), que a divide em 3 ondas. Na primeira, os trabalhos “voltaram-se predominantemente para as especificações lógico-

matemáticas dos jogos (como na Teoria dos Jogos) e os da segunda onda para as questões psicológicas (como em Gadamer) ou para um olhar social sobre o jogo (como em Mead ou Huizinga)” (Fragoso; Amaro, 2018, p. 29). A terceira onda é considerada um momento de “renascimento do tema”, diante dos novos tipos de jogos que surgiam no mercado à época, e também o “nascimento dos Estudos de Jogos como área de conhecimento multidisciplinar, que foi marcado pela tensão entre duas correntes de pesquisa” (*idem*, p. 28), a narratologia e a ludologia¹⁷. A estas três ondas, as autoras acrescentam mais duas.

(...) é relevante considerar a possibilidade de acrescentarmos duas ondas mais recentes àquelas três: a primeira (ou quarta) seria marcada pela superação da ênfase nas divergências entre as vertentes iniciais dos Estudos de Jogos em prol da convergência, enquanto a quinta onda seria identificada com o reconhecimento da necessidade de ampliação dos limites dos *Game Studies* para além dos jogos digitais, contemplando também jogos de cartas, de tabuleiro, RPGs de mesa ou *live-action*, jogos locativos etc. (Fragoso; Amaro, 2018, p. 28)

A este resgate histórico, as autoras somam a reflexão de Perron e Wolf (2009 *apud* Fragoso; Amaro, 2018, p. 31) sobre 6 pontos que seriam necessários para a consolidação dos Estudos de Jogos. Com base nas leituras realizadas até o momento para este, todos os pontos parecem ter sido alcançados.

- a. terminologias e precisão: referente à definição e coesão dos conceitos;
- b. história: referente à organização e indexação de informação sobre a história dos jogos;
- c. metodologias: referente à criação e adaptação de procedimentos metodológicos;
- d. tecnologia: referente ao conhecimento e pesquisas sobre os suportes tecnológicos dos games;
- e. interatividade: referente aos processos de comunicação e de mediação entre jogadores e games;
- f. integração das aproximações interdisciplinares: referente aos diálogos com os campos de conhecimento vizinhos.

As autoras finalizam a tentativa de delinear de forma mais precisa a área e sua condição atual indicando que “embora seja muito amplo, o campo dos Estudos de Jogos não abrange todas as pesquisas que mencionam jogos” (*idem*, p. 49). Um trabalho que pertença a ele deve trazer os jogos como centro, não como coadjuvantes do estudo. Também indicam que não é a presença de determinados autores do campo, por mais que sejam reconhecidos, que faz com que o trabalho seja ou não dos Estudos de Jogos, pois “sua presença não garante que

¹⁷ Para saber mais sobre a disputa entre narrativistas e ludólogos, indicamos a leitura do capítulo “Narratologia e ludologia: Fight!” de Fragoso e Amaro (2018).

a problematização esteja realmente voltada para o jogo, para a experiência de jogo ou sua inserção sociocultural” (*idem*, p. 50).

Enquanto Fragoso e Amaro (2018) enfatizam uma evolução baseada em ondas de desenvolvimento, Freyermuth (2015) propõe uma outra perspectiva, dividindo a trajetória do campo em três fases distintas: a sedimentação, a exaptação e a adaptação. A primeira fase, a sedimentação, surge a partir da teorização inicial das designers de jogos, que começaram a sistematizar práticas e princípios de *game design*. Os trabalhos desta fase são mais voltados para prover uma espécie de direcionamento estético para as futuras profissionais e para o desenvolvimento de novos jogos. A orientação geral das obras da sedimentação, portanto, é para melhorar as práticas e criar jogos melhores. Há uma tentativa de descrição do desenvolvimento artístico da área, mas o foco principal é no aspecto profissional, não no acadêmico.

Surgem, a partir disso, algumas teorias do design de jogos. Freyermuth (2015) reforça o quanto estas teorias são heterogêneas e, portanto, não há uma unificação, um consenso entre os autores sobre suas formulações, desde as nomenclaturas para usar ao descrever o processo de criar um jogo, passando pelo processo em si e chegando até a avaliação artística das produções. Logicamente, este não é um problema exclusivo do campo de Estudos de Jogos; várias outras áreas são marcadas por esta falta de unidade. No entanto, o isolamento do jogo e do processo criativo dele, retirando-o de contextos sociais, por exemplo, refreou a evolução da disciplina.

Na exaptação, há uma busca por teorias e por práticas de outras áreas, e, no caso dos Estudos de Jogos, as principais foram as Ciências Sociais e as Ciências Humanas (Freyermuth, 2015). Nas obras que aproximam os jogos das ciências sociais, o principal intuito é responder “Quais são os efeitos dos jogos digitais? – nas pessoas que jogam, sejam crianças ou adultos, na sociedade e na cultura”¹⁸ (*idem*, p. 204, tradução nossa). A partir de textos e premissas da Sociologia, Psicologia e Pedagogia, sobretudo, existe uma tentativa de examinar uma determinada resposta gerada a partir dos jogos, ou seja, uma relação de causa e efeito entre consumo da mídia e comportamento, que pode ser negativo (violência) ou positivo (aprendizagem). Nesses estudos, as metodologias utilizadas são principalmente as das áreas de origem, como entrevistas estruturadas, pesquisas etnográficas com observação participante e testes em ambientes controlados.

18 Original: “What are the effects of digital games?”—on gamers, whether children or adults, on society and culture.”

Nos estudos realizados com uma abordagem mais próxima às Ciências Humanas, o foco sai da concentração na jogadora e nos grupos e vai para o conteúdo e a estética dos jogos. As questões centrais nessa vertente procuram investigar a produção de sentido dos jogos digitais e seu impacto na cultura (*idem*). Reflexões semelhantes já haviam sido desenvolvidas sobre outras mídias, como cinema e televisão, então esses estudos enveredaram por um caminho traçado previamente. Os métodos de pesquisa aplicados aqui são originários da literatura, história da arte, cinema, entre outros.

Autores que fazem parte desta fase são Huizinga (2019) e Caillois (2017), já citados. Salen e Zimmerman (2012d) também podem se encaixar na exaptação por sua aproximação com a cultura quando explanam que jogos refletem e transformam a cultura, e “além de entender que os jogos podem representar e que os jogos são representações, podemos enquadrar os jogos como representações culturais, refletindo os significados dos contextos onde são produzidos e jogados” (*idem*, p. 31). Jogos são textos culturais, imersos e interpretados dentro de um contexto social. Importante ressaltar também a relevância de ter pessoas que jogam, como Salen e Zimmerman, como pessoas que pensam jogos. A partir da perspectiva de quem joga, é possível adentrar no campo com menos preconceito a respeito dos jogos como objetos de estudo.

Os textos de Flusser (2008, 1967) sobre os jogos, através da perspectiva filosófica, também se enquadram na exaptação. Para o autor, cuja trajetória de vida é profundamente atravessada pelo tema da liberdade, o jogo é uma forma de se libertar das normas e limitações da sociedade artificial e fabril na qual vivemos, na qual somos apenas unidades idênticas do *Homo Faber*. Este sujeito, mergulhado em entropia e caos de informações, nada produz de novo, apenas repete o que já existe e se conforta com a superficialidade das coisas. No lado oposto, está o *Homo Ludens*, aquele que cria, que transforma. O jogo é um escape das normas dominantes, da cultura de massa, do pensamento unificado, em direção a uma libertação do eu.

Com o caminho aberto pelas teorias já existentes, a adaptação delas para algo próprio dos Estudos de Jogos é o passo final, porém, na visão de Freyermuth (2015), ainda está em construção. A interdisciplinaridade presente na história dos Estudos de Jogos é a chave para sua evolução, possibilitando que investiguemos, ao mesmo tempo, a produção e os aspectos estéticos, culturais e sociais dos jogos digitais. A pesquisa acadêmica se une às práticas profissionais, como quando Murray *et al.* (2005, p. 60 *apud* Freyermuth, 2015, p.

213, tradução nossa) afirma que “Você deve fazer jogos para estudá-los e deve estudá-los para fazê-los”¹⁹. Contudo, a tarefa é mais difícil do que parece:

Dar uma definição clara para estudos de jogos é muito mais difícil. Em um nível geral, é simples: os estudos de jogos são um campo multidisciplinar de estudo e aprendizado com jogos e fenômenos relacionados como assunto. É somente quando alguém começa a organizar essa diversidade em uma coleção de teorias e metodologias ou a modela em um único corpo de conhecimento a ser comunicado no ensino e em publicações, que as coisas se complicam. É impossível incluir todas as teorias e abordagens de todas as disciplinas acadêmicas possíveis, mesmo que elas possam ser potencialmente úteis também para um pesquisador de jogos; uma 'ciência de tudo' pode facilmente levar à confusão e se tornar um 'estudo de nada'.²⁰ (Mäyra, 2008, p. 6, tradução nossa)

Um autor que pode representar esta fase de adaptação é o próprio Freyermuth (2015), que estabelece que um objetivo primordial para que a disciplina chegue a esta etapa é que as pesquisadoras estabeleçam uma terminologia e métodos de pesquisa próprios aos objetos em questão. Ele será alcançado apenas com um “engajamento intensivo com a mídia respectiva e seus artefatos mais importantes”²¹ (*idem*, p. 211, tradução nossa), ou seja, assim como foi como outras mídias, teorias específicas para o estudo de jogos só serão desenvolvidas ao consumi-los, ao jogá-los, e, considerando a pouca idade da disciplina, este “engajamento intensivo” ainda está em andamento.

Diante do exposto, discordamos de Freyermuth em sua visão de que a disciplina de estudo de jogos ainda não chegou ao patamar mais alto de seu desenvolvimento. Apesar de a obra do autor ser de 2015, ela parece desconsiderar que o campo já está bastante consolidado. A ampla produção acadêmica recente, com a institucionalização do campo em diversos eventos e periódicos, contradiz a visão de Freyermuth de que a disciplina ainda está em construção. Na verdade, estas indicam justamente o contrário: mesmo com a pouca idade da área, os estudos são numerosos a ponto de já trazerem essa riqueza de olhares e ampla interdisciplinaridade. Apenas no Brasil, temos Ferreira, Mussa e Cardoso Filho (2021), Falcão (2017), Fragoso *et al.* (2015) e Perani (2014), para citar apenas algumas publicações que reforçam que o campo já está bem estabelecido no país.

19 Original: “You must make games to study them, and you must study games to make them.”

20 Original: “Giving a clear-cut definition for game studies is much harder. On a general level it is simple: game studies is a multidisciplinary field of study and learning with games and related phenomena as its subject matter. It is only when one starts to organize this diversity into a collection of theories and methodologies or forms it into a single body of knowledge to be communicated in teaching and publication, that things get complicated. It is impossible to include all theories and approaches from every possible academic discipline even if they could potentially be useful also for a researcher of games; a ‘science of everything’ can just as easily lead into confusion and become a ‘study of nothing’.

21 Original: “intensive engagement with the respective medium and its most important artifacts.”

Considerando o que vimos até aqui, nos parece relativamente claro que o campo de Estudos de Jogos está bem consolidado, tanto mundialmente quanto no Brasil. No entanto, vamos ter a chance de averiguar esta hipótese, inclusive os 6 pontos de Perron e Wolf, com base em dados em capítulos futuros. No próximo, vamos nos debruçar sobre outros aspectos da identidade dos jogos digitais: sua linguagem e seu caráter midiático.

3 JOGOS DIGITAIS: LINGUAGEM E MÍDIA

A tecnologia está tão inserida em nosso dia a dia que é fácil tomá-la como algo certo e torná-la quase invisível, de tanto que está entranhada em nossas atividades. Trabalho, lazer, tarefas rotineiras como ir ao banco ou fazer compras de supermercado, tudo foi aos poucos cooptado pelos computadores e celulares, otimizando nosso tempo e, na mesma medida, fazendo com que seja mais fácil perdê-lo, deixá-lo passar.

Os jogos digitais estão dentro deste panorama. Seja uma distração, uma recompensa depois de um dia difícil ou um *hobby* praticado com frequência, eles estão a um toque de distância. Basta pegar o celular e pronto. Apesar de nem sempre terem sido tão acessíveis quanto hoje, os jogos digitais tiveram presença marcante no crescimento da cultura das mídias (Santaella, 2003), uma cultura situada entre a de massas e a digital, permeada por processos comunicacionais que davam início à busca alinear e “individualizada da mensagem e da informação” (*idem*, p. 16).

Nesta cultura, cresceu a mistura entre os meios de comunicação. Limites entre eles foram questionados e ultrapassados pela capacidade transformadora das mídias digitais, dando destaque à interatividade e à polissemia desse novo ambiente. E essa “hibridização de mídias e linguagens é constitutiva das redes” (Santaella, 2003, p. 149). Nessa realidade digital, a linguagem universal é a hipermídia, que mistura elementos diversos na composição das mensagens transmitidas em rede, isto é, propagadas de forma descentralizada e não hierárquica.

As misturas entre linguagens, ou melhor, suas hibridizações, ocorrem porque a digitalização também permite a organização reticular dos fluxos informacionais em arquiteturas hipertextuais. Ao permitir e mesmo exigir a interação do receptor, as conexões que vão surgindo transformam esse receptor em um coautor das mensagens geradas em função de suas escolhas. Em vez de um fluxo linear e monossemiótico ou monomodal do texto impresso, a hipermídia quebra a linearidade em unidades ou módulos de informação, de modo que nós, que podem ser chamados de lexias multimidiáticas, e nexos associativos são os tijolos básicos de sua construção. (Santaella, 2021, p. 46)

Os jogos digitais são frutos diretos dessa construção miscigenada. Nosso objetivo neste capítulo é tentar entender um pouco dessa hibridização. Para isso, pretendemos compreender os jogos como linguagem e como mídia, investigando sua constituição através de conceitos como matrizes da linguagem e do pensamento (Santaella, 2019), arqueologia das mídias (Parikka, 2021) e remediação (Bolter; Grusin, 2000). Finalizaremos o capítulo com

uma discussão sobre jogos e seu pertencimento à Comunicação (Perani, 2014; Postali, Iuama, 2021).

3.1 Matrizes da linguagem

Toda e qualquer linguagem é construída com base em três, e apenas três, matrizes da linguagem e do pensamento. É assim que Lúcia Santaella (2019) explica como as diferentes linguagens, que chegam a nós por diferentes suportes, são originadas. Para assimilar como as matrizes se manifestam nos jogos digitais, precisamos então entender sua natureza.

As linguagens, de acordo com a autora, são como organismos vivos; não estão estáticos e vivem em constante mutação. Sem elas, não há pensamento. Ancorada na semiótica peirciana e no cognitivismo, a autora instaura que existe uma base de onde todas elas nascem, que são as matrizes sonora, verbal e visual. Estas possuem raízes em dois grandes arcabouços teóricos: a Lógica e as Teorias de Modularidade da Mente. Da primeira, a autora extrai a ideia de uma ciência voltada para as “leis necessárias do pensamento” (Santaella, 2019, p. 39), cuja “finalidade última é o estudo da formação de hábitos e pensamentos que sejam consistentes com o ideal lógico” (*idem*). Da segunda, a autora toma emprestado das teorias cognitivas o sistema de produção de pensamento baseado na percepção de um fenômeno através dos sentidos (*input*), que é processado e decifrado na mente, gerando um pensamento (*output*). Assim, as matrizes procuram dar conta dessa complexidade de como um pensamento é formado e de como ele é transformado em linguagem. Não cabe neste trabalho o aprofundamento destes dois campos, que são esmiuçados no texto da autora, mas abordaremos aqui os pontos necessários para a compreensão da concepção de seu raciocínio enquanto nos debruçamos sobre os detalhes de cada matriz.

Começemos pela **sonora**. Ao refletirmos sobre uma matriz baseada na audição e, portanto, no som, é possível que lembremos logo de música, mas a autora indica que esta é apenas uma parte do todo. Aqui, estão inclusos sons que são criados pela natureza, pelo acaso ou pelo inevitável (o som de quando um objeto cai no chão, por exemplo, ou quando os dedos digitam um texto em um teclado), os ruídos e, obviamente, a música. Mas esta não é contemplada apenas por seu caráter sonoro. Santaella (2019) afirma que há na música uma sintaxe, embutida em questões de ritmo, de duração ou de pausa, dentre outros.

Ainda assim, o som não tem poder de representação, não é capaz de representar algo. Ele existe independente de qualquer coisa, é algo primário, primeiro. Daí sua relação com a Primeiridade de Peirce. A Primeiridade é uma das categorias elencadas pelo semioticista para classificar todo e qualquer fenômeno. Ela está ligada às ideias de qualidade, de espontaneidade, de acaso, de originalidade (Ponte; Niemeyer, 2016). A Primeiridade está relacionada com o signo icônico, aquele que representa algo através de sua semelhança com o que está sendo representado. No caso, o som, como o de um trovão, representa ele mesmo, daí esta associação com o ícone.

A matriz **visual**, a segunda proposta por Santaella (2019), diz respeito às imagens, estáticas ou em movimento. Através da visão, percebemos as formas, abstratas ou não, e as interpretamos. Para que exista uma imagem, é preciso que haja algo, um objeto, que a corporifique. Por isso, a matriz visual está ligada à Secundidade de Peirce, categoria que existe como segundo para algo que veio primeiro. Ou seja, se apresenta invariavelmente devido a uma contraposição a um primeiro. Consequentemente, associa-se às ideias de ação e reação, de conflito. A Secundidade está relacionada com o signo indicial, aquele que representa algo a partir de sua relação de continuidade com o objeto. Assim, a imagem representa aquilo que já existe, que pode ser desde um objeto real ou até um sentimento, como uma fotografia de uma praça ou um quadro abstrato.

No entanto, a matriz visual pode ter em si vestígios da matriz sonora. Quando observamos o cinema, por exemplo, as cenas de um filme tem duração, ritmo, pausas; seguem a lógica do som. Há “música nas imagens”, Santaella afirma (2019, p. 383) e, quanto mais a imagem animada ou o vídeo usam recursos da música, mais poéticos se tornam. Daqui já podemos constatar que a matriz visual engloba a matriz sonora, e esta alicerça aquela.

Para concluir a tríade, temos a matriz **verbal**. Nela, está tudo relativo ao domínio do discurso. Como principal exemplo, temos o texto escrito. Esta matriz, ao contrário das outras duas, não está ligada a algum sentido; sua conexão é feita diretamente com o cérebro. Nela, usamos o discurso, o argumento, como forma de representar um fenômeno. Daí sua ligação com a Terceiridade de Peirce, associada às ideias de abstração, generalidade, representação, mediação (Abreu; Monteiro, 2011). Esta se relaciona com o signo simbólico, marcado por sua abstração com aquilo que representa. Um texto que descreve o barulho de um trovão em nada se parece com o trovão ou é o trovão em si. Através de letras, símbolos, construímos um texto que representa este som. Primeiro havia o trovão, que foi captado pelo

aparelho auditivo e, depois, representado em sentenças. A interação do primeiro com o segundo gerou o terceiro.

Aqui também podemos perceber que há uma conexão da matriz verbal com as duas matrizes anteriores. Santaella (2019) aponta que, através da escrita, podemos não só representá-las como integrar algumas de suas características. Na poesia, por exemplo, encontramos traços da musicalidade nas rimas e estrofes. No jornal impresso, a diagramação do texto explora a matriz visual ao usar diferentes tipos e tamanhos e ao conferir destaques a determinados trechos do texto jornalístico. Assim como vimos anteriormente, a matriz verbal é alicerçada pela matriz visual e a engloba.

Ao unir a semiótica à cognição, Santaella (2019) implica que geramos o pensamento através da captação, da percepção dos fenômenos pelos nossos sentidos, que funcionam como sistemas de entrada, os interpretamos através dos signos e os manifestamos pela linguagem, que é o sistema de saída. Por isso as matrizes são baseadas nos sentidos da audição e da visão, porque estes são os únicos capazes de criar linguagem. A autora explica que os sentidos do olfato, do paladar e do tato não têm esse poder por algumas razões.

Primeiro, não é possível organizar seus elementos constituintes hierarquicamente, ou seja, não é possível criar uma gramática desses sentidos, ao contrário da visão e da audição. Segundo, não conseguem referenciar a si próprios, não são metalinguísticos. Por fim, não são passíveis de registro, de gerar memória. Cheiros, por exemplo, apesar de serem caracterizados por alguns elementos (como notas), não chegam ao ponto de serem sistematizados; também não é possível um cheiro se referir a outro que não ele próprio; e o cheiro de um perfume é, por natureza, efêmero, conseqüentemente, se esvai sem ser possível capturá-lo na memória de forma precisa.

Estas são as condições básicas que constituem uma linguagem e, portanto, estes sentidos não são aptos a serem categorizados como tal, ainda que possam ser representados pelas outras três linguagens. O tato ainda tem uma única chance de existir como linguagem, que é “quando registrado em uma gravação” (Santaella, 2019, p. 374), ou seja, quando os barulhos produzidos pelo corpo agindo sobre as coisas, a “encarnação do gesto” (*idem*), são capturados em áudio.

Assim como as categorias de Peirce não são puras, as matrizes e as linguagens também não são. Apesar de algumas linguagens chegarem perto de uma “pureza”, como os sons produzidos ao acaso, uma fotografia ou um texto discursivo, todas são inseparáveis por natureza. Ao se corporificarem, diz a autora, se hibridizam – de acordo com o potencial do

suporte que as transmite. Ou seja, uma linguagem se manifesta em um meio limitando-se ao que ele pode oferecer em sua materialidade.

Em relação a isso, Santaella (2019, p. 27) acrescenta que “Outro fator que costuma impedir uma visão dialógica, interativa e intersemiótica das linguagens decorre do hábito de se confundir uma linguagem com o canal que a veicula”. Meios, sem as mensagens, são vazios. É como se as mídias tivessem o poder de ficar invisíveis, deixando-nos apenas com os conteúdos que são transmitidos, impedindo-nos de ver os processos sógnicos que por elas transitam. Por isso, tendemos a estudar as linguagens de forma isolada, porque pensamos na mídia, quando na verdade deveríamos investigar como se misturam e como se combinam, e a formação de signos que isso proporciona. Essa separação entre suportes nos impossibilita de ver as semelhanças e trocas entre sistemas sógnicos, foco analítico bem mais profundo que apenas o suporte midiático.

Ainda assim, o avanço tecnológico e a digitalização puderam dar origem a novos suportes, nos quais as linguagens convergem, multiplicando-se e combinando-se. Na televisão, por exemplo, áudio, vídeo e texto (na forma de discurso ou de roteiro) se encontram e se transformam. Somando-se a isso à hipermídia, diz a autora, temos uma mistura inédita das matrizes, com todos os seus desdobramentos possibilitados através da interação com a usuária. Hipermídia que, para a autora, é uma linguagem própria, que integra as três matrizes em um ambiente interativo. Esses avanços tecnológicos, inclusive, “chegaram ao ponto de poder mimetizar a própria dinâmica multimodal e intersemiótica dos nossos próprios pensamentos” (Santaella, 2021, p. 47). Por conta disso, podemos expressar melhor nossas ideias e raciocínios por meio das novas mídias.

Abordar a hipermídia em uma época na qual estamos profundamente imersas no ambiente digital não deixa de ser estranho, ainda mais depois do início da pandemia da Covid-19, que nos isolou em casa e forçou boa parte de nós a trabalhar e nos relacionar remotamente. É comum pensarmos hoje na internet como algo natural, e não mais pensar que, até pouco tempo atrás, a possibilidade de navegar entre diversos tipos de conteúdo através de um clique era muito remota.

A oportunidade de navegação no espaço virtual, de ir aonde o clique levar, não é tão aleatória quanto parece. Cada site, cada aplicativo, cada jogo digital possui uma estrutura definida, que pode ser linear ou não. A informação digital é organizada de forma que a usuária possa interagir com o conteúdo a partir de diversos caminhos, criando sua própria experiência ao fazê-lo. E “quanto maior a interatividade, mais profunda será a experiência da imersão do

leitor, imersão que se expressa na sua concentração, atenção e compreensão da informação” (Santaella, 2019, p. 394).

Ao final do livro, Santaella (2019) aplica sua teoria das matrizes da linguagem e do pensamento a alguns produtos hipermidiáticos, como filmes interativos, obras de arte interativas e conteúdos informacionais distribuídos em CD-ROM, como enciclopédias. No entanto, a autora não inclui jogos digitais em sua análise mais extensa, limitando-se a citá-los brevemente, por mais que eles já fossem mercadologicamente consolidados da época de publicação da primeira edição do livro, em 2001. Apesar de não analisá-los à luz das matrizes e linguagens, a autora afirma, todavia, que a natureza da hipermídia é lúdica, independentemente do suporte, conferindo uma nova camada de integração entre o conceito e nosso objeto. Desta forma, iremos então demonstrar em seguida como as matrizes são manifestadas nos videogames.

3.2 Matrizes do jogo digital

A linguagem dos jogos digitais, considerando o exposto a respeito da obra de Santaella e a própria classificação da autora (2019, p. 391), é hipermidiática e, portanto, híbrida, pois “o primeiro grande poder definidor da hipermídia está na hibridação das matrizes de linguagem e pensamento”. Videogames carregam, assim, uma mistura das matrizes sonora, verbal e visual. Dependendo do título, estas matrizes se combinam de diferentes formas e dão origem a resultados inesperados e criativos. No entanto, é importante destacarmos que os jogos digitais são fundamentalmente pautados pela visualidade, afinal, os jogamos através de uma tela, seja a do console, a da TV ou a do celular.

A imagem sintética, numérica, é “uma imagem em perpétua metamorfose, oscilando entre a imagem que se atualiza no vídeo e a imagem virtual ou conjunto infinito de imagens potenciais calculáveis pelo computador” (Santaella, 1997, p. 171). A produção de imagens através da computação provocou rupturas na maneira como percebemos o mundo, e esta imagem sintética, cujos atributos principais são a virtualidade e a simulação, “é uma imagem funcional, experimental, eficaz, ascética, dentro da qual circula apenas um real refinado, purificado, filtrado pelo cálculo, inteligível através de mediações abstratas” e que “produz um efeito icônico tão proeminente quanto é proeminente a iconicidade na música” (*idem*, p. 177-178). Apesar de ser difícil encontrarmos um jogo digital que não possua a

matriz visual, se é que existe, ainda assim é possível encontrarmos situações²² nas quais a imagem não é o principal elemento em determinados momentos do jogo.

Em seu texto, Santaella (2019) classifica as hibridações entre as matrizes de acordo com a presença mais forte de uma em relação a outra. Por exemplo, ao dizer que certa linguagem pertence à matriz sonora-visual, ela indica que a matriz sonora é mais forte do que a visual. Ao falar sobre a matriz visual-sonora, o inverso acontece. No entanto, já considerando que jogos apresentam as três matrizes, aqui nos interessa mais analisar as combinações, independente da maior presença de uma ou de outra, portanto não as classificaremos de acordo com maior ou menor atuação nos títulos. Vejamos alguns exemplos de como as matrizes se aplicam a estes objetos.

Começemos pela **matriz sonora**. A utilização de músicas e de efeitos sonoros em alguns jogos são indícios para averiguarmos sua presença. Na música, estamos nos referindo a composições instrumentais, sem fala; e em relação aos efeitos sonoros, estes podem ser diversos: um som de uma nave se movendo, de um cachorro latindo, de espadas colidindo, do ambiente na qual a personagem está, ou ainda o som que a personagem produz ao pisar sobre folhas secas, ao respirar ou ao cair no chão.

O uso de músicas e efeitos nos jogos não é algo novo e, por vezes, estes são tão marcantes em alguns títulos que se tornam famosos e amplamente reconhecidos, gerando até grande valor nostálgico. Em jogos como *Super Mario World* (1990) e *Sonic* (1991), fãs de várias idades reconhecem algumas unidades sonoras por mais curtas que sejam, como o breve som do personagem Mario coletando uma moeda no jogo²³ ou o som do Sonic girando e ganhando velocidade²⁴.

Importante considerarmos que não há sons produzidos ao acaso dentro do jogo, uma vez que todos eles são programados para acontecer em decorrência de algum comando prévio. O som pode ser disparado por alguma movimentação da personagem, quando ela entra em algum espaço do jogo, ou por algum cronômetro, por exemplo. O único som espontâneo possível, talvez, seria o que a jogadora produz ao agir sobre o *hardware* do jogo, como o barulho das teclas do teclado ou dos botões do controle do console²⁵.

22 Traremos exemplos mais à frente.

23 Link para ouvir: <https://www.youtube.com/watch?v=xTXYeIwEBz8>. Acesso em: 08 out 2023.

24 Link para ouvir: <https://www.youtube.com/watch?v=nKYaZAyldt4>. Acesso em: 08 out 2023.

25 Sabemos que o tipo de tela (4K, LCD, OLED, dentre outras), seu tamanho (celular, consoles portáteis, TV, monitor de computador), o tipo e a qualidade do equipamento reprodutor de som (caixas de som, fones de ouvido, estéreo, dentre outros) vão interferir na experiência da jogadora com o jogo e suas matrizes, mas aqui estamos considerando uma espécie de ambiente ideal para o consumo de jogos, sem este tipo de interferências.

A matriz sonora pode se misturar à verbal para gerar signos linguísticos **sonoro-verbais**, que integram o som ao discurso. Aqui temos as falas das personagens e as canções (originais ou não), para ilustrar alguns elementos. Alguns jogos têm a linguagem sonora-verbal bem marcante em determinados momentos, como no jogo *Hellblade: Senua's Sacrifice* (2017). Na seção *Blindness Shard Trial*²⁶ (Figura 7), a jogadora, em controle da personagem Senua, deve passar por um desafio guiada apenas por sons e vozes. Importante frisarmos que há visualidade nesta parte, porém a imagem se restringe a mostrar a própria personagem ou somente um pouco de seus arredores, em nada contribuindo para que a jogadora possa superar o desafio. Os sons são de vento, de água, de fogo crepitando, e a voz é do ex-companheiro de Senua, já falecido, que a tranquiliza e a orienta a aguçar seus sentidos para encontrar a saída²⁷. Há, inclusive, um aviso no início do jogo recomendando que a jogadora use fones de ouvido para ter uma melhor experiência. Nesta fase, o uso do acessório faz diferença para a jogadora, pois os sons se dividem entre as saídas esquerda e direita do fone, ajudando a orientar a jogadora diante do espaço que não pode ver.

26 Link para a missão completa: https://www.youtube.com/watch?v=_m10TutC5VQ. Acesso em: 08 out 2023.

27 Tradução das legendas: Está tão quieto, tão escuro. Use todos os seus sentidos. Deixe o mundo falar com você. O que você ouve? Vá até lá.

Figura 1: A escuridão em *Senua's Hellblade* (2017)



Fonte: elaborado pela autora a partir do jogo.

Diante deste exemplo, podemos levantar uma questão a respeito do uso da matriz sonora com uma finalidade narrativa. Nesta passagem de *Hellblade*, o som de elementos da natureza é importante não só para orientação, mas para a história. Assim sendo, é possível

pensar que a matriz sonora, associada à narrativa, passa a ser híbrida. Ou seja, em um jogo digital, caso o som seja usado de forma discursiva, com um propósito no enredo, estamos diante de uma matriz sonora-verbal, não apenas sonora.

Em alguns jogos, podemos averiguar a mistura das matrizes **sonora** e **visual** de forma bem interessante. Nos jogos da série *Rhythm and Heaven Fever* (2011), a jogadora deve completar os desafios seguindo o ritmo das músicas e canções que vão aparecendo. O visual de cada fase pode ajudar a completá-lo, mas até as imagens seguem a lógica do som, com ritmo, duração e frequência que seguem os das músicas, exemplificando o que Santaella discorre sobre haver música nas imagens. Na franquia *Just Dance* (2009 - atual), como o nome indica, a dança é o elemento primordial dos jogos (Figura 2). Neles, a jogadora segue a indicação dos movimentos através de pictogramas apresentados na tela, performando uma coreografia que segue as batidas das canções do jogo.

Figura 2: Imagem do jogo *Just Dance* (2009 - atual)



Fonte: Ubisoft. Disponível em <https://www.ubisoft.com>. Acesso em 08 out 2023.

A matriz **visual**, como dito anteriormente, está presente em todos os jogos, seja pura ou misturada com as outras matrizes. Ainda que existam alguns jogos que não dependam da imagem da tela²⁸ ou recursos de acessibilidade que possibilitem que jogadoras com

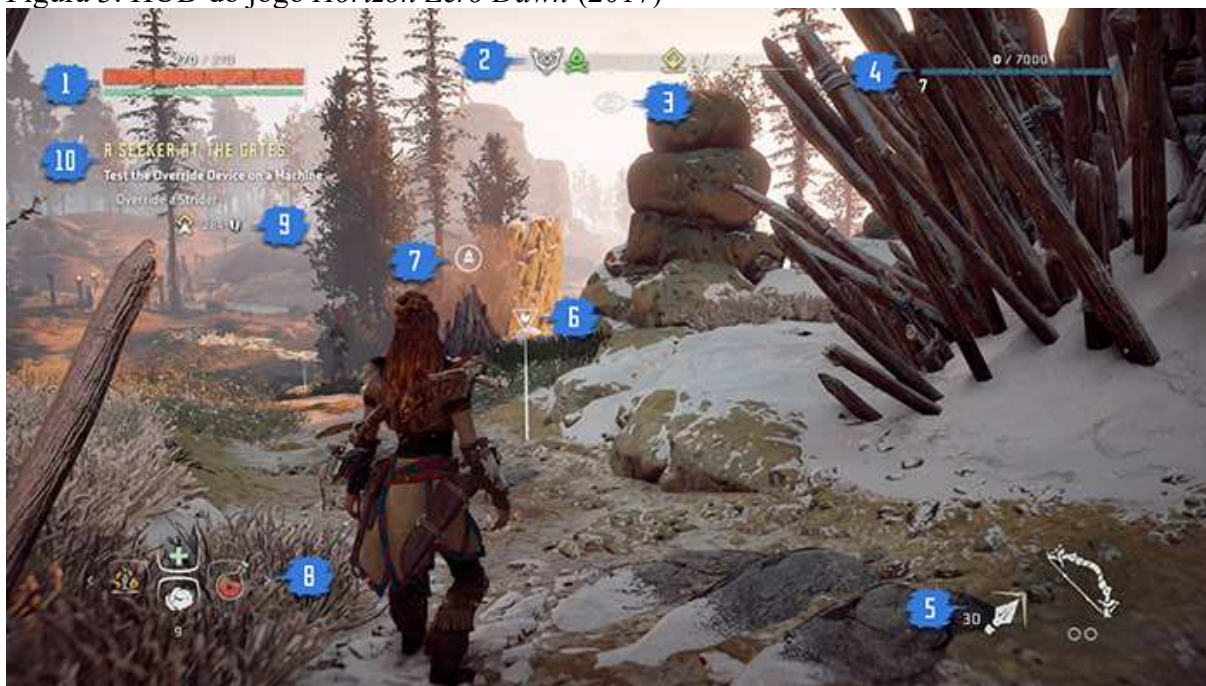
²⁸ Um exemplo é o jogo *BlindSide* (2012), pensado prioritariamente para um público com deficiências visuais, que oferece uma experiência auditiva para a jogadora. A partir dos áudios do jogo, a jogadora interage com ele através de sua movimentação no espaço. Caso o áudio indique que há algo na direita, a jogadora move o celular naquela direção e o jogo responde. Existem elementos visuais na tela enquanto o jogo está rodando, que podem funcionar como uma orientação para jogadoras sem deficiências.

deficiência visual consigam jogar, na maioria dos jogos haverá uma tela mediando o contato entre jogo e jogadora, fazendo com esta matriz seja essencial para os objetos aqui estudados.

Santaella (2019, p. 382) elenca algumas linguagens que são derivadas da matriz visual, como “desenho, pintura, gravura, escultura, mapa, diagrama, pictograma etc”. Independente do estilo estético do jogo, sua interface irá trazer algum desses elementos imagéticos integrados digitalmente, cujo caráter dominante está “na sua interatividade que suprime qualquer distância, produzindo um mergulho, imersão, navegação do usuário no interior das circunvoluções da imagem” (Santaella, 1997, p. 179-180).

A matriz visual fica bem evidente nas *Head-Up Displays* (HUDs), elementos que compõem a interface do jogo em sua tela de exibição e que têm a função de orientar a jogadora em sua experiência. As HUDs indicam nível de saúde da personagem, marcam pontos de interesse no campo de visão, mostram armamentos disponíveis para uso, indicam algum movimento possível, para citar alguns usos.

Figura 3: HUD do jogo *Horizon Zero Dawn* (2017)



Fonte: *Userguide Playstation*. Disponível em: <https://userguides.eu.playstation.com/pt/horizon-zero-dawn/>. Acesso em 08 out 2023.

É comum que as HUDs e a interface do jogo como um todo venham acompanhadas da matriz verbal, apresentando uma linguagem **visual-verbal**. Além disso, podemos inserir nesta categoria elementos como legendas, menus, tutoriais, balões de fala e outros componentes que apareçam na tela. Santaella (2019) enquadra a diagramação de um

jornal ou o design de um anúncio de publicidade como exemplos desta mistura de linguagens, raciocínio que podemos aplicar no contexto do jogo como a organização dos elementos na tela, de forma que sua disposição signifique alguma coisa para a receptora. A Figura 3 traz a HUD do jogo *Horizon Zero Dawn* (2017), com diversos elementos assinalados que ilustram a matriz visual e a visual-verbal. Muitos jogos, inclusive, utilizam amplamente a linguagem visual-verbal com a implementação de recursos de chat entre as usuárias dentro do próprio sistema, como no jogo *Ragnarok Online* (2002) (Figura 4). Assim, as jogadoras podem conversar entre si, seja de assuntos relacionados ao jogo ou não (Assis; Costa, 2016).

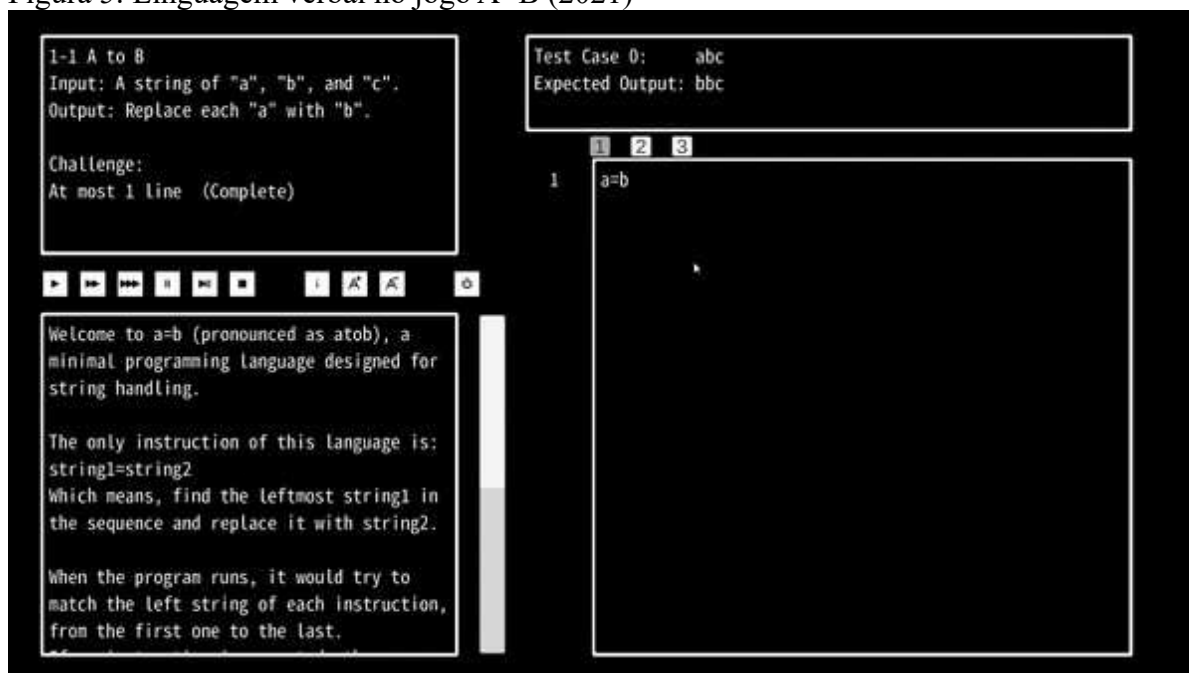
Figura 4: Interação via texto no jogo Ragnarok Online (2002)



Fonte: Assis; Costa, 2016, p. 13.

Por fim, temos a matriz **verbal**. Seu uso híbrido com as outras matrizes é mais frequente nos jogos digitais, como é o caso do jogo *A=B* (2021), ilustrado na Figura 5. Além disso, a matriz verbal vai além do uso do texto escrito e se aplica também a recursos textuais presentes nos jogos, como em seus roteiros e em suas narrativas.

Figura 5: Linguagem verbal no jogo A=B (2021)



Fonte: Steam. Disponível em <https://store.steampowered.com/app/1720850/AB/>. Acesso em 08 out 2023.

Diante de todos estes exemplos, podemos constatar a natureza híbrida dos jogos, aos misturar as matrizes sonora, visual e verbal por intermédio da hipermídia em sua composição, empregando as lógicas dos sons, das imagens e dos textos através da interação da usuária e de seu papel como cocriadora dos jogos. Santaella (2019, p. 392) aponta que “toda nova linguagem traz consigo novos modos de pensar, agir, sentir” e, depois de percorrermos toda essa trajetória ligando as matrizes aos jogos, uma última reflexão vem à tona.

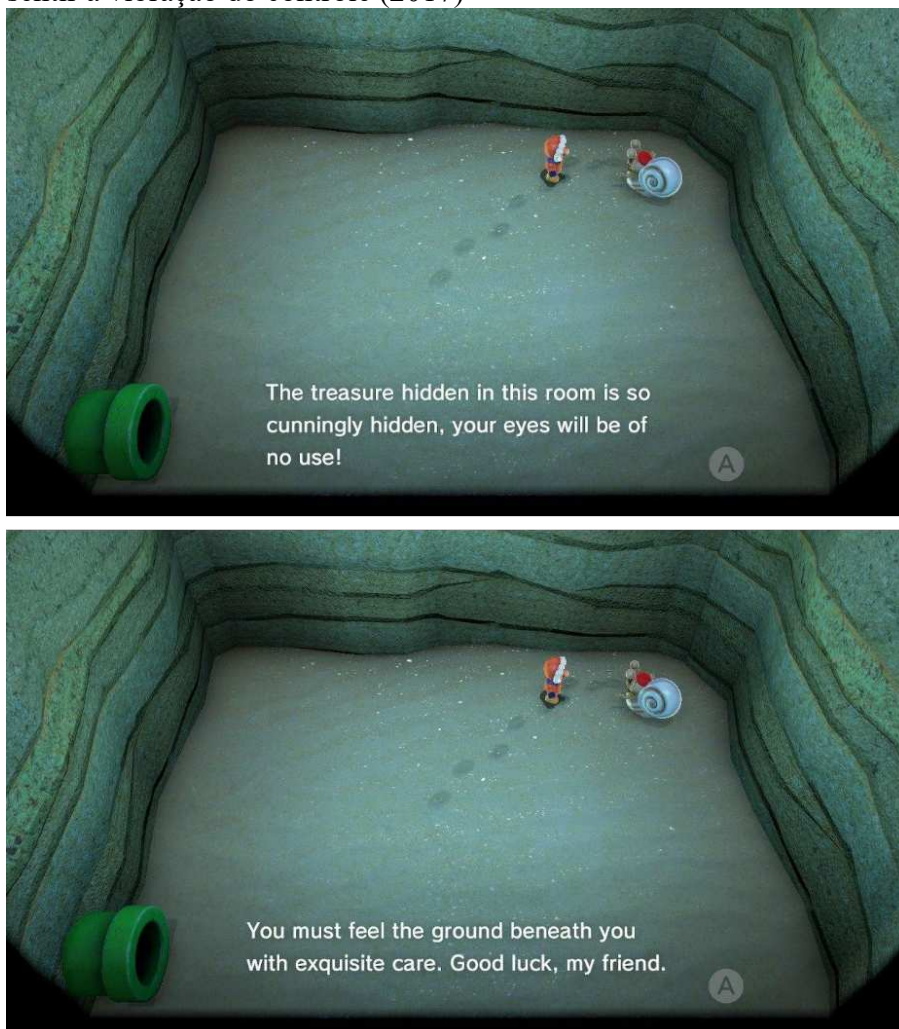
Embasada na cognição e na biologia para construir a argumentação de que nossos sentidos captam os estímulos que geram pensamento, que por sua vez geram a linguagem, Santaella (2019) explica, como vimos anteriormente, que não é possível haver uma linguagem do tato, já que não há uma gramática do tato. Ele, porém, pode ser o início do pensamento, da semiose, ou seja, a partir de um estímulo tátil, podemos pensar. Diante do atual mercado de jogos digitais, com diversos acessórios que estimulam fisicamente a experiência da jogadora, podemos repensar alguns pontos acerca desta afirmação da autora, não para considerarmos a existência de uma linguagem do tato, mas para incluirmos novas variáveis na forma como o avaliamos.

Consoles como o Playstation 4 e 5, Nintendo Switch e Xbox One, para citar alguns mais recentes, utilizam controles que possuem sensores que vibram de acordo com o jogo e com a fase ou nível no qual a jogadora se encontra. Jogos de celular também podem apresentar este recurso, assim como controles de marcas independentes que podem ser utilizados para jogar no computador. Além de um recurso extra, este sensorial dos controles ou do celular e receptado pelas mãos pode desempenhar um papel interessante na experiência lúdica.

Em *Super Mario Odyssey* (2017), por exemplo, a jogadora acompanha o personagem Mario em diversos ambientes à procura de pequenas luas que servirão de combustível para sua nave. As localizações de algumas destas luas só podem ser encontradas através da vibração do controle. Ao navegar pelos espaços, a jogadora só achará a resposta graças ao tato, como vemos na Figura 6²⁹.

29 Tradução da legenda do jogo: “O tesouro escondido nesta sala está tão bem escondido que seus olhos serão inúteis. Você deve sentir o chão com cuidado. Boa sorte, meu amigo.”

Figura 6: Indicação do jogo *Super Mario Odyssey* para a jogadora sentir a vibração do controle (2017)



Fonte: Captura realizada pela autora a partir do jogo.

Em alguns jogos, o sensorial também indica erros da jogadora, inclusive no jogo exemplificado acima, alertando-a sobre seu desempenho na partida, permitindo que identifique mais claramente alguns pontos em que ela pode melhorar e possibilitando uma mudança de estratégia para recuperar-se. Sem falar que a experiência do jogo digital é prioritariamente³⁰ concretizada através do tato, da manipulação gestual de algum tipo de controle, chegando ao ponto de, em alguns títulos, o gestual misturar-se à lógica do ritmo do som para que a jogadora possa concluir algum obstáculo que envolva um *timing* correto de

30 Uma exceção a esta regra era o uso do Kinect, câmera que era um acessório do console Xbox 360, da Microsoft. Lançado em 2010, o Kinect substituiu o uso do controle pela manipulação da tela através dos movimentos da jogadora, não só durante o *gameplay*, mas também nos menus dos jogos compatíveis.

um comando, como nos jogos utilizados como exemplo quando discorremos sobre a linguagem sonora-visual.

Com isto, não queremos dizer aqui que o tato é capaz de produzir linguagem, mas reforçar que este sentido pode, sim, ser capaz de produzir semiose, gerando estímulos e respostas. Santaella (2019), como posto anteriormente, delimita certas regras para que um sentido possa originar uma linguagem, que são as questões ligadas à sistematicidade, à autorreferencialidade e à captação de memória. Também afirma que o tato só pode ser uma quase-linguagem quando gravamos sons emitidos pelo corpo em áudio. Diante disso, o que propomos é uma valorização e um reconhecimento maior do tato diante da complexidade da linguagem híbrida e hipermidiática dos jogos, sentido que amplifica e requalifica a experiência da jogadora em relação a videogames na contemporaneidade.

Por fim, é revelante trazermos novamente que toda esta reflexão sobre sentidos e linguagens está invariavelmente vinculada às mídias, pois “nossos sentidos são sempre articulados em contextos midiáticos” (Parikka, 2021, p. 48), ou seja, “o corpo já é, desde o início, profundamente midiático nas formas de percepção, sensação e outras capacidades das quais ele foi dotado” (*idem*, p. 52). E se as matrizes e linguagens não devem ser confundidas com seu suporte (Santaella, 2019), é necessário então que nos debruçemos sobre os jogos digitais para perscrutá-los em seu caráter midiático, além do linguístico, na tentativa de termos um conhecimento amplo e integrado sobre eles.

3.3 Jogos digitais como mídia

Façamos um exercício: se fossemos olhar para o videogame como um sítio de escavação arqueológica, o que veríamos? Ao nos aproximarmos desse terreno, pela superfície e enterrados nas primeiras camadas do terreno, mais superficiais, veríamos cartuchos, *joysticks*, CDs, óculos de realidade aumentada. Mas, à medida que começamos a escavar, somos obrigados a lidar com o passado e com todas as emoções que ele desperta em nós (Ávila, 2020). Cada cartucho, cada objeto encontrado está envolvido em memórias e afetos que se misturam às evidências arqueológicas que pretendíamos encontrar. Com a mediação dos objetos de mídia, as pessoas do presente se encontram com as do passado através do afeto e da emoção (*idem*).

A nostalgia que circunda os videogames é algo que nos encanta, ainda que tenha um sabor agri-doce. “Sentimos uma tristeza profunda e uma alegria melancólica” (*idem*, p. 30)

em rever o passado. Resgatar o velho Playstation 1 de dentro de um armário pode simbolizar o encontro afetivo entre adulta e criança, as duas compartilhando as lembranças de um tempo que se foi e, ao mesmo tempo, está ali, materializado em um console.

A escavação nos leva a essa viagem no tempo e revela muito sobre nós, a cultura e a mídia em questão, aspectos interligados e indissociáveis. A *technostalgia*, com os constantes estímulos que recebemos para lembrar de coisas do passado (jogos, filmes, séries etc), são “lembretes de nossas vivências passadas, que formaram nossas identidades pessoais e culturais” (Ávila, 2020, p. 29). Cada achado nesse sítio arqueológico, então, passa a ser uma descoberta sobre nós mesmas e sobre a cultura das mídias, “uma estrutura sedimentada, em camadas sobrepostas; uma articulação entre tempo e materialidade, na qual o passado pode, de repente, descobrir-se renovado” (Parikka, 2021, p. 24).

Entre a comunidade de *Game Studies*, parece não haver dúvida de que jogos são mídias ou meios de comunicação (Perani, 2016). Dúvida maior está em determinar um conceito único para definir o termo mídia, por este ser “complexo, cheio de nuances e pontos de vista possíveis” (*idem*, p. 67). Perani (2016) procura sanar esta dúvida ao analisar os jogos a partir da definição de mídia de Denis McQuail (1983 *apud* Perani, 2016), na qual uma mídia deve possuir os seguintes elementos: tecnologia própria; influência em contextos políticos, sociais, econômicos e culturais; um conjunto de atividades e funções próprias; e pessoas, agrupadas em classes ou interesses em comum.

Assim, ao avaliarmos os jogos eletrônicos a partir dos aspectos utilizados para o estudo de mídia propostos por Denis McQuail, podemos dizer que os games podem verdadeiramente ser meios de comunicação, já que possuem atividades e funções únicas (entretenimento “ativo”), são cada vez mais influentes nas culturas e sociedades de todo o mundo, e possuem um suporte físico que lhes confere sua materialidade midiática (os seus códigos de programação). (Perani, 2016, p. 72-73)

Um CD encontrado em nossa escavação aponta também para o que veio antes dele, nas camadas mais profundas do terreno: um cartucho ou um pacote de instalação de um jogo. O controle por movimentos leva ao *joystick*, que leva ao teclado e ao mouse. O *Nintendo 64*, que leva ao *Super Nintendo*, que leva ao *Nintendo Entertainment System* (conhecido no Brasil como *Nintendinho*), que leva ao computador. Em cada jogo que achamos, lembramos de outros, dotando esse objeto com memórias de seus antepassados, e temos aí “um jogo no jogo, não mais no aspecto diegético, ou do *gameplay* do mesmo, mas na perspectiva de pensar o jogo como sítio arqueológico no qual dura uma incrustabilidade de outros jogos, digitais ou não, eletrônicos ou não” (Ávila, 2020, p. 43). É neste pensamento dialógico de “pensar o novo

e o velho em linhas paralelas” (Parikka, 2021, p. 22), que se desenvolve a arqueologia das mídias:

A arqueologia das mídias se interessa em escavar o passado para compreender o presente e o futuro, e, apesar disso, ela não está interessada apenas em escrever narrativas históricas. No aspecto teórico, ela sempre foi muito informada, além de também se mostrar aberta a discussões teóricas recentes sobre a cultura em si, e toma emprestado, com orgulho, tanto dos estudos do cinema e das artes midiáticas quanto de um conjunto histórico de metodologias. (Parikka, 2021, p. 22-23)

Esse exercício de pensar na mídia como um sítio arqueológico evidencia o caráter instrumental da midioarqueologia, que pode ser utilizada como uma ferramenta de investigação de mídias antigas e novas. Ela pode funcionar ainda como um método de pesquisa, bem como uma teoria (Parikka, 2021), e as pesquisas ancoradas nela “têm sido dedicadas a escrever contra-histórias para a história convencional das mídias e a procurar uma maneira alternativa de entender como chegamos à situação cultural midiática do nosso mundo digital de hoje” (*idem*, p. 29).

Se temos mídias na mídia, na perspectiva arqueológica, também temos um jogo no jogo. O videogame carrega em si traços das mídias que vieram antes dele. Em nossa escavação, elas não estão separadas: estão misturadas, mescladas, formando um conjunto tão complexo que fica difícil dizer onde começa uma e termina a outra (Perani, 2014; 2016). Mas, por outro lado, por que haveríamos de querer entendê-las separadamente? Não seria melhor entendê-las dessa forma? Em seu emaranhado, podemos encontrar vestígios do que seriam fronteiras entre elas, mas também podemos enxergar, e talvez esse deva ser o foco, as relações entre elas e as relações delas conosco em determinado panorama tecnológico, midiático e histórico (Rajewsky, 2012; Postali; Iuama, 2021).

O conceito de mídia, que inicialmente era empregado para se referir a meios de comunicação de massa (Santaella, 2003), foi ampliado após a chegada da “comunicação teleinformática” (*idem*, p. 62), levando à fusão entre mídias, à sua hibridização. No entanto, essa mistura não acontece de forma tão simples ou tão pura: existem atritos nesta fusão e eles causam reverberações, tanto na composição das novas mídias quanto na forma de pensá-las, seja teoricamente ou artisticamente: “primeiro o novo meio provoca um impacto sobre as formas e meios mais antigos. Num segundo momento, o meio e as linguagens que podem nascer dentro dele são tomados pelos artistas como objeto de experimentação” (Santaella, 2003, p. 156).

O videogame se encontra inserido numa espécie de ecologia midiática, cujos componentes mudam, se adaptam e se transformam constantemente (Santaella, 2021) e de forma cada vez mais intensa devido ao ritmo digital. Assim, estudar uma mídia de forma isolada vai de encontro a este cenário, que nos estimula a pensar no panorama midiático como um todo, observando as “relações”, “interações e interferências de cunho midiático”, caracterizando o fenômeno conhecido como intermedialidade (Rajewsky, 2012, p. 52). Portanto, “a virada digital torna-se em si uma mudança epistemológica que pode ser usada para investigar rupturas e continuidades, relações intermediais e histórias paralelas. Através das lentes do digital, nós começamos a ver a velha mídia de uma nova maneira, mais uma vez” (Parikka, 2021, p. 34). Este aspecto relacional é de vital importância para a arqueologia das mídias, pois:

(...) não estamos interessados diretamente no sentido que emerge de nossas “escavações”, mas sim nas conexões e redes materiais e cognitivas que perpassam e possuem influência nos nossos objetos. Portanto, acreditamos que uma história da mídia deve ser primordialmente uma abordagem relacional, ou seja, que promove cadeias de associações com um foco não-hermenêutico que possui diversos graus de adoção/interesse, dentre os vários aspectos inerentes ao processo comunicacional (as materialidades, a cognição, o imaginário, o social, o cultural, o político etc.). (Perani, 2016, p. 50)

O avanço tecnológico que nos levou até a cultura digital trouxe “uma máquina que estava destinada a mastigar números”, mas que “começou a mastigar tudo” (Santaella, 2003, p. 20). Mastigou e nos entregou uma mistura de fotografia, cinema, televisão, livros, desenhos animados, imagem, texto, música, hipertexto, hipermídia, tudo junto, em um computador ou em um console. Assim, ao nos enveredarmos pelas camadas mais profundas do sítio arqueológico, encontramos filmes, livros, fotos, câmeras, antenas de TV, controles remotos, dentre outros. Tudo está lá, repousando por baixo e dando suporte àquilo que entendemos hoje por videogame. A esse movimento no qual as novas mídias incorporam, reformulam e transformam as características das anteriores, Bolter e Grusin (2000) dão o nome de remediação. Esta funciona com base em uma lógica dupla. Por um lado, temos a imediação, estratégia utilizada por uma mídia para esconder seus traços (*idem*). Ela é uma busca pela transparência da mídia, pelo desejo da ausência da mediação entre o conteúdo ou entre a interface e a pessoa. Por outro, temos a hipermediação, que busca o oposto, a exposição exagerada da mídia. Seu objetivo é deixar explícita a interface com sua combinação de elementos visuais e sonoros, atendendo ao desejo de ter uma experiência mediada, de ter clara

a estrutura da mídia que está sendo consumida. Vejamos como a remediação e suas duas facetas se manifestam.

A herança do cinema nos jogos digitais é bem perceptível (Bolter; Grusin, 2000). O cinema, mídia que vem se desenvolvendo e se aperfeiçoando desde o final do século XIX e início do século XX, empresta ao videogame, principalmente, sua linguagem. A linguagem cinematográfica é composta pelas matrizes sonora, visual e verbal, traduzidas em tela através de roteiro, enquadramentos, ângulos, iluminação, trilha e efeitos sonoros, dentre outros. Sua presença nos jogos digitais é tão forte que são frequentes as discussões sobre como alguns títulos são menos jogos e mais filmes que podem ser jogados. Isso demonstra uma das facetas da remediação que abordamos anteriormente, a imediação. Assim, o caráter intermediático dos jogos digitais e do cinema se fortalece, tornando evidente a mistura entre os dois.

Jogos digitais também remediam a literatura e a fotografia. Livros não estão muito distantes dos jogos, como podemos pensar a princípio. Mukherjee (2015) resgata os livros-jogos, com seu caráter interativo, como antepassados dos jogos. A possibilidade de escolher os rumos da narrativa com um toque lúdico ratifica essa aproximação, que faz o autor classificar estes livros como proto-videogames. Por outro lado, em jogos como *Myst* (1993), a jogadora navega através de livros para explorar os rumos da história e joga passando por entre os mundos narrados pelas páginas. Da fotografia, os jogos remediam a manipulação do ângulo visualizado pelas lentes e a própria linguagem visual, já que “os critérios de qualidade que norteiam os ideais da imagem infográfica³¹ ainda estão embebidos na estética fotográfica” (Santaella, 1997, p. 191). Ademais, a fotografia muitas vezes aparece nos jogos como um Modo Foto, que a jogadora pode acionar para capturar a tela, ou até mesmo como parte do jogo, quando personagens precisam fazer registros fotográficos ao longo das missões. Este é o caso do jogo *Toem* (2021), no qual a jogadora parte em uma expedição acompanhando uma personagem que deve fazer registros fotográficos para resolver quebra-cabeças e ajudar outras personagens (Figura 7).

31 Imagem infográfica no sentido de imagem gerada pelo computador.

Figura 7: Modo câmera no jogo *Toem* (2021)



Fonte: <https://www.nintendo.com/pt-br/store/products/toem-switch/>. Acesso em 16 nov. 2023.

Da televisão, o videogame toma emprestada a manipulação da tela com o controle remoto (Bolter; Grusin, 2000), a serialidade da narrativa (Madeira, 2021) e a linguagem visual de determinadas produções audiovisuais, como os desenhos animados (Luz, 2009). Bolter e Grusin (2000) comparam o controle remoto da TV aos *joysticks* dos videogames, ou aos teclados usados para jogar no computador, reconhecendo que as funções do primeiro são bem mais limitadas que as outras, já que permitem apenas que a espectadora mude ou canal ou faça pequenos ajustes na tela. Madeira (2021) pontua que essa comparação é um pouco deslocada, uma vez que é possível assistir televisão sem um controle remoto, mas não é possível jogar sem um controle ou um teclado. A autora também indica que, com o desenvolvimento tecnológico dos jogos, que permitiu o aumento da presença de narrativas neles, foi possível serializar alguns títulos, não apenas como franquias, mas como sequências diegéticas daquele universo. Alguns jogos citados pela autora são os das séries *Uncharted* (2007 – 2017) e *God of War* (2005 – 2022) (Madeira, 2021).

Além disso, a tecnologia disponível no início do desenvolvimento dos jogos digitais limitava sua qualidade gráfica, fazendo com que as programadoras e artistas envolvidas criassem imagens compostas por *pixels* (Luz, 2009). Essas imagens, produzidas em computadores e repletas de restrições, procuravam representar o que as criadoras desejavam da melhor forma possível. No entanto, essa mesma limitação, que evoluiu lentamente ao longo das décadas de 1970, 1980 e 1990, acabou por definir uma certa

visualidade clássica dos jogos: pixelada, relativamente abstrata e que, por sua simplicidade, acabava por remediar a linguagem visual dos desenhos animados (*idem*).

Podemos observar essas características no jogo *The Legend of Zelda*, lançado em 1986 (Figura 8). Compreendemos que a área azul representa um lago por causa da ponte que o atravessa; o personagem Link tem um tamanho diminuto e que se assemelha a uma criança, relacionando-o com o público infantil e outras personagens de desenhos animados; os arbustos e inimigos são bem abstratos e a compreensão do que eles são vem mais do ato de jogar do que de sua representação; o mapa é apenas um bloco cinza com um pixel verde em movimento no meio (que representa Link), dentre outros.

Figura 8: *The Legend of Zelda* (1986)



Fonte: https://www.nintendo.pt/Jogos/NES/The-Legend-of-Zelda-796345.html#Galeria_de_imagens. Acesso em 18 out 2023.

Essa distinção visual é tão forte que, mesmo com o hiper-realismo visto nos jogos a partir da evolução tecnológica dos últimos anos, muitos títulos usam esse estilo visual apenas por questões estéticas. Aí temos a hipermediação, na qual a presença da mídia é exarcebada (Bolter; Grusin, 2000); no caso, com uma linguagem visual tão marcante, não temos como não perceber que estamos diante de um videogame. A relevância do visual dos jogos é tanta que fez com que eles fossem remediados de volta por outras mídias, como no filme *Corra, Lola, Corra* (1998), nos quadrinhos *Scott Pilgrim Contra o Mundo* (2004) e na

série televisiva *Black Mirror*, com o episódio *Striking Vipers* (2019) (Madeira, 2021; Perani, 2014).

Apesar de encontrarmos todos esses elementos em nossa escavação midioarqueológica, não podemos deixar de lado que, além de fontes de conhecimento sobre o passado, as mídias que resgatamos no terreno são também formas de avaliarmos criticamente as novas mídias e o impacto que exercem em nosso dia a dia. Parikka (2021), ao dialogar com Bolter e Grusin, McLuhan e Galloway, reforça que esta reflexão torna-se ainda mais urgente por termos cada vez mais mídias que nos apresentam ambientes nos quais a interface com a realidade desaparece, “engolida como parte do mundo das coisas” (*idem*, p. 49).

Somados a esta invisibilidade, os numerosos elementos que achamos nas diferentes camadas sobrepostas na escavação apontam para o caráter sensorial e afetivo da experiência estética do videogame. Cada partida ou sessão torna-se um pequeno espetáculo digital, exercendo uma forte atração sobre o público, que anseia por experienciá-la por inteiro, corpo, mídia e sentidos juntos, inseparáveis (Parikka, 2021). A intermedialidade e a remediação colaboram para o aumento da complexidade dessas vivências.

A riqueza do sítio arqueológico dos videogames se traduz na interdisciplinaridade dos Estudos de Jogos (Freyermuth, 2015). A arqueologia das mídias é apenas uma possibilidade teórica e metodológica, dentre várias que podemos usar para estudá-los. A área ainda se beneficia da bagagem de várias outras disciplinas para produzir conhecimento, como as Ciências Humanas, Ciências Sociais, Tecnologia, Educação, dentre outras, como vimos anteriormente.

No entanto, algo fica bastante claro diante de tudo que foi exposto até aqui: videogames *são* mídia. Aliás, não só uma, mas várias em uma só (Perani, 2014; Postali; Iuama, 2021), cuja fundação se dá a partir de outras mídias que vieram antes, “mas que apresenta suas especificidades não comuns a elas” (Postali; Iuama, p. 10). Consequentemente, são objetos legítimos nos estudos de Comunicação e podemos citar alguns trabalhos que apresentam este enquadramento. Postali e Iuama (2021) trazem várias perspectivas de como jogos e comunicação se entrelaçam. Segundo estes, até mesmo o *gameplay* é uma forma de comunicação social, pois o ato de jogar conecta jogo e jogadora em um diálogo; este, por sua vez, também ocorre entre as jogadoras (Postali; Iuama, 2021). Os autores, então, sugerem o conceito de mídias lúdicas, “que se situa numa intersecção dupla: diz respeito tanto aos aspectos lúdicos da comunicação, quanto aos aspectos comunicacionais dos jogos” (*idem*, p.

14). Perani (2014), após perscrutar os elementos centrais que são comuns na história das mídias de massa (propostos por McQuail, que vimos anteriormente), conclui que:

(...) os games podem ser verdadeiramente um meio de comunicação por possuírem atividades e funções únicas (um entretenimento “ativo”), serem cada vez mais influentes nas culturas e sociedades de todo o mundo, e possuírem um suporte físico que lhes confere sua materialidade midiática (os seus códigos de programação). (Perani, 2014, p. 11)

No entanto, mesmo ao afirmar que existem muitos lugares que os jogos podem ocupar nos estudos comunicacionais (*idem*), em um trabalho futuro, Perani (2016, p. 59) observa que os Estudos de Jogos no Brasil dão preferência à “realização de estudos de casos que utilizam os jogos apenas para a investigação de hipóteses elaboradas com o auxílio de teorias advindas de outras áreas”. A autora não diminui o valor dos jogos como objetos de estudo da Comunicação, já que as contribuições desses podem ser valiosas para “as teorias da Comunicação e os estudos comparativos dos meios, e também para as genealogias de mídia, os estudos de cibertextualidades e de Semiótica” (*idem*, p. 71).

No entanto, reforça que existe uma lacuna a ser preenchida em relação a “estudos epistemológicos e ontológicos” (*idem*, p. 59) na área de games no Brasil, algo que não acontece com os estudos de jogos em âmbito internacional, que apresenta teorias e publicações que refletem sobre esses assuntos desde 2001. Nesta questão, ela dialoga com Fragoso e Amaro (2018), quando as autoras apontam que não podemos considerar como trabalhos do campo de Estudos de Jogos aqueles nos quais os jogos são apenas exemplos, ou cuja área de conhecimento seja predominantemente outra.

Com isto posto, no próximo capítulo, pretendemos nos debruçar sobre os Estudos de Jogos no Brasil, em suas produções mais recentes, para avaliarmos a composição do campo em relação a quem produz, o que produz e como produz. Assim, poderemos obter um panorama do cenário brasileiro baseado em dados quantitativos e qualitativos.

4 CONSTRUÇÃO METODOLÓGICA

Neste capítulo, vamos abordar a construção metodológica que dá base ao *corpus* selecionado para a análise. Nossa pesquisa combina os métodos de Fragoso (*et al.*, 2015; *et al.*, 2026; 2018), de abordagem quantitativa, e o de Moreira (2023), de abordagem qualitativa. Optamos por combiná-los por constatarmos que, juntos, eles são mais eficientes para responder nosso problema de pesquisa do que se os usássemos separadamente. Fragoso oferece um sólido ponto de partida para navegarmos nos bancos de dados e para selecionar as pesquisas sobre jogos e Moreira aponta o caminho para organizá-las, categorizá-las e analisá-las. Veremos agora os dois métodos em detalhes.

4.1 O método de Fragoso

A pesquisadora Suely Fragoso, professora da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), tem os jogos digitais com um de seus interesses de pesquisa. Em trabalhos de 2015, 2016 e 2017, a autora e colaboradores traçaram um panorama dos estudos de jogos digitais no Brasil a partir de, principalmente, dados coletados na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD). No geral, os métodos dos três trabalhos são semelhantes, com poucas diferenças entre eles.

No artigo *Um panorama dos estudos de games na área da Comunicação nos últimos 15 anos*, apresentado por Fragoso *et al.* no Intercom Nacional em 2015, “o *corpus* do estudo é composto pelas Teses e Dissertações defendidas no Brasil entre 2000 e 2015, em todas as áreas de conhecimento, e pelos trabalhos apresentados em três eventos da Comunicação, Intercom, Compós e ABCiber, no mesmo período” (*idem*, p. 1). Para o levantamento dos estudos dos eventos, as bases de dados utilizadas foram os respectivos anais; para as teses e dissertações, os autores recorreram à Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD). As palavras-chave utilizadas para a pesquisa foram: jogos, jogos digitais, *game*, *games*, *game studies* e videogames. As categorias de análise foram: Computação, Design, Educação, Arte, Narrativa, *Gameplay*, *Game Studies*, Sociocultura e Outros. Os autores concluem que “a Comunicação acolhe os estudos de Games em proporção maior que a das outras áreas de conhecimento, sem que isso interfira com as abordagens que lhe são próprias (representadas pela Sociocultura)” (*idem*, p. 14).

No *paper* de 2016, *Tendências temáticas das trilhas do SBGames e das Teses e Dissertações sobre jogos defendidas no Brasil nos últimos 15 anos*, Fragoso *et al.* correlacionam as tendências e subtemáticas do evento com o levantamento sobre a Pós-Graduação realizado no estudo anterior. O *corpus* é formado pelos trabalhos apresentados no SBGames entre 2006 e 2015 e pela produção acadêmica de jogos na Pós-Graduação de 1997 a 2015. Para a coleta de dados, os pesquisadores utilizaram o banco de dados da BDTD e os anais do evento. As palavras-chave utilizadas para a pesquisa foram: jogo, game e videogame, no singular ou plural, localizadas no título, nas palavras-chave ou no resumo. As categorias de análise foram (Fragoso *et al.* 2016, p. 1032):

Computação: Trabalhos que estejam relacionados com estudos de Ciência da Computação, Informática, Engenharias, Softwares, Hardwares, Linguagens de Programação, Inteligência Artificial, Open Source, Programação de Jogos e seus derivados.

Design: Trabalhos que estejam relacionados com o Desenvolvimento de Jogos, Usabilidade, Interface, Concepção, Criação de Personagens, Comportamento, Perfil, Criação de Cenários/Ambientes, Design de Som, Level Design e seus derivados.

Educação: Trabalhos que estejam relacionados com Ensino, Aprendizado, Trabalhos Desenvolvidos em Disciplinas/Aulas em Diferentes Estágios de Educação, Atividades Didáticas, Projeto Educacional, Jogos Educacionais/Educativos e seus derivados.

Arte: Trabalhos que estejam relacionados com Estética, Aparência, Pixel Art, Criação de Personagens, Criação de Cenários/Ambientes, Arte Conceitual e seus derivados.

Sociocultura: Trabalhos que estejam relacionados com Sociabilidade, Sociedade, Política, Questões Ambientais/Naturais/Urbanas, Nacionalidade, Cultura, Países (Brasileiros, Japoneses, Russos e outros), Estados, Festividades e seus derivados.

Game Studies: Trabalhos que estejam relacionados com Narrativa, Desenvolvimento de Narrativa, Enredo, Storytelling, RPG, Ludologia, Narratologia, Hipertexto, Literatura, Estrutura Narrativa, Drama, Adaptação, Roteiro, *Gameplay*, Performance, Role-Playing, Jogabilidade, Mecânica de Jogo, Rejogabilidade, Interatividade e seus derivados.

Outros: Trabalhos que não estão completamente contemplados pelas categorias previstas e, portanto, precisam de especificações no campo de observações.

Os autores concluem que existe uma correlação entre os trabalhos apresentados nas edições do SBGames e os concluídos nos cursos de pós-graduação brasileiros. As pesquisas sobre jogos não estão restritas apenas a eventos dedicados ao tema, mas espalham-

se nas teses e dissertações dos últimos anos, de diversas áreas. Ou seja, a produção acadêmica sobre jogos digitais não é de nicho; os *Game Studies* estão consolidados no país, de *short papers* a teses, em diferentes áreas de conhecimento.

Já em 2017, Fragoso publica o texto *Desafios da pesquisa em games no Brasil* como um capítulo do e-book *Metagame: panoramas dos Game Studies no Brasil*, organizado por Thiago Falcão e Daniel Marques. O objetivo da autora é “desvelar as principais perspectivas dos *Game Studies* no Brasil, ao discutir seu atual estado da arte no que diz respeito a zonas de debate sobre os trabalhos originados no campo” (Fragoso, 2017, p. 15). O *corpus* é formado pelas teses e dissertações publicadas entre 1997 e 2015 e pelos trabalhos apresentados nos eventos SBGames (de 2006 a 2016), na Compós (de 2000 a 2016), na ABCiber (de 2007 a 2014) e no Intercom (de 1997 a 2016). Para a coleta de dados, a pesquisadora utilizou o banco de dados da BDTD e os anais dos eventos. As palavras-chave utilizadas para a pesquisa foram: jogo, game e videogame, no singular ou plural. Os trabalhos publicados nos anais dos eventos não foram categorizados e não passaram por uma análise mais aprofundada; esta ficou restrita a métricas de crescimento do número de trabalhos por ano e a comparações quantitativas entre os eventos e os estudos da Pós-Graduação.

Já as teses e dissertações foram classificadas em categorias elaboradas pela autora a partir das áreas de conhecimento dos Programas de Pós-Graduação aos quais os trabalhos são vinculados. A princípio, Fragoso (2017) cogitou agrupar os PPGs pela classificação da Capes, utilizando colégios, grandes áreas ou áreas de avaliação, e também considerou utilizar as *tags* da BDTD. No entanto, nenhuma destas alternativas forneceria uma distribuição dos trabalhos que fosse adequada aos objetivos da autora. Assim, ela optou por elaborar categorias próprias, agregando os PPGs “por afinidade temática, tendo como baliza as áreas da Capes e do CNPq” (*idem*, p. 24). Assim, 10 áreas temáticas foram estipuladas: Comunicação, Computação, Design, Educação, Saúde, Engenharias, Letras e Linguística, Artes, Administração e Outros (Teologia, Arquitetura, Ciência da Informação, Estatística etc).

A área temática da Comunicação “reúne os programas cuja denominação contém a palavra Comunicação ou correlatas, inclusive Cinema, Cultura, Multimeios, Meios Digitais, Imagem e Som e Meios e Processos Audiovisuais” (*idem*, p. 26). Estes trabalhos correspondem a 14% do total da Pós-Graduação e, a partir de 2011, mantêm um crescimento anual constante. A autora conclui que “Em comparação com outras áreas de conhecimento e com outros países, a entrada dos games na pós-graduação em Comunicação no Brasil foi

tardia e lenta. Nos últimos anos, nota-se a aceleração do número de teses e dissertações sobre games na Comunicação” (Fragoso, 2017, p. 38-39).

Para resumir os percursos metodológicos de Fragoso, elaboramos a tabela a seguir. Com ela, podemos ter uma visão geral dos três trabalhos da autora, suas semelhanças e leves diferenças, o que ajudará a esclarecer melhor nossas escolhas metodológicas no futuro.

Tabela 2: Resumo dos percursos metodológicos de Fragoso

	Fragoso et al. (2015)	Fragoso et al. (2016)	Fragoso (2017)
Corpus	Teses e dissertações; Intercom; Compós ; ABCiber; todos no período de 2000 a 2014	Teses e dissertações (1997 a 2015); SBGames (2006 a 2016)	Teses e dissertações (1997 a 2015); SBGames (2006 a 2016); Compós (2000 a 2016); ABCiber (2007 a 2014); Intercom (1997 a 2016)
Palavras-chave	Jogos; jogos digitais; game; games; game studies; videogames	Jogo(s); game(s); videogame(s)	Jogo(s); game(s); videogame(s)
Fonte de dados	BDTD; Anais dos eventos	BDTD; Anais do evento	BDTD; Anais dos eventos
Categorias	Computação; Design, Educação; Arte; Narrativa; <i>Gameplay</i> ; Game Studies; Sociocultura; Outros	Computação; Design; Educação; Arte; Sociocultura; Game Studies; Outros	Comunicação; Computação; Design; Educação; Saúde; Engenharias; Letras e Linguística; Artes; Administração; Outros

Fonte: elaborada pela autora a partir de Fragoso.

As pesquisas de Fragoso mostram uma equivalência entre a produção da pós-graduação e a dos eventos escolhidos, ou seja, quando as produções de um lado aumentam, as do outro também. Para nossa pesquisa, este resultado é relevante porque nos ajuda a delimitar nosso *corpus*. Como objetivamos realizar uma pesquisa qualitativa, somar trabalhos sobre jogos digitais apresentados em diferentes eventos e a produção da pós-graduação para uma análise em profundidade se tornaria inviável devido ao grande volume de dados. Por isso, decidimos analisar apenas a produção da pós-graduação, inclusive por também compreendermos que muitos trabalhos apresentados nos eventos são oriundos destas pesquisas.

O método de Fragoso tem como ponto forte a estruturação de um caminho de levantamento e de coleta de dados. Diante de tantos bancos de dados, a uniformização apresentada pela autora e seus colaboradores é valiosa para a organização da coleta de dados.

Assim, resumimos aqui o que utilizaremos do método da autora: o foco em trabalhos da pós-graduação brasileira; as palavras-chave usadas para coletar os dados nos bancos selecionados (são elas: jogo, game, videogame, no singular e no plural); e a segmentação dos trabalhos de acordo com a área temática de Comunicação estabelecida pela autora (programas de Comunicação e áreas correlatas).

A decisão pela área da Comunicação se deu por alguns fatores. Primeiro, por ser a área de vinculação desta pesquisa, realizada em um programa de pós-graduação de Comunicação. Segundo, por entendermos que nossa área é interdisciplinar, algo que ficou claro também na leitura dos trabalhos selecionados para a análise. Neles, pesquisas sobre jogos digitais no âmbito da Comunicação abrangem também questões das áreas de Saúde e Educação, para citar algumas das que mais publicam sobre jogos (Fragoso *et al.*, 2016).

No entanto, sentimos necessidade de acrescentar ao nosso *corpus* duas áreas temáticas classificadas separadamente por Fragoso: a de Design e a de Artes. A primeira foi acrescentada por compreendermos que a área de jogos digitais é inseparável da área de Design. Pesquisar jogos envolve pensar em sua estrutura, em seu processo de criação e na experiência que propõe às jogadoras, para citar alguns fatores, e estes aspectos têm destaque nas disciplinas relacionadas ao Design. Quanto à área de Artes, nesta tese compreendemos jogos digitais como legítimos objetos artísticos e esta visão é compartilhada por diversos trabalhos da Comunicação, inclusive alguns que detalharemos na análise. Portanto, o acréscimo das duas áreas é justificado.

Assim, filtramos os trabalhos coletados a partir de denominações do programa de pós-graduação que contivessem as palavras: comunicação; cinema; cultura; multimeios; meios digitais; imagem e som; meios e processos audiovisuais; design e artes. Ou seja, caso o PPG da tese contivesse uma ou mais dessas palavras, a tese entraria para o *corpus* inicial. Por fim, como o método de Fragoso é voltado para uma análise exclusivamente quantitativa, decidimos acrescentar o método de Moreira (2023), detalhado a seguir, para complementar nossa pesquisa de forma qualitativa.

4.2 O método de Moreira (2023)

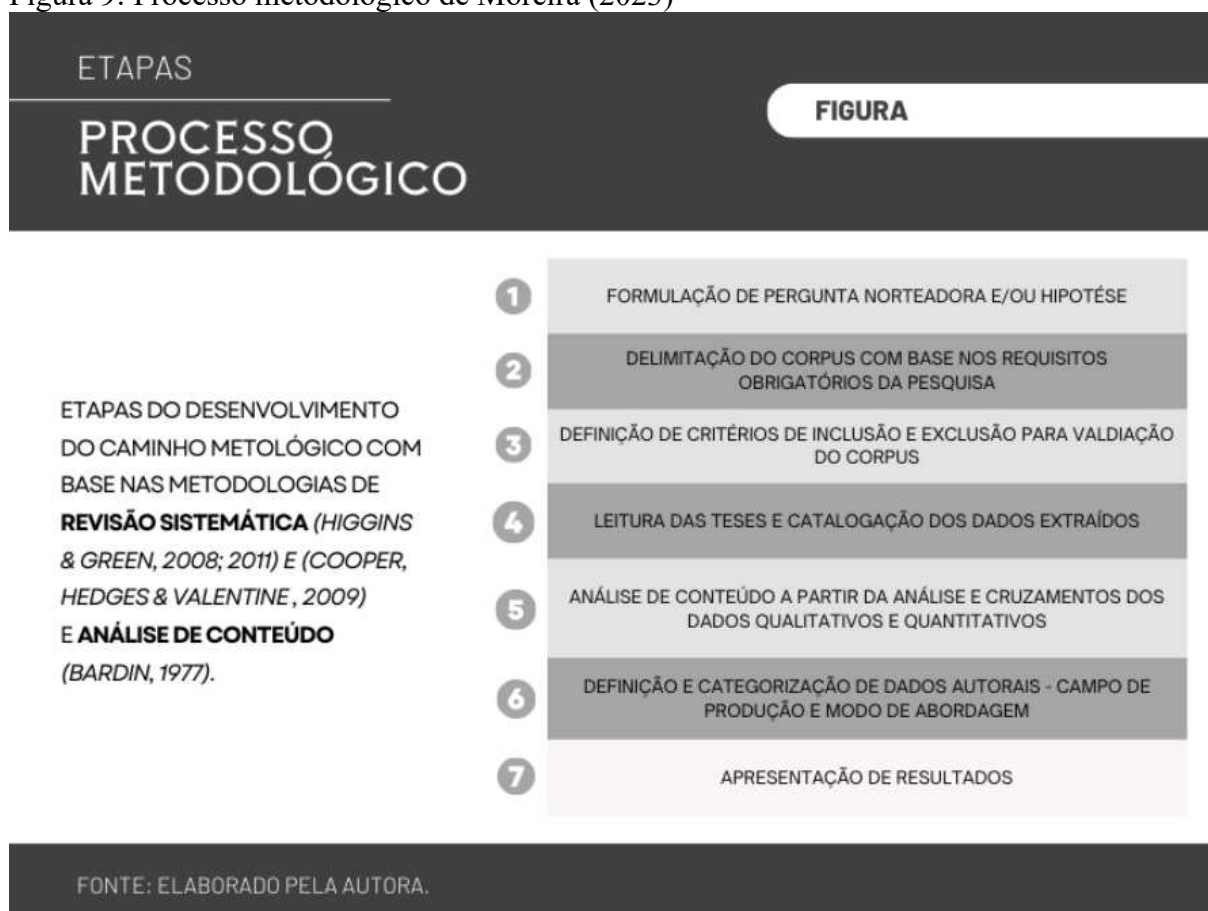
A pesquisa de Mariana Moreira, intitulada *Como pesquisamos Transmídia: um panorama sobre as pesquisas de transmídiação no Brasil (2008-2021)*, defendida em 2023 na Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), traz o complemento que precisávamos para

definir nosso percurso metodológico. A autora, assim como Fragoso, conduz uma pesquisa sobre pesquisas, mas, ao contrário da segunda, aplica uma abordagem qualitativa ao estudo.

O que nos chamou a atenção no método de Moreira foi seu procedimento bem estruturado e seus critérios para a coleta de dados, com sua posterior organização em uma planilha-base. A autora utiliza duas bases para sua construção metodológica: a revisão sistemática de Cooper *et al.* (2009) e de Higgins e Green (2008; 2011), nas quais se apoia para formar seu protocolo de coleta e organização de dados, e a análise de conteúdo (AC) de Bardin (2020), que aplica para a formação do *corpus* e para a análise propriamente dita.

A revisão sistemática foi escolhida por Moreira (2023, p. 47) devido a seu “alto rigor quanto à coleta e organização dos dados, além de apreço pela imparcialidade e objetividade, visando minimizar vieses subjetivos e interferências pessoais do pesquisador”. Já a escolha pela AC de Bardin (2020) se deu por “perceber que eles (os dados) se beneficiariam de uma abordagem que fosse além da interpretação dos dados em si, permitindo categorizações e associações entre eles, em prol da construção de uma etapa interpretativa e analítica mais prolífera” (*idem*, p. 49). Com isso, a autora estipula os passos abaixo para a orientação de seu processo metodológico.

Figura 9: Processo metodológico de Moreira (2023)



Fonte: Moreira, 2023, p. 54.

Para a etapa 1, sua pergunta norteadora foi: “Como estudamos transmídia no Brasil?”, acompanhada por duas hipóteses (*idem*, p. 55): 1) “identificar Henry Jenkins como autor principal, exercendo o papel de referência que acionou a produção acadêmica e na repercussão da transmídia no Brasil”; 2) Há uma “falta de precisão conceitual e uma ausência de processos metodológicos próprios e claros que interferem na transmídia como campo de estudos”.

Na etapa 2, a partir das palavras-chave “transmídia”, transmidiação”, “narrativa transmídia”, “narrativa transmidiática” e “transmídia *storytelling*”, Moreira (2023) começou a delimitar seu *corpus*. A autora optou por analisar apenas teses, devido ao “grau de qualidade e complexidade que elas carregam no seu desenvolvimento, como uma das etapas mais avançadas de pesquisa e ensino” (*idem*, p. 57). Esta decisão se alinha ao que definimos com Fragoso, mas dá um passo além na restrição do escopo do trabalho, ajudando a delimitar ainda mais a base de dados que irá fazer parte do *corpus*. Há também um recorte temporal na

pesquisa da autora, que vai de 2008, data de lançamento da tradução brasileira do livro *Cultura da Convergência*, de Henry Jenkins, a 2021. Assim, optamos por aplicar essa restrição também ao nosso trabalho, focando apenas em teses defendidas entre 2019 e 2023. Este recorte temporal foi escolhido por possibilitar um olhar aprofundado nas produções mais recentes sobre jogos digitais e também como uma forma de viabilizar a pesquisa, pois um recorte mais amplo e, conseqüentemente, com mais teses no *corpus*, como nos trabalhos de Fragoso, poderia comprometer a análise qualitativa que propomos.

Moreira utilizou o Catálogo de Teses e Dissertações da Capes como fonte de coleta de dados. Apesar de ambos serem bancos de dados para teses e dissertações brasileiras, apenas o Catálogo da Capes é o repositório oficial de pesquisas, no qual os cursos de pós-graduação do país são obrigados a depositar os dados dos trabalhos defendidos pelos estudantes (UNESP, 2013). A BDTD é uma iniciativa do Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT) e tem o objetivo de ser um portal de integração de pesquisas da pós-graduação. Ou seja, nesta segunda, não há um compromisso dos cursos de pós-graduação para cadastrarem as teses e dissertações na BDTD, o que pode gerar vieses nos resultados, já que uma quantidade indefinida de pesquisas pode não ser inclusa no *corpus*.

O Catálogo de Teses e Dissertações da Capes registra dados gerais das pesquisas, como seu resumo e outras informações que podem ser encontradas através da busca por palavras-chave, mas não necessariamente disponibiliza em seus resultados o texto completo dos trabalhos, ao contrário da BDTD, que contém links que levam direto ao repositório da universidade de origem da pesquisa (UNESP, 2013). Moreira (2023) aborda esta questão e informa que, nos casos em que o Catálogo da Capes não forneceu o link para a tese, realizou nova busca diretamente no repositório da universidade de origem e, em alguns casos específicos nos quais a tese não estava disponível lá, entrou em contato com os autores das teses via e-mail para solicitá-las. Em nossa pesquisa, caso encontrássemos situação semelhante, decidimos seguir os passos da autora.

Então, recapitulando o protocolo de Moreira (2023, p. 59) até aqui:

Ao final, nosso *corpus* é constituído por teses de doutorado relacionadas às cinco palavras-chave indicadas previamente, que estejam presentes no Catálogo de Teses e Dissertações da Capes com recorte temporal a partir da publicação da edição brasileira do *Cultura da Convergência*, de Henry Jenkins, em 2008.

A autora iniciou a primeira versão do *corpus* com 100 teses e, após aplicar os critérios de inclusão (na citação acima) e de exclusão estipulados³², terminou com 59 teses válidas. Com isto, listou 25 dados que seriam coletados de cada tese, divididos em 4 grupos: 1) Dados demográficos e catalográficos; 2) Dados qualitativos amplos; 3) Dados qualitativos específicos da transmídia; 4) Dados qualitativos específicos da transmídia coletados *a posteriori*. A divisão dos dados está exposta na Tabela 3.

Tabela 3: Dados coletados por Moreira (2023) e seus respectivos grupos.

DADOS DEMOGRÁFICOS E CATALOGRÁFICOS	DADOS QUALITATIVOS AMPLOS	DADOS QUALITATIVOS ESPECÍFICOS DA TRANSMÍDIA	DADOS QUALITATIVOS ESPECÍFICOS DA TRANSMÍDIA COLETADOS A POSTERIORI
Título da Tese	Bases teóricas e conceitos principais (Até 4 unidades coletadas)	Campo de produção	Presença de termos associados a cultura participativa
Nome do pesquisador autor	Escolhas metodológicas e procedimentos aplicados (Até 3 unidades coletadas)	Modo de abordagem do estudo	Identificação de criação autoral (conceito, projeto ou sistema)
Nome do orientador	Escolha metodológica predominante	Observação complementar	
Universidade	Identificação de objeto de pesquisa (Até 3 unidades coletadas)		
Ano de publicação	Identificação de objeto de pesquisa predominante		
Programa de Pós-graduação	Objetivo geral da pesquisa		
Área de conhecimento Capes	Principais autores citados (Até 9 unidades)		
Área de conhecimento (versão simplificada)	Presença de objetos nacionais		
Palavras-chave (Até 9 unidades coletadas)			
Cidade			
Estado			
Região			

Fonte: Moreira, 2023, p. 69.

32 Estes critérios de exclusão serão apresentados mais à frente neste capítulo.

Os dados do Grupo 1 são autoexplicativos: Título da tese; Nome do pesquisador autor; Nome do orientador; Universidade; Ano de publicação; Programa de Pós-Graduação; Área de conhecimento Capes; Área de conhecimento (versão simplificada); Palavras-chave (até 9 unidades coletadas); Cidade; Estado; Região. A seguir, temos as descrições dos dados dos grupos 2 de Moreira (2023).

Tabela 4: Grupo 2 – Dados qualitativos amplos de Moreira (2023)

DADOS QUALITATIVOS AMPLOS	DESCRIÇÃO DO DADO
Bases teóricas e conceitos principais (até 5 unidades coletadas)	Teorias e conceitos principais utilizados na tese em questão e que foram identificados como essenciais para a construção do percurso argumentativo da pesquisa. Verificado a partir de leituras das teses e consulta a anotações no diário de pesquisa.
Escolhas metodológicas e procedimentos aplicados (até 3 unidades coletadas)	Principais escolhas metodológicas e procedimentos identificados para a tese analisada.
Escolha metodológica predominante	Escolha metodológica identificada como mais essencial e mais abordada para o resultado da tese em questão.
Identificação de objeto de pesquisa (até 3 unidades coletadas)	Objetos de estudo que foram estudados de alguma forma na tese analisada.
Identificação de objeto de pesquisa predominante	Objeto de pesquisa principal utilizada na tese analisada.
Objetivo geral da pesquisa	Objetivo de pesquisa, <i>ipsis litteris</i> ou reescrito conforme analisado no texto na tese em questão.
Principais autores citados (até 9 unidades)	Principais autores citados na tese analisada, não necessariamente pela quantidade de citações durante o texto, mas pela sua relevância nos argumentos, conceitos ou análises realizadas pelo(a) autor(a).
Presença de objetos nacionais	Identificação de objetos de quaisquer natureza ou campo de produção que tenha sido desenvolvido no Brasil ou que estejam associados ao consumo de uma audiência brasileira.

Fonte: Moreira, 2023, p. 105-106.

Na tabela 5, temos a apresentação dos dados do Grupo 3 de Moreira (2023), com os Campos de Produção, Modo de abordagem do estudo e Observação complementar.

Tabela 5: Grupo 3 – Dados qualitativos específicos da transmídia de Moreira (2023)

DADOS QUALITATIVOS ESPECÍFICOS DA TRANSMÍDIA	DESCRIÇÃO DO DADO
Campo de Produção	Termo englobante que organiza e interpreta os setores nos quais o trabalho criativo, formativo ou informativo pode ser considerado como a “matéria-prima” do que é ofertado (produtos midiáticos, artísticos, publicitários etc.). A construção destas categorias considera informações associadas a natureza dos objetos, dos objetivos e de outros dados relevantes ao desenvolvimento da pesquisa da tese a partir de interpretação e análise de todos os dados coletados.
Modo de abordagem do estudo	Termo englobante que organiza as categorias desenvolvidas para identificar o que está sendo discutido em cada pesquisa.
Observação complementar	Anotações particulares na pesquisadora a fim de ter pistas sobre as teses que possam ser importantes na necessidade de releituras.

Fonte: Moreira, 2023, p. 139.

Por fim, temos o Grupo 4, que possui dois dados qualitativos específicos da transmídia, coletados pela autora após a leitura das teses. São eles: Presença de termos associados a cultura de fãs ou cultura participativa e Identificação de criação autoral.

Tabela 6: Grupo 4 – Dados Qualitativos específicos da transmídia coletados *a posteriori*

DADOS QUALITATIVOS ESPECÍFICOS DA TRANSMÍDIA COLETADOS A POSTERIORI	DESCRIÇÃO DO DADO
Presença de termos associados a cultura de fãs ou cultura participativa	Identificação de termos/palavras-chave no corpo da tese que discutem em alguma instância a temática de cultura participativa e/ou cultura de fãs, como “fandom”, “fãs”, “audiência de fãs” ou atividades diretamente associadas a receptores de produtos/estratégias transmídia.
Identificação de criação autoral	Identificação de confirmação que o autor da tese criou um sistema/método associado a transmídia, um objeto/produto/projeto transmídia ou um novo conceito teórico associado ao termo.

Fonte: Moreira, 2023, p. 166.

Em nossa coleta e organização de dados, percebemos que alguns dados coletados por Moreira não eram pertinentes ao nosso estudo, sendo retirados da lista, ou precisavam de

alguns ajustes devido à nossa área de pesquisa. Falaremos sobre as duas situações quando apresentarmos nosso procedimento completo.

A autora preencheu a planilha-base durante e após a leitura completa das 59 teses. Para a análise, a pesquisadora se apoiou nos dados da planilha e do diário de pesquisa, cruzando-os para realizar as inferências e interpretações necessárias para responder suas perguntas norteadoras e alcançar os objetivos estipulados.

Os pontos fortes do método de Moreira (2023) são seu protocolo criterioso para a formação do *corpus*, que provê dados qualitativos bem organizados para a realização da análise de conteúdo de Bardin, e a própria escolha da AC. A combinação dos dois se mostrou adequada para a exploração do material selecionado, sendo capaz de obter as respostas para as perguntas norteadoras. Por isso, decidimos utilizar Fragoso (*et al.*, 2015; *et al.*, 2016; 2017) e Moreira (2023) juntas no protocolo que vamos esclarecer a seguir.

4.3 Protocolo metodológico

A seguir, apresentamos, enfim, nosso protocolo metodológico, que conta com as seguintes etapas: Formulação de pergunta norteadora e/ou hipótese; Delimitação do *corpus* com base nos requisitos obrigatórios da pesquisa; Definição de critérios de inclusão e exclusão para validação do *corpus* e Leitura das teses e catalogação dos dados extraídos.

4.3.1 Formulação de pergunta norteadora e/ou hipótese

Um problema de pesquisa, segundo Gil (2010), precisa seguir algumas diretrizes em seu desenvolvimento. Ele deve ser: 1) formulado como pergunta; 2) claro e preciso; 3) empírico; 4) suscetível de solução; e 5) delimitado a uma dimensão viável. Como indicamos anteriormente, nossa pergunta norteadora surgiu como um reflexo do ato de pesquisar jogos digitais. Em um primeiro momento, pensamos em definir uma pergunta semelhante à de Moreira, “Como estudamos a transmídia no Brasil?”, que seria “Como estudamos jogos digitais no Brasil?”. No entanto, percebemos que seria uma pergunta muito abrangente, desrespeitando as diretrizes 2, 4 e 5 de Gil, portanto decidimos fazer alguns recortes.

Pela interdisciplinaridade dos *Game Studies*, seria inviável pesquisar jogos digitais sem uma delimitação de área, dado o volume de trabalhos que teríamos que analisar. Por exemplo, ao pesquisarmos o termo “jogos” no Catálogo de Teses e Dissertações da Capes, sem aplicar nenhum filtro, o resultado contabiliza mais de 15 mil trabalhos, distribuídos em

155 áreas de conhecimento³³. Por isso, para viabilizar esta pesquisa, seguimos o caminho de Fragoso (*et al.*, 2015; *et al.*, 2016; 2017) e optamos por investigar a área da Comunicação, ainda mais se considerarmos que trabalhos de outras áreas têm mais chances de não serem pertencentes aos Estudos de Jogos (Fragoso; Amaro, 2018).

De acordo com a autora (2017), 3 eixos dão base à pesquisa sobre games: *game programming*, *game design* e *game studies*. Ainda que sejam multidisciplinares, cada eixo tem uma área de conhecimento predominante: “Computação em *game programming*, Design em *game design* e Comunicação em *game studies*” (*idem*, p. 20). Além disso, proporcionalmente, a Comunicação acolhe mais pesquisas sobre jogos do que outras áreas de conhecimento (Fragoso *et al.*, 2015). Assim, por este trabalho estar vinculado a um programa de pós-graduação em Comunicação e por sua aproximação com os *game studies* como um todo, a decisão por fazer o recorte de nossa pergunta norteadora na área de Comunicação brasileira nos parece adequada para nos encaixarmos nas diretrizes de Gil (2010) de que o problema deve ter clareza e precisão, ser solucionável e ser viável.

Demos um passo a mais e estabelecemos um critério temporal para acrescentar, correspondente aos últimos cinco anos, de 2019 a 2023³⁴. Fragoso (*et al.*, 2015; *et al.*, 2016; 2017) deixa claro o aumento significativo do número de produções sobre jogos desde o ano de 2000, demonstrando a consolidação da área nas últimas décadas. Observar apenas os trabalhos defendidos nesse período dos cinco últimos anos pode nos mostrar o nível de amadurecimento da área de estudo de jogos no Brasil. Poderemos ter uma visão mais clara sobre como pesquisamos jogos *hoje*, com os métodos, os autores e os objetos que são mais utilizados pelas pesquisas mais recentes. E, como uma espécie de fotografia do panorama da área neste momento, pesquisas futuras poderão ter um ponto de referência caso desejem verificar novas mudanças daqui a alguns anos. Ainda assim, mesmo com um recorte temporal mais limitado, acreditamos que o material selecionado é capaz de nos fornecer a riqueza de dados que almejamos.

Tanto Fragoso (*et al.*, 2015; *et al.*, 2016; 2017) quanto Moreira (2023) optam por concentrar suas análises em trabalhos da pós-graduação, a primeira com teses e dissertações e a segunda apenas com teses. Decidimos seguir os passos de Moreira e nos limitamos apenas a teses concluídas no Brasil, com ou sem participação de outros países, “por serem pesquisas

³³ Número de resultados em busca realizada no dia 10 jul. 2024.

³⁴ Não incluímos o ano de 2024 por entendermos que a quantidade de trabalhos no Catálogo de Teses e Dissertações da Capes iria variar muito ao longo da coleta de dados e da análise, já que os trabalhos são acrescentados na plataforma à medida em que são defendidos. Optamos pelo ano de 2023 por termos menos chances de novos trabalhos defendidos nesse ano serem acrescentados durante a coleta e análise.

que resultam de um maior investimento acadêmico e de uma maior maturidade teórica” (Moreira, 2023, p. 23), obtendo a maior qualidade e complexidade indicadas pela autora.

Assim, nossa pergunta principal é “Quais são as principais características das pesquisas sobre jogos digitais no Brasil, especificamente nas teses defendidas no campo da Comunicação e áreas correlatas?”. A partir dela, perguntas secundárias surgem, como: Como os jogos digitais são abordados no campo de Estudos de Jogos? Quais conceituações e definições sobre jogos digitais são mais frequentes nos trabalhos analisados? Quais os principais referenciais teóricos e abordagens metodológicas dessas pesquisas?

Em relação às hipóteses, algumas foram levantadas durante e após a definição das perguntas norteadoras. São elas: 1) A produção acadêmica brasileira sobre jogos digitais revela um estágio de amadurecimento teórico-metodológico; 2) Existe uma preferência por métodos interdisciplinares em detrimento de métodos específicos para análise de jogos; 3) Autores clássicos, como Huizinga e Caillois, são amplamente utilizados, mas em menor recorrência do que novos autores e abordagens teóricas dos Estudos de Jogos; 4) As pesquisas trazem reflexões mais avançadas sobre jogos digitais, indicando que já estamos em fases mais avançadas da consolidação dos Estudos de Jogos, ao contrário do que indica Freyermuth (2015) e concordando com Fragoso e Amaro (2018). Com isso, partimos para a próxima etapa do protocolo. Com isso, partimos para a próxima etapa do protocolo.

4.3.2 Delimitação do corpus com base nos requisitos obrigatórios da pesquisa

Nesta etapa, iremos detalhar a formação do *corpus* de nosso estudo. De acordo com Moreira (2023, p. 56), as fases são: “definição de palavras-chave participantes; tipos de documentos participantes da pesquisa; banco de dados de origem de coleta e aplicação desses requisitos; marco histórico/temporal definido”. Já demonstramos e justificamos as escolhas nos tópicos anteriores, mas vamos condensá-las aqui novamente, em forma de tabela.

Tabela 7: Delimitação do *corpus* da pesquisa

Delimitação do <i>corpus</i>	
Definição de palavras-chave participantes	Jogo, <i>game</i> , videogame, no singular e no plural ³⁵
Tipos de documentos participantes da pesquisa	Teses defendidas em programas de pós-graduação da área da Comunicação e de áreas correlatas (Cinema, Cultura, Multimeios, Meios Digitais, Imagem e Som, Meios e Processos, Design, Artes)
Banco de dados de origem de coleta e aplicação desses requisitos	Catálogo de Teses e Dissertações da Capes
Marco histórico/temporal definido	2019 a 2023

Fonte: elaborada pela autora.

A busca no Catálogo na Capes aconteceu, então, com a aplicação dos seguintes filtros: Doutorado; Anos de 2019 a 2023; Nome do programa. Neste último, utilizamos o método de Fragoso (2017), no qual apenas programas com uma ou mais das seguintes palavras foram selecionados: Comunicação; Cinema; Cultura; Multimeios; Meios Digitais; Imagem e Som; Meios e Processos; Design; Artes. Na palavra-chave jogo/jogos, dos 309 nomes de programas indicados nos resultados, 35 foram selecionados; na palavra-chave *game/games*, dos 567 nomes de programas dos resultados, 21 foram selecionados; na palavra-chave videogame/videogames, dos 48 nomes de programas dos resultados, 13 foram selecionados.

Na figura 10, podemos identificar quais programas foram selecionados para as palavras-chave jogo e jogos.

³⁵ Em nossa pesquisa, averiguamos que o número de resultados mostrados no Catálogo da Capes não mudava caso a palavra estivesse no singular ou no plural.

Figura 10: Programas de Pós-graduação selecionados para as palavras-chave jogo e jogos.

Refinar resultados por: Nome Programa (35)

Pesquisar

Informe um termo para buscar...

Buscar

- ☒ ARTE E CULTURA VISUAL (1) ☒ ARTES (7)
- ☒ ARTES CÊNICAS (16) ☒ ARTES DA CENA (3)
- ☒ ARTES VISUAIS (11) ☒ Artes Cênicas (4)
- ☒ CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO (6)
- ☒ COMUNICAÇÃO (19)
- ☒ COMUNICAÇÃO E CULTURA CONTEMPORÂNEAS (4)
- ☒ COMUNICAÇÃO E LINGUAGENS (1)
- ☒ COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA (4)
- ☒ COMUNICAÇÃO SOCIAL (9)
- ☒ CULTURA E SOCIEDADE (1) ☒ Comunicação (4)
- ☒ DESIGN (18) ☒ DESIGN (2)
- ☒ Diversidade Cultural e Inclusão Social (2)
- ☒ EDUCAÇÃO, ARTE E HISTÓRIA DA CULTURA (3)
- ☒ ESTÉTICA E HISTÓRIA DA ARTE (1)
- ☒ Estudos do Lazer (7)
- ☒ INTERDISCIPLINAR EM CIÊNCIAS HUMANAS (1)
- ☒ Informação e Comunicação em Saúde (PPGICS) (1)
- ☒ JORNALISMO (2) ☒ LITERATURA E CULTURA (3)
- ☒ LITERATURA E INTERCULTURALIDADE (2)
- ☒ LITERATURA, CULTURA E CONTEMPORANEIDADE (2)
- ☒ LÍNGUA E CULTURA (1)
- ☒ MEMÓRIA SOCIAL E BENS CULTURAIS (1)
- ☒ MULTIMEIOS (1) ☒ MÍDIA E TECNOLOGIA (4)

<< < 1 2 > >>

Refinar resultados por: Nome Programa (35)

Pesquisar

Informe um termo para buscar...

Buscar

- ☒ PROCESSOS E MANIFESTAÇÕES CULTURAIS (1)
- ☒ Performances Culturais (5)
- ☒ SOCIEDADE E CULTURA NA AMAZÔNIA (1)
- ☒ Sociedade, Cultura e Fronteiras (1)
- ☒ TECNOLOGIAS DA INTELIGÊNCIA E DESIGN DIGITAL (8)

<< < 1 2 > >>

Cancelar Aplicar filtro

Fonte: elaborado pela autora a partir do Catálogo de Teses e Dissertações da Capes.

Na figura 11, podemos identificar quais programas foram selecionados para as palavras-chave game e games.

Figura 11: Programas de Pós-graduação selecionados para as palavras-chave *game* e *games*

Refinar resultados por: Nome Programa (21)

Pesquisar

Informe um termo para buscar... Buscar

☒ ARTE E CULTURA VISUAL (1)	☒ ARTES (6)	☒ COMUNICAÇÃO E LINGUAGENS (1)	☒ Sociedade, Cultura e Fronteiras (1)
☒ ARTES CÊNICAS (12)	☒ ARTES DA CENA (2)	☒ COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA (4)	
☒ ARTES VISUAIS (8)	☒ Artes Cênicas (2)	☒ COMUNICAÇÃO SOCIAL (8)	
☒ CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO (7)		☒ CULTURA E SOCIEDADE (1)	☒ Comunicação (4)
☒ COMUNICAÇÃO (18)		☒ DESIGN (25)	☒ DESIGN (3)
☒ COMUNICAÇÃO E CULTURA (1)		☒ DISTÚRBIOS DA COMUNICAÇÃO HUMANA (1)	
☒ COMUNICAÇÃO E CULTURA CONTEMPORÂNEAS (2)		☒ DISTÚRBIOS DA COMUNICAÇÃO HUMANA (FONOAUDIOLOGIA) (1)	
		☒ EDUCAÇÃO, ARTE E HISTÓRIA DA CULTURA (4)	

<< < 1 > >>

Cancelar Aplicar filtro

Fonte: elaborado pela autora a partir do Catálogo de Teses e Dissertações da Capes.

Na figura 12, podemos identificar quais programas foram selecionados para as palavras-chave videogame e videogames.

Figura 12: Programas de Pós-graduação selecionados para as palavras-chave videogame e videogames

Refinar resultados por: Nome Programa (13)

Pesquisar

Informe um termo para buscar...

Buscar

- ☒ ARTE E CULTURA VISUAL (1) ☒ ARTES VISUAIS (2) ☒ HISTÓRIA SOCIAL DA CULTURA (1)
- ☒ CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO (1) ☒ Performances Culturais (2)
- ☒ COMUNICAÇÃO (2) ☒ TECNOLOGIAS DA INTELIGÊNCIA E DESIGN DIGITAL (2)
- ☒ COMUNICAÇÃO E CULTURA CONTEMPORÂNEAS (1)
- ☒ COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA (1)
- ☒ CULTURA E SOCIEDADE (1) ☒ Comunicação (1)
- ☒ DESIGN (2) ☒ DESIGN (1)

<< < 1 > >>

Cancelar Aplicar filtro

Fonte: elaborado pela autora a partir do Catálogo de Teses e Dissertações da Capes.

Cada tese foi catalogada na primeira versão da planilha-base, intitulada Dados Brutos. A planilha foi preenchida manualmente com as informações disponibilizadas na página de resultados do Catálogo, que eram: Título da tese; Nome da autora ou autor³⁶; Universidade; Ano de publicação; Programa de Pós-graduação; Palavras-chave; Estado; Região (este dado não aparece nos resultados do Catálogo, mas aproveitamos este momento para já inseri-lo na planilha); Área de conhecimento Capes; Área de conhecimento (versão simplificada) (este dado também não aparece nos resultados do Catálogo, mas já inserimos na planilha); Nome da orientadora ou orientador; Link para acessar o texto completo. Nesta primeira fase da coleta de dados, a planilha de Dados Brutos contou com 191 teses catalogadas. No entanto, nem todas pesquisavam jogos digitais (algumas não pesquisavam jogos de forma alguma³⁷), então precisamos criar critérios de inclusão e exclusão, definidos no tópico a seguir.

36 Fizemos essa leve alteração da categoria inicial com o intuito de deixá-la condizente com o posicionamento deste trabalho em relação a gênero, assim como na categoria Nome da orientadora ou orientador.

37 Exemplo: Tese “Leishmaniose Tegumentar Americana em perspectiva histórica e global (1876-1944)”, de Denis Guedes Jogas Junior (2019).

4.3.3 Definição de critérios de inclusão e exclusão para validação do corpus

Moreira (2023, p. 58-59) define alguns critérios de exclusão no início de sua delimitação do *corpus*:

- teses não disponíveis na plataforma e não enviadas por autores³⁸;
- teses que passaram pelos requisitos iniciais de fichas catalográficas com dados incorretos;
- teses que usam uma das 5 palavras-chave³⁹ que integram o critério de seleção da busca de teses para o *corpus*, mas cujos termos foram empregados de forma equivocada pelo(a) autor(a), sem que houvesse, de fato, pertinência e/ou à temática da transmídia⁴⁰, o que não nos permitiu caracterizar como uma tese válida para o *corpus*;
- teses que podem ter entrado no Catálogo de Teses da Capes em datas posteriores ao início da nossa coleta, mesmo que atendam aos critérios de inclusão.

Além desses critérios, um outro era essencial para nossa pesquisa: teses que não tinham jogos digitais como objeto de análise não deveriam entrar no *corpus*. Assim, fizemos a inicialmente a leitura do resumo e da introdução de cada tese catalogada para verificarmos essa questão. Nessa leitura, demos continuidade ao preenchimento da planilha-base com dados que estivessem facilmente identificáveis nesses trechos, como metodologia principal, palavras-chave, objetivo principal e objeto de estudo, apenas para as teses que passassem pelo critério de exclusão de jogos digitais como objeto de estudo. Importante salientar que esses dados foram verificados novamente na leitura completa das teses.

Caso o objeto de estudo não estivesse claro no resumo ou introdução, lemos o sumário, o capítulo de metodologia (caso houvesse) e o capítulo de análise, um por vez, até identificar o objeto. Uma vez identificado e catalogado na planilha, encerramos a leitura da tese por ora.

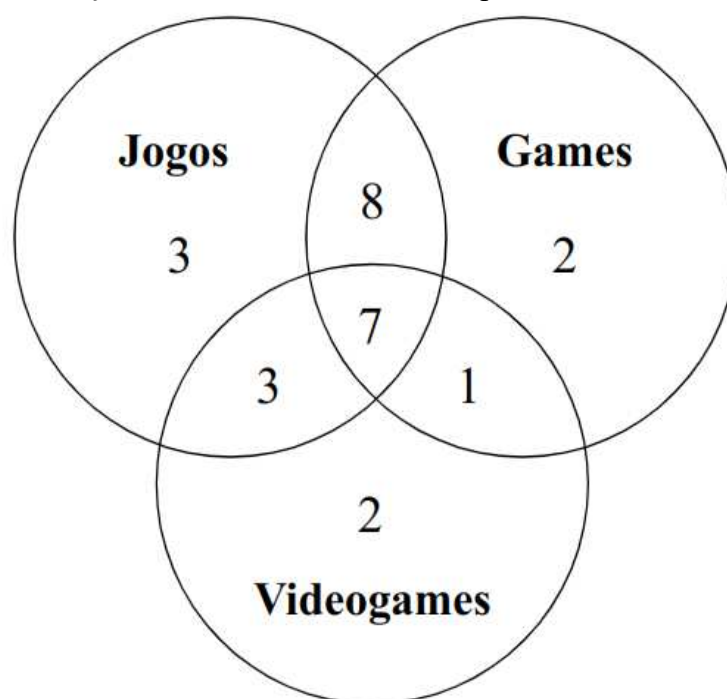
Assim, ao somarmos os critérios de inclusão delimitados no tópico 4.3.2 com os critérios de exclusão acima, chegamos ao total de **26 teses únicas**. A distribuição desse *corpus* de acordo com as palavras-chave está ilustrada no diagrama abaixo.

38 Apenas uma não entrou no *corpus* por esse critério: “Computação ubíqua e tecnologia calma: método/jogo canvas design centrado no ser humano”, de Cláudia Dias de Oliveira (2021).

39 Em nosso caso, utilizamos as palavras-chave definidas anteriormente.

40 Em nosso caso, foram excluídas teses que não tivessem pertinência à temática de jogos digitais.

Figura 13: Distribuição de teses de acordo com as palavras-chave e suas interseções



Fonte: elaborado pela autora.

Duas observações podem ser feitas sobre o processo de construção do *corpus*. A primeira é que a interdisciplinaridade dos jogos fica ainda mais evidente diante dos resultados de busca. Diversas áreas se apropriam deles, digitais ou não, como objetos de investigação, desde as Ciências Exatas até as Ciências Humanas. Caso precisássemos de uma verificação empírica do que autores como Freyermuth (2015) declaram sobre a presença dos jogos em diversas áreas, poderíamos usar esse levantamento como evidência. A outra observação é que algumas áreas têm presença tão marcante nos Estudos de Jogos que, mesmo com filtros que aplicamos com os nomes dos programas de pós-graduação, conseguiram chegar até o *corpus*, como teses das áreas de Educação e Saúde, como veremos mais à frente. Optamos por mantê-las no *corpus*, já que passaram pelos critérios de inclusão e exclusão, principalmente o de ter um jogo digital como objeto, e por compreendermos que alguns de seus programas de origem tem interseção com a Comunicação, como o Programa de Pós-Graduação em Informação e Comunicação em Saúde, da Fundação Oswaldo Cruz (Fiocruz). Isto posto, vamos para a próxima etapa.

4.3.4 *Leitura das teses e catalogação dos dados extraídos*

Na continuação dos passos de Moreira (2023, p. 66), seguimos para a fase de “leitura de todas as teses, o que é necessário para a identificação e catalogação dos dados”. Como ferramentas de apoio para a leitura, utilizamos *softwares* de visualização de arquivos .pdf que permitissem anotações (como o *Okular*, *Adobe Acrobat Reader* e *Goodnotes*). Para a catalogação, utilizamos os *softwares* *Google Sheets* e *LibreOffice Calc*.

Cada tese foi fichada e os respectivos fichamentos foram armazenados no *software* *Notion*. Além desses instrumentos, também criamos um diário de pesquisa, “com o intuito de ter um repertório de anotações a ser consultadas, além de facilitar a identificação de trechos importantes que nos permitiriam adiante identificar elementos recorrentes que sustentariam depois as categorizações de análise” (Moreira, 2023, p. 66).

Os dados coletados pela autora foram exibidos nas tabelas 3, 4, 5 e 6. No entanto, tivemos que fazer alguns ajustes diante da natureza do nosso objeto de estudo. Todos os dados do Grupo 1, Dados Demográficos e Catalográficos, permaneceram. No Grupo 2, fizemos três ajustes. No item Identificação de objeto de pesquisa, Moreira (2023) estipulou que até 3 unidades fossem coletadas para a planilha-base. No entanto, algumas das teses de nosso estudo possuem mais de 3 objetos presentes no texto de forma relevante. Por isso, optamos por remover esta limitação. Pelo mesmo motivo, retiramos o item Identificação de objeto de pesquisa predominante do grupo. Por fim, decidimos mesclar a categoria Presença de objetos nacionais a essa, indicando na análise quando o objeto for brasileiro ou não. Nosso Grupo 2, com categorias ajustadas, é apresentado abaixo, com as descrições dos dados de Moreira (2023).

Tabela 8: Grupo 2 – Dados qualitativos amplos próprios

DADOS QUALITATIVOS AMPLOS	DESCRIÇÃO DO DADO
Bases teóricas e conceitos principais (até 4 unidades coletadas)	Teorias e conceitos principais utilizados na tese em questão e que foram identificados como essenciais para a construção do percurso argumentativo da pesquisa. Verificado a partir de leituras das teses e consulta a anotações no diário de pesquisa.
Escolhas metodológicas e procedimentos aplicados (até 3 unidades coletadas)	Principais escolhas metodológicas e procedimentos identificados para a tese analisada.
Escolha metodológica predominante	Escolha metodológica identificada como mais essencial e mais abordada para o resultado da tese em questão.
Identificação de objeto de pesquisa (sem limite de unidades coletadas)	Objetos de estudo que foram aprofundados de alguma forma na tese analisada.
Objetivo geral da pesquisa	Objetivo de pesquisa, <i>ipsis literis</i> ou reescrito conforma analisado no texto na tese em questão.
Principais autores citados (até 9 unidades coletadas)	Principais autores citados na tese analisada, não necessariamente pela quantidade de citações durante o texto, mas pela sua relevância nos argumentos, conceitos ou análises realizadas pelo(a) autor(a).

Fonte: elaborada pela autora a partir de Moreira (2023, p. 105-106)

No Grupo 3, fizemos ajustes mais significantes. No grupo original, foram catalogados os seguintes dados qualitativos específicos da transmídia: Campo de Produção, Modo de Abordagem do estudo e Observações complementares. Lembramos que esta última é composta por “Anotações particulares da pesquisadora a fim de ter pistas sobre as teses que possam ser importantes na necessidade de releituras” (2023, p. 139), portanto serviram apenas para o propósito de consulta de Moreira, não de análise, e não aparecem no documento final. Repetimos aqui este processo: mantivemos a categoria como uma extensão do diário de pesquisa na planilha-base, mas não detalharemos seu conteúdo.

Moreira (*idem*, p. 139) indica que as duas primeiras são as categorias mais autorais de sua pesquisa, “na medida em que exigem um olhar mais interpretativo sobre o *corpus*”. Campo de produção é referente ao setor que é a “matéria-prima” da tese, que, por sua vez, é identificada através do objeto e do problema de pesquisa. A autora indica que, caso a tese possua mais de um, seria indicado o campo principal na planilha-base. Nele, constam cinco categorias: Entretenimento, Informação, Publicidade, Artes Visuais, Design Digital e Ensino e

Aprendizagem. Os Modos de Abordagem indicam os eixos de estudo aos quais as teses pertencem e as problematizações e propostas de cada uma. Possuem quatro categorias: Abordagem descritiva e analítica de produtos, projetos e estratégias transmídia; Abordagem focada nos estudos de recepção, cultura de fãs e cultura participativa; Abordagem constitutiva de métodos e/ou desenvolvimento de objetos transmídia; Abordagem estendida a conceitos e temáticas transversais à transmídia. Somente a mudança da natureza entre os objetos de estudo de nossa tese e os da tese de Moreira já justificaria as alterações nas categorias, mas demos alguns passos além.

Tanto o Campo de Produção quando os Modos de Abordagem são categorias englobantes, que pretendem gerar unidades básicas de codificação para a análise de conteúdo. Ou seja, após uma leitura crítica do *corpus*, procuramos formas de classificar os dados brutos em unidades que possam representar o conteúdo (Bardin, 2020). Assim, “classificar elementos em categorias impõe a investigação do que cada um deles tem em comum com outros. O que vai permitir o seu agrupamento é a parte em comum existente entre eles” (*idem*, p. 146).

Para a categoria de Campo de Produção, procuramos seguir o pensamento de Moreira (2023) e estabelecer categorias mais gerais e, na medida do possível, distintas umas das outras, de forma a não haver tanta sobreposição de campos por tese (ainda que isso seja inevitável, de acordo com a autora). Elaboramos inicialmente um rascunho com 10 categorias, voltadas mais para as temáticas dos referenciais teóricos principais das teses, o que nos levou para mais perto do objetivo de verificar quais as principais bases dos estudos de jogos digitais no Brasil, articulando os objetos de estudo das teses, suas metodologias e sua base teórica.

Entretanto, considerando que Bardin (2020) indica que uma característica de um bom conjunto de categorias é a exclusão mútua, ou seja, a cada unidade do *corpus* só devemos atribuir uma categoria, ajustamos as categorias que havíamos estabelecido inicialmente por percebermos que poderiam gerar esta ambiguidade. Exemplo: inicialmente, havíamos criado as categorias Representação, Relação jogo-jogadora, Experiência, Imersão, Jogo como Arte e Fenomenologia. No entanto, percebemos que, mesmo existindo diferenças entre elas, optamos por fundi-las em uma só, formando o campo de Estética.

Assim, quatro Campos de Produção foram estabelecidos: Fundamentos, Narrativa, Cultura e Estética. Atribuímos as categorias de forma que cada tese fosse relacionada a apenas um campo de produção. Detalharemos a classificação do *corpus* nos capítulos futuros. A seguir, apresentamos a definição de cada categoria.

Tabela 9: Grupo 3 – Campos de Produção próprios

CAMPO DE PRODUÇÃO	DESCRIÇÃO
Fundamentos de jogos	Teses que trazem em sua discussão central elementos que compõem os jogos digitais, como regras, mecânicas, <i>game design</i> e <i>hardware</i> .
Narrativa	Teses que centralizam a discussão da narrativa presente nos jogos digitais.
Cultura	Teses que discutem prioritariamente questões relativas à dimensão cultural dos jogos digitais.
Estética	Teses que destacam a experiência estética e artística que os jogos proporcionam.

Fonte: elaborada pela autora.

Em relação aos Modos de Abordagem, também fizemos alguns ajustes nas categorias de Moreira (2023). Nela, a autora especifica o que é estudado em cada tese e como, o que resulta em uma categoria tão englobante quanto a primeira, capaz de fornecer uma “riqueza de interpretações e resultados que podemos extrair a partir de associações de dados, sendo estas vitais para a construção de um retrato do campo de estudo da transmídia” (*idem*, p. 152), ou, em nosso caso, dos jogos digitais. A autora desenvolve 4 modos de abordagem, mas, após a leitura das teses, consideramos que 3 modos de abordagem são suficientes para nossa pesquisa. Assim, estes são nossos Modos de Abordagem.

Tabela 10: Grupo 3 – Modos de abordagem próprios

MODOS DE ABORDAGEM	DESCRIÇÃO
Abordagem analítica e/ou funcional de jogos digitais	Teses que analisam os jogos digitais como sistemas, buscando compreender seu funcionamento e suas estruturas.
Abordagem focada nas relações e práticas socioculturais	Teses que priorizam problematizações associadas a questões socioculturais nos jogos digitais.
Abordagem centrada na experiência da jogadora	Teses que examinam as experiências sensoriais, emocionais e artísticas dos jogos digitais.

Fonte: elaborada pela autora, com base em Moreira (2023, p. 152-153)

O Grupo 4 de Moreira (2023), formado pelos dados Presença de termos associados a cultura de fãs ou cultura participativa e Identificação de criação autoral, também sofreu alterações. O primeiro foi eliminado por não apresentar relevância para nosso estudo. O

segundo foi mantido, já que indica se a tese apresenta um elemento original. Logo, esta é nossa reinterpretação do Grupo 4.

Tabela 11: Grupo 4 – Dados qualitativos específicos dos jogos digitais coletados *a posteriori* próprios

DADOS QUALITATIVOS ESPECÍFICOS DOS JOGOS DIGITAIS COLETADOS A POSTERIORI	DESCRIÇÃO DO DADO
Identificação de criação autoral	Identificação de confirmação que o autor da tese criou um sistema/método, um novo objeto/produto/projeto ou um novo conceito teórico relacionado aos jogos digitais.

Fonte: Elaborada pela autora, com base em Moreira (2023, p. 166)

Procuramos estabelecer cada uma destas categorias seguindo as diretrizes de Bardin (2020). A diretriz de *exclusão mútua* já foi explicada anteriormente. As seguintes são: a *homogeneidade* das categorias; sua *pertinência* em relação ao material e ao referencial teórico utilizado; *objetividade e fidelidade*, para reduzir a margem de subjetividade da pesquisadora na análise; e *produtividade*, ou seja, sua capacidade de fornecer resultados a partir de inferências e interpretações.

Diante do que abordamos ao longo deste capítulo, resumimos abaixo as categorias de nossa planilha-base, com seus grupos e os dados coletados.

Tabela 12: Planilha-base final: Grupos, categorias e dados coletados⁴¹

GRUPO 1: DADOS DEMOGRÁFICOS E CATALOGRÁFICOS	GRUPO 2: DADOS QUALITATIVOS AMPLOS	GRUPO 3: DADOS QUALITATIVOS ESPECÍFICOS DE JOGOS DIGITAIS	GRUPO 4: DADOS QUALITATIVOS ESPECÍFICOS DE JOGOS DIGITAIS COLETADOS <i>A POSTERIORI</i>
Título da Tese	Bases teóricas e conceitos principais (Até 4 unidades coletadas)	Campo de produção	Identificação de criação autoral (conceito, projeto ou sistema)
Nome da autora ou autor	Escolhas metodológicas e procedimentos aplicados (Até 3 unidades coletadas)	Modo de abordagem do estudo	
Nome da orientadora ou orientador	Escolha metodológica predominante	Observação complementar	
Universidade	Identificação de objeto de pesquisa (Sem limite de unidades coletadas)		
Ano de publicação	Objetivo geral da pesquisa		
Programa de Pós-graduação	Principais autores citados (Até 9 unidades)		
Área de conhecimento Capes	Presença de objetos nacionais		
Área de conhecimento (versão simplificada)			
Palavras-chave (Até 9 unidades coletadas)			
Cidade			
Estado			
Região			

Fonte: elaborada pela autora.

Embora nossa pesquisa tenha a abordagem qualitativa como principal, observamos que alguns dados presentes nas teses merecem uma análise quantitativa, tanto por seu volume quanto por sua capacidade de suscitar informações valiosas sobre como pesquisamos jogos digitais no Brasil. Portanto, nosso próximo capítulo irá apresentar uma breve análise quantitativa sobre as 26 teses lidas, dando continuidade ao processo metodológico de Moreira

⁴¹ A planilha-base está disponível para pesquisadoras que queiram utilizar os dados em trabalhos futuros. E-mail para solicitação: sorayamadeira@ufc.br.

(2023) com a etapa 5 (figura 9), Análise de Conteúdo a partir da Análise e cruzamentos dos dados qualitativos e quantitativos.

5 QUEM PESQUISA JOGOS DIGITAIS? ANÁLISE QUANTITATIVA DOS DADOS

Neste capítulo, iremos nos debruçar sobre os dados quantitativos do Grupo 1, Dados Demográficos e Catalográficos. Apesar de tratarmos nosso *corpus* como um universo, não como uma amostra, ele não deixa de ser apenas um recorte das pesquisas sobre jogos digitais no Brasil, das quais excluimos várias áreas de conhecimento, como Saúde e Educação. Por isso, compreendemos que, em nosso *corpus*, uma análise estatística inferencial não é recomendada, ou seja, não podemos extrapolar o resultado da análise para os trabalhos que deixamos de fora do *corpus*, sendo a análise estatística descritiva a única possível. Assim, vamos focar nossos olhares e verificar o que os dados nos dizem acerca das 26 teses que analisamos.

Para esta análise, nos baseamos nos dados da planilha-base e das teses e, eventualmente, nos dados do diário de pesquisa. Como *softwares* principais, usamos o *Google Sheets* e o *LibreOffice Calc*. Como auxílio na organização de dados e na geração de fórmulas, utilizamos o *ChatGPT*. Neles, geramos a maior parte dos gráficos deste capítulo. Para alguns gráficos, usamos o *Google Colab*. Os gráficos estão em tonalidade cinza por motivos de acessibilidade visual e para simplificação da visualização; apenas um gráfico é colorido, como veremos mais à frente. Antes de iniciarmos a análise, apresentamos abaixo a Tabela 13 com as teses que compõem o *corpus*, seus respectivos números de identificação (atribuídos por nós), seus autoras ou autores e suas universidades de origem.

Tabela 13: Teses do *corpus* (numeração, título, autora ou autor e universidade de origem)

Nº	Título da tese	Nome da autora ou autor	Univ.	Ano
1	Videogames como máquinas semióticas complexas: A emergência dos interpretantes nos jogos digitais	Levy Henrique Bittencourt Neto	PUC-SP	2019
2	O jogo eletrônico como lugar de escuta em uma abordagem corporificada	Luciana Carolina Fernandes de Faria	PUC-SP	2019
3	Respeita aí: Os discursos e a subversão das regras como manifestações de violência simbólica de gênero nos jogos digitais <i>DOTA 2</i> e <i>League of Legends</i>	Gabriela Birnfeld Kurtz	UFRGS	2019
4	<i>Health</i> é vida? Consumo simbólico em jogos digitais de entretenimento	Flavia Garcia de Carvalho	FIOCRUZ	2020

5	Cultura de produção de jogos digitais: Narrativas, formas amalgamadas e pluriversos transmidiáticos na indústria contemporânea de videogames	Fabricio Barbosa Cassiano	UFBA	2020
6	A cidade-jogo em videogames: Uma flânerie por <i>Bioshock Infinity</i> e <i>Assassin's Creed: Unity</i>	Hilario Junior dos Santos	UNISINOS	2020
7	A narratividade e a narrativa emergente gerada pela mecânica nos jogos digitais: Uma proposta de modelo ludonarrativo de análise	Luis Rodrigo Gomes Brandao	UFPE	2020
8	Botões em ritmo: Uma visão comunicacional sobre a experiência técnico-estética dos controles de videogames	Mariana Amaro Cruz	UFRGS	2021
9	Comunicação e complexidade na cultura dos videogames: O imaginário em processo de criação de <i>League of Legends</i>	Thiago Tadeu Ribeiro da Silva	PUC-SP	2019
10	Eu jogo. Eu, jogo. A relação humano x máquina nas narrativas de RPGs eletrônicos	Raquel de Paula Ribeiro	UFG	2022
11	Gestualidades fotográficas em jogos digitais	Julieth Correa Paula	UNISINOS	2021
12	Os jogos pelo meio do caminho: A experiência dos simuladores de caminhada e a redefinição dos jogos digitais por seus aspectos de confronto e conflito	Rodrigo Campanella Goncalves Barbosa	UFMG	2021
13	<i>La vuelta al mundo en 4 historias</i> : Um estudo sobre jogos digitais, migrações contemporâneas e educação intercultural de espanhol	Acacia Lima Santos	UFBA	2022
14	<i>Frameplay</i> : O ato configurativo de jogo nos modos fotografia da série <i>Gran Turismo</i>	Mariana Gomes da Fontoura	PUC-RS	2023
15	<i>Gamaestética</i> : Reflexões sobre games, arte, estética e processos criativos	Bruno de Abreu Mendonca	UFG	2022
16	<i>Homo Sex Ludens</i> : A sexualidade nos videogames	Jose Antonio Loures Custodio	UNB	2020
17	<i>Imaginalis Ludens</i> : Estudo sobre o elemento lúdico do imaginário com demonstração a partir de <i>Tetris Effect: Connected</i>	Camila Freitas Siqueira	UFRGS	2023
18	O arrepio do lúdico: Análise da construção do espaço e da atmosfera de jogos de videogame de horror, terror, suspense e subgêneros	Murilo Gabriel Berardo Bueno	UFG	2021
19	Jogos eletrônicos e as memórias do trauma: Reflexões sobre <i>Death Stranding</i> e <i>The Last of Us Part II</i>	Cristina Horta de Almeida	UFMG	2022
20	" <i>Life is Strange brought me here</i> ": Uma análise sobre o uso dos jogos da série <i>Life is Strange</i> como prescritores musicais	Rafael Machado Saldanha	UERJ	2022
21	Comunicação e sentido no audiovisual interativo para os meios digitais: Estratégias enunciativas na construção de espaços, tempos e atores do discurso	Bruno Jareta de Oliveira	UNESP	2020

22	O <i>Level Design</i> nos videogames: A arquitetura como experiência	Diogo Augusto Goncalves	UAM	2021
23	A espectralidade des/contínua do tempo no <i>gameplay</i> de <i>Dark Souls: Remastered</i> e <i>Dark Souls 3</i>	Samyr Paz	UFRGS	2022
24	Abstração ludoficcional: A simplificação nos mundos ficcionais do videogame	Rowan Henrique Sarmiento Silveira	UFPE	2021
25	A construção da imagem do videogame: A partir das tensões entre materialismo e vontade da arte na teoria dos estilos	Rafael Machado Costa	UFRGS	2023
26	Sobrevivendo ao teste do tempo: Interpretações da História em <i>Sid Meier's Civilization</i>	Marco de Almeida Fornaciari	PUC-RJ	2021

Fonte: elaborada pela autora.

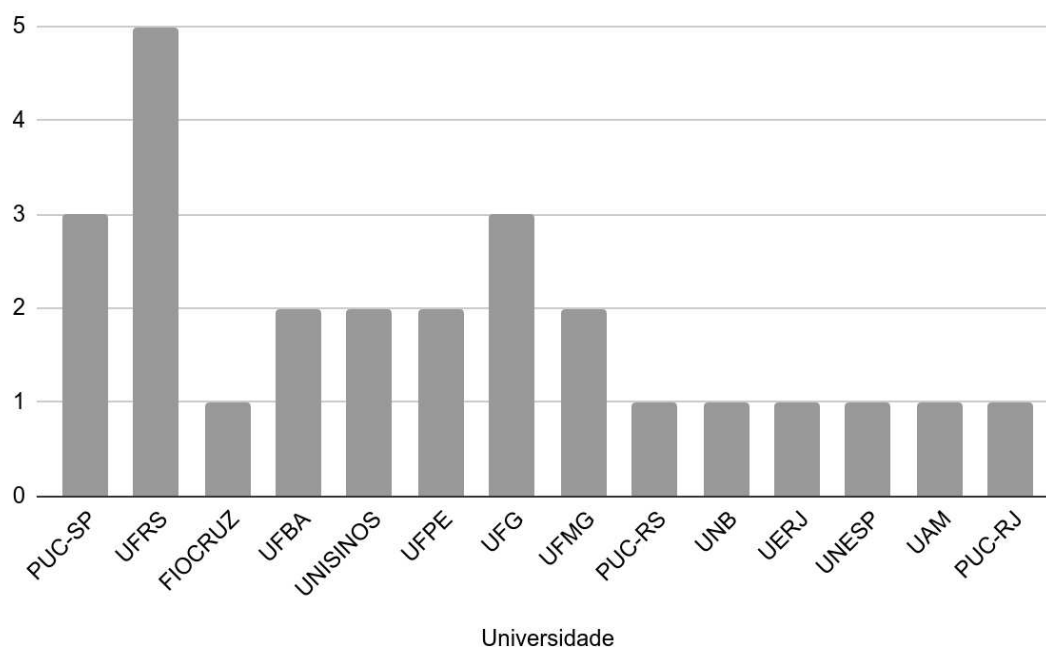
Identificadas as teses que compõem nosso *corpus*, passemos para a análise dos dados do Grupo 1.

5.1 Grupo 1 – Dados demográficos e catalográficos

Na apresentação dos dados do Grupo 1, Dados Demográficos e Catalográficos, vamos começar com as Universidades de origem. A Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) é a que possui mais teses em nosso *corpus*, com um total de 5; a Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP) e a Universidade Federal de Goiás (UFG) empatam na segunda e terceira posições, com 3 teses cada. Importante salientar que a UFRGS é a instituição de vínculo da pesquisadora Suely Fragoso, cuja metodologia utilizamos no capítulo anterior. Duas das 5 teses desta universidade foram orientadas por ela. Na UFG, duas das 3 teses foram orientadas pelo prof. Daniel Christino, cujo currículo Lattes⁴² informa que suas especialidades são nas áreas de Filosofia, Performance e Comunicação, com jogos sendo uma de suas ênfases. Estes dois pesquisadores foram os que mais orientaram teses no *corpus*, com duas teses cada.

42 Disponível em: <http://lattes.cnpq.br/1395742383165403>. Acesso em 25 jul 2024.

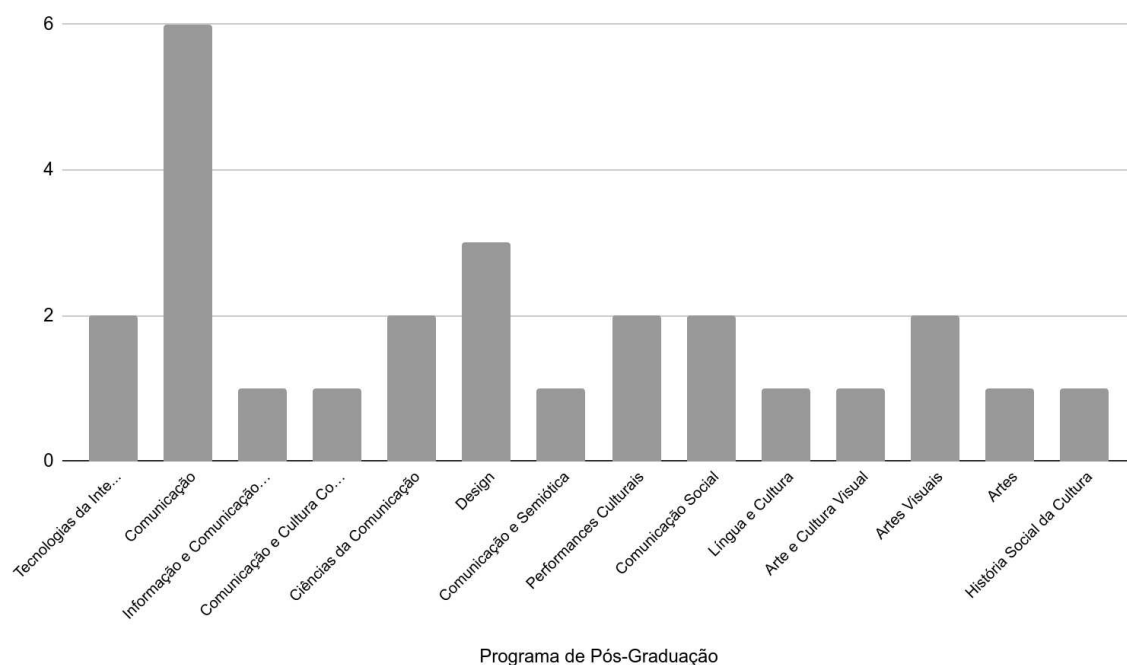
Gráfico 1: Quantidade de teses por universidade



Fonte: elaborado pela autora.

Em relação aos programas de pós-graduação (PPGs), os de Comunicação concentram o maior número de teses, como esperado, já que a área foi um critério de inclusão deste *corpus*: 6 trabalhos pertencem a PPGs intitulados Comunicação; 2 são de PPGs de Ciências da Comunicação; 2 de Comunicação Social; e um de Comunicação e Semiótica. Os PPGs de Design possuem 3 teses, dado que nos indica que a inclusão desta área em nosso *corpus* se mostrou relevante. Os outros PPGs possuem uma ou duas teses em suas contagens.

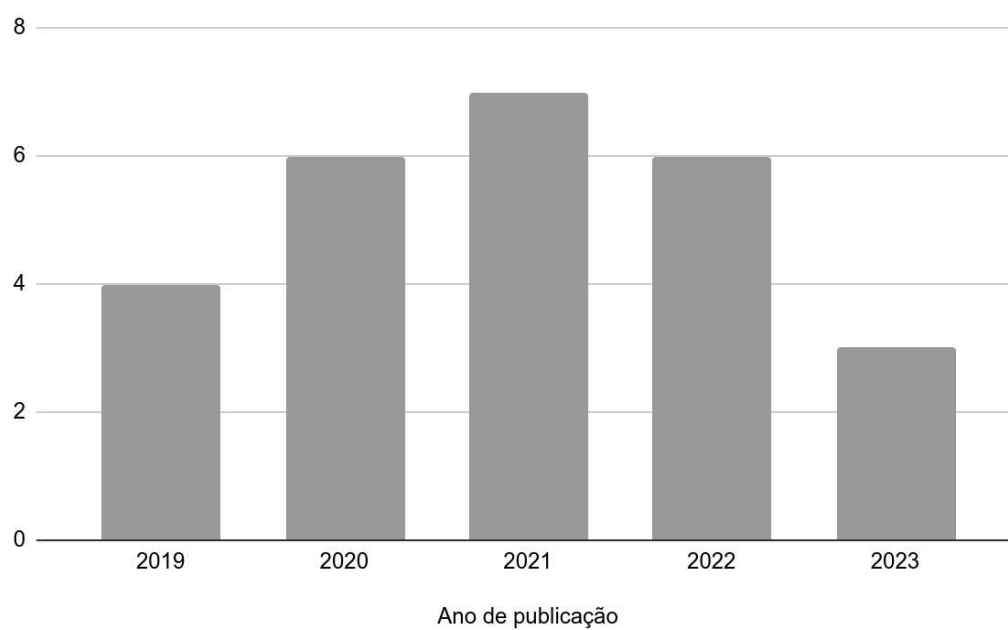
Gráfico 2: Quantidade de Programas de Pós-Graduação



Fonte: elaborado pela autora.

Em relação aos anos de publicação, 4 teses foram publicadas em 2019; 6 em 2020; 7 em 2021; 6 em 2022; e 3 em 2023. Apesar de não termos como especificar o dia e mês da data de defesa das teses, é possível considerar que boa parte delas aconteceu durante a pandemia do coronavírus, que afetou a saúde mental de muitas pessoas, inclusive dos estudantes de pós-graduação. Reconhecemos, aqui, o esforço das doutorandas e doutorandos para concluir suas teses em meio aos *lockdowns* e outras restrições sanitárias e sociais que sofremos.

Gráfico 3: Quantidade de teses por ano de publicação



Fonte: elaborado pela autora.

Na tabela 14, temos as Áreas de conhecimento Capes de cada programa de pós-graduação, dado retirado do Banco de Teses, e as Áreas de conhecimento simplificada, criadas e atribuídas a cada tese por nós.

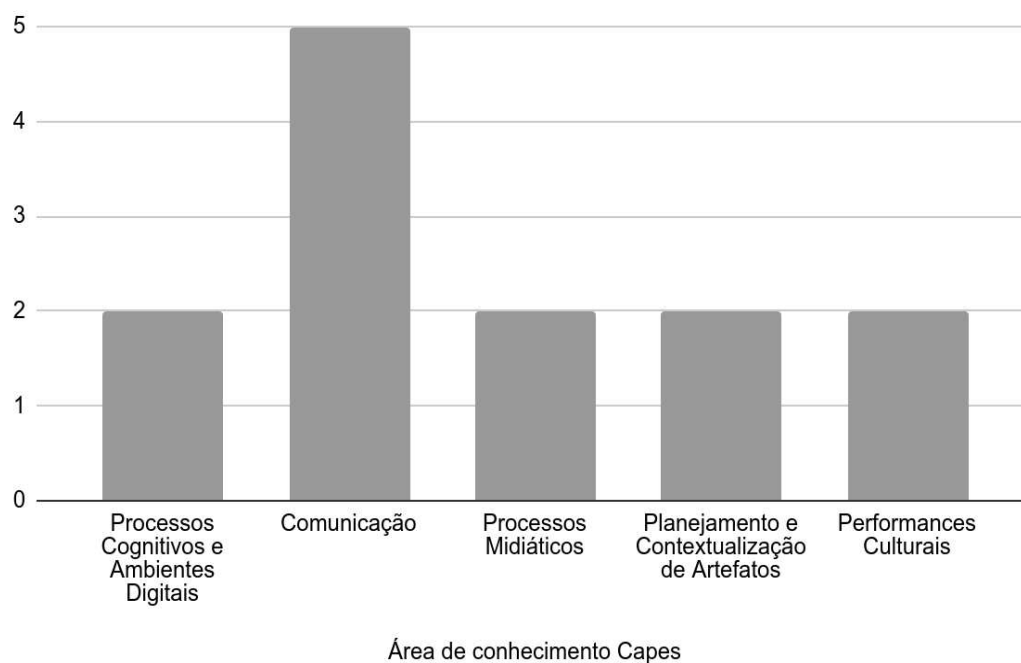
Tabela 14: Áreas de conhecimento Capes e Áreas de conhecimento simplificadas do *corpus*

Nº	Área de Conhecimento Capes	Área de Conhecimento Simplificada
1	Processos Cognitivos e Ambientes Digitais	Semiótica
2	Processos Cognitivos e Ambientes Digitais	Semiótica
3	Comunicação	Comunicação
4	Configurações e Dinâmicas da Inf. e Comunicação em Saúde	Comunicação em Saúde
5	Comunicação e Cultura Contemporâneas	Comunicação
6	Processos Midiáticos	Comunicação
7	Planejamento e Contextualização de Artefatos	Design
8	Comunicação	Comunicação
9	Signo e Significação nos Processos Comunicacionais	Comunicação
10	Performances Culturais	Cultura
11	Processos Midiáticos	Comunicação
12	Comunicação e Sociabilidade Contemporânea	Comunicação
13	Linguagem e Interação	Linguagem
14	Práticas e Culturas Da Comunicação	Comunicação
15	Artes, Cultura e Visualidades	Artes
16	Métodos, Processos e Linguagens	Artes
17	Comunicação	Comunicação
18	Performances Culturais	Artes
19	Artes	Artes
20	Comunicação	Comunicação
21	Comunicação Midiática	Comunicação
22	Design, Arte e Tecnologia	Design
23	Comunicação	Comunicação
24	Planejamento e Contextualização de Artefatos	Design
25	História, Teoria e Crítica	Artes
26	História Social da Cultura	História

Fonte: elaborada pela autora.

No gráfico 4, temos as Áreas de Conhecimento Capes com mais presença no *corpus*, com frequência maior ou igual a dois.

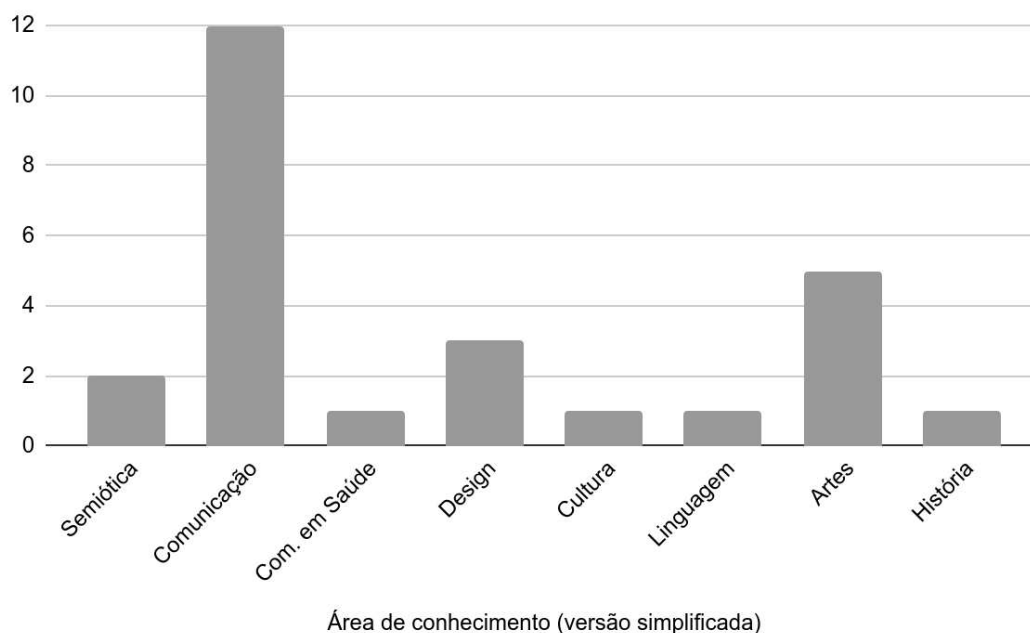
Gráfico 4: Quantidade de teses por Área de Conhecimento Capes



Fonte: elaborado pela autora.

No gráfico 5, temos os dados das das Áreas de conhecimento simplificadas, sem número mínimo de frequência.

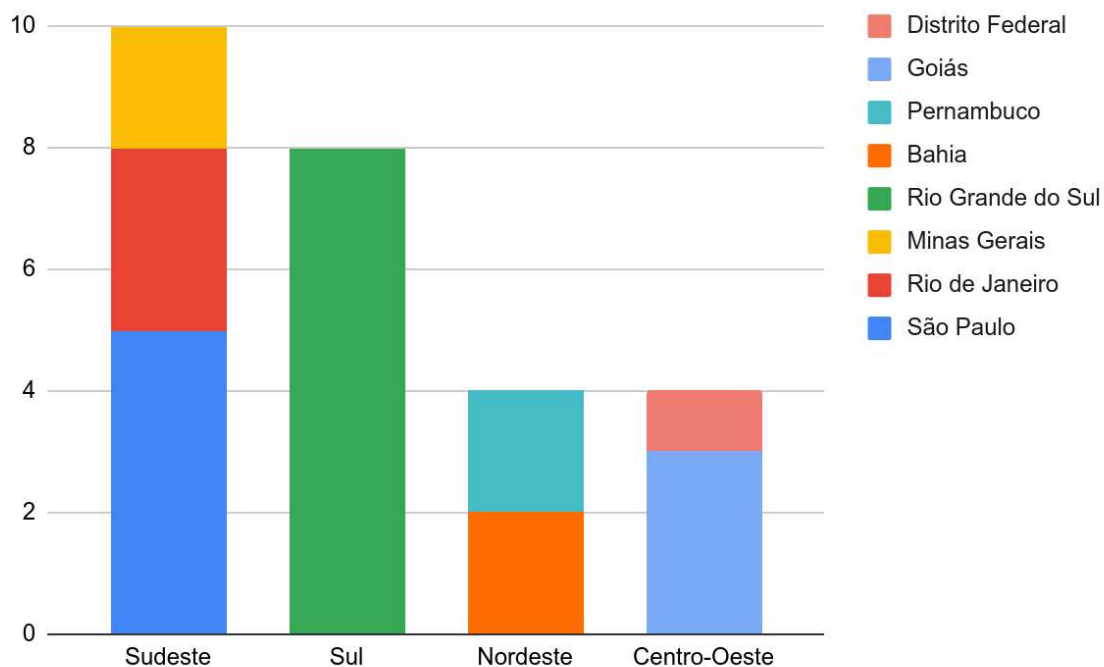
Gráfico 5: Quantidade de teses por Área de Conhecimento Simplificada



Fonte: elaborado pela autora.

Em relação às regiões de publicação das teses, Sudeste e Sul concentram a maior parte da produção sobre jogos nos anos analisados: a primeira com 10 teses e a segunda com 8. Nordeste e Centro-Oeste possuem 4 teses cada. Nenhuma tese da região Norte aparece no *corpus*. Considerando especificamente os estados brasileiros e as cidades de publicação das teses, o Rio Grande do Sul tem 8 teses em sua contagem, 6 defendidas em Porto Alegre e 2 em São Leopoldo. No estado de São Paulo, temos 5 teses; 4 da cidade de São Paulo e uma em Bauru. No estado do Rio de Janeiro, temos 3 teses publicadas, todas na capital. Em Goiás, 3 teses foram defendidas em Goiânia. Na Bahia, em Pernambuco e em Minas Gerais, 6 teses foram publicadas ao todo: 2 em Salvador, 2 em Recife e 2 em Belo Horizonte. No Distrito Federal, apenas uma tese foi registrada, na cidade de Brasília. Optamos por apresentar este gráfico na forma de colunas empilhadas e, como, a visualização ficaria comprometida com tons de cinza, o trouxemos colorido.

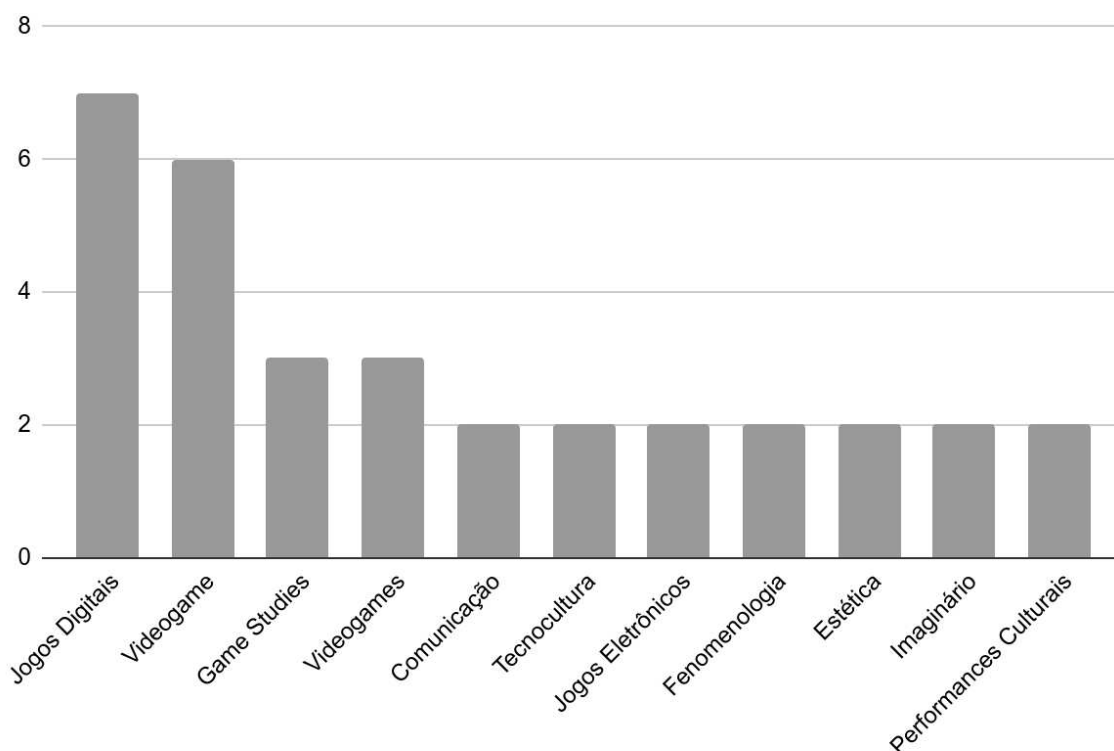
Gráfico 6: Quantidade de teses por estado e região



Fonte: elaborado pela autora.

Quanto às palavras-chave, foram coletadas as registradas por cada autora e autor em sua tese, junto ao resumo. Como esperado, as palavras-chave mais citadas foram Videogame (6 vezes no singular, 3 vezes no plural) e Jogos Digitais (7 vezes). No entanto, *Game Studies* foi citada 3 vezes, dado interessante por demonstrar um interesse das autoras e autores em reforçar a área de Estudos de Jogos nos elementos mais importantes do trabalho e facilitar sua busca nos catálogos de trabalhos acadêmicos. Os termos Comunicação, Tecnocultura, Jogos Eletrônicos, Fenomenologia, Estética, Imaginário e Performances Culturais foram mencionados 2 vezes cada. Todas as outras palavras-chave foram citadas apenas uma vez.

Gráfico 7: Palavras-chave com frequência maior ou igual a 2



Fonte: elaborado pela autora.

Assim sendo, vamos resumir o que podemos apreender dos dados demográficos e catalográficos do Grupo 1. De forma geral, a maior parte das teses produzidas na área da Comunicação e correlatas nos últimos cinco anos foram originadas nas regiões Sul e Sudeste, principalmente na UFRGS e na PUC-SP. Dos professores orientadores, os de maior destaque são Suely Fragoso (UFRGS) e Daniel Christino (UFG), que orientaram duas teses cada um. 2021 foi o ano que teve o maior número de teses publicadas, 7 no total, mas este número não destoia das publicações dos outros anos em nosso recorte temporal. Nas áreas de conhecimento da Capes, com a de Comunicação à parte, há um equilíbrio de distribuição das restantes. Nas áreas simplificadas, no entanto, há um destaque para as de Comunicação, Artes e Design.

Nas palavras-chave, das 124 unidades coletadas, apenas 11 foram registradas duas vezes ou mais pelos autores: jogos digitais, videogame, *game studies*, videogames, comunicação, tecnocultura, jogos eletrônicos, fenomenologia, estética, imaginário e performances culturais. Para além da natureza dos objetos de estudo das teses

correspondentes, estas palavras-chave já dão pistas de conceitos e temáticas abordadas com mais frequência em nosso *corpus*. Iremos nos aprofundar nesses tópicos no capítulo a seguir.

6 COMO PESQUISAMOS JOGOS DIGITAIS? ANÁLISE QUALITATIVA DOS DADOS

Neste capítulo, iremos nos dedicar à análise e à interpretação qualitativa dos dados coletados sobre as 26 teses selecionadas para fazer parte do nosso *corpus*. Como vimos anteriormente, os dados estão divididos em categorias agrupadas em 3 grupos: Grupo 2 – Dados qualitativos amplos; Grupo 3 – Dados qualitativos específicos de jogos digitais; Grupo 4 – Dados qualitativos específicos de jogos digitais coletados *a posteriori*.

O objetivo neste capítulo é de levantar o máximo de informações relevantes para responder às nossas perguntas de pesquisa, que lembramos aqui: Quais são as principais características das pesquisas sobre jogos digitais no Brasil, especificamente nas teses defendidas no campo da Comunicação e áreas correlatas? Como os jogos digitais são abordados no campo de Estudos de Jogos? Quais conceituações e definições sobre jogos digitais são mais frequentes nos trabalhos analisados? Quais os principais referenciais teóricos e abordagens metodológicas dessas pesquisas?

Com isto, resgatamos a análise de conteúdo de Bardin e os conceitos de categorização e agrupamento vistos anteriormente e vamos seguir a estrutura apresentada por Moreira (2023), fazendo os cruzamentos de dados quando for pertinente.

6.1 Grupo 2 – Dados qualitativos amplos

Conforme visto anteriormente, o Grupo 2 possui sete categorias de dados. Apesar de as termos organizado na tabela 8 com outra ordem, aqui optamos por seguir a ordem de apresentação de Moreira (2023): Bases teóricas e os conceitos principais; Escolhas metodológicas principais e escolha metodológica predominante; Principais autores; Objetos de pesquisa e objeto de pesquisa predominante; Objetos brasileiros. Neste grupo, também está incluso o item Objetivo de Pesquisa, que Moreira (2023, p. 106) oculta pelo seguinte motivo:

Apesar de estar citado aqui, o dado relativo ao “objetivo da pesquisa” não será levado a uma análise individual e específica. A contribuição da análise e interpretação deste dado está associada a outros, em especial os de “Campo de produção” e “Modo de abordagem”, já que os objetivos da pesquisa eram importantes para a contextualização durante leitura e interpretação na construção de argumentos, ou até mesmo na verificação de alguma informação pertinente a outros dados. Sendo assim, não será exposto e descrito como os demais dados do Grupo 4, e sim, interpretado para colaborar na constituição e análise de outros dados.

Isto posto, vamos à apresentação dos dados.

6.1.1 Bases teóricas e conceitos principais

Para Moreira (2023, p. 107), a definição de uma base teórica e um conceito principal de uma tese é estabelecida a partir da observação de “quais termos ofereciam um pilar essencial para a construção da fundamentação teórica da pesquisa”. Em cada tese, as bases teóricas e conceitos principais podem ser contabilizados “a partir dos seus valores únicos (sem repetição de termos), pelas recorrências totais (contabilizando a aparição de cada termo) e pelo número de teses. Importante lembrar que essa categoria é fundamental para a construção das categorias de “Campo de Produção” e “Modos de Abordagem”, que trataremos mais à frente.

A autora aponta como em, algumas teses, as bases teóricas e conceitos principais já podem ser identificados em paratextos como o resumo, enquanto em outras é preciso ler a tese mais de uma vez para identificar com clareza, algo que também fizemos. Um exemplo de uma identificação mais célere é a tese Nº 3, cujo resumo deixa claro as unidades “Poder e violência simbólica”, “Violência de gênero”, “Jogos digitais” e “Violência de jogabilidade-discursiva” (Figura 14). No mesmo exemplo, também é possível ver como realizamos as marcações ativas nos documentos em pdf, ressaltando objetivos da tese, abordagem, metodologia, bases teóricas e principais autores.

Figura 14: Identificação de bases teóricas e conceitos principais na tese N° 3

RESUMO

A presente Tese tem como objetivo compreender como ocorre a violência simbólica de gênero em jogos online *multiplayer* no Brasil, mais especificamente em League of Legends e Dota 2. Para endereçar essa investigação, foi adotada uma abordagem teórico-empírica. Foram analisadas seis partidas de jogadoras que publicaram vídeos na plataforma Twitch por meio da metodologia de *Análise de Conteúdo*, visando entender como se dão as relações entre jogadores do gênero masculino e feminino durante esses jogos. A fundamentação teórica perpassa os conceitos de poder e violência simbólica (FOUCAULT, 1999a, 1999b, 1999c, 1999d, 2002; BOURDIEU, 2002 e 2005; LUKES, 2005; ŽIŽEK, 2008), violência de gênero (BEAUVOIR, 1967; WEST E ZIMMERMAN, 1987; LOURO, 2008; PRECIADO, 2008, 2009a e 2009b; BUTLER, 2010) e por uma aproximação destes assuntos com o âmbito dos jogos digitais. O segundo eixo teórico abarca os *game studies*. Buscou-se definir o que são jogos digitais e seus sistemas de regras (HUIZINGA, [1938] 2005; FRAGOSO, 2001 e 2014a; MOSCA, 2011, 2014 e 2019; SALEN E ZIMMERMAN, 2012; GALLOWAY, 2015) e o conceito de *griefing*, diferenciando a ética dos computadores da ética dos jogadores no ambiente online multijogador (FOO E KOIVISTO, 2004; JUUL, 2013; SICART, 2014; FRAGOSO, 2014b; CRAWFORD, 2016). Por meio da análise e do arcabouço teórico, foi possível encontrar e categorizar ocorrências de violência simbólica dentro das partidas. Estas foram divididas em diretas (onde os atores são os desenvolvedores dos jogos e os jogadores) e indiretas (auto infligidas pelas jogadoras), evidenciando que a violência simbólica pode ter diversas origens. Também foi estabelecido o conceito de *violência de jogabilidade-discursiva*, que diz respeito a ocorrências onde as regras do jogo são subvertidas para se tornar um mecanismo de manutenção do poder simbólico.

Palavras-chave: comunicação; violência simbólica; violência de gênero; jogos digitais; *game studies*.

Fonte: Kurtz, 2019, p. 8.

Isto posto, foram identificadas 87 unidades de bases teóricas e conceitos principais; 51 com recorrência única e 12 com recorrência igual ou acima de 2, 36 recorrências no total. As bases teóricas de cada tese estão descritas na tabela 15 a seguir.

Tabela 15: Bases teóricas e conceitos principais (completo)

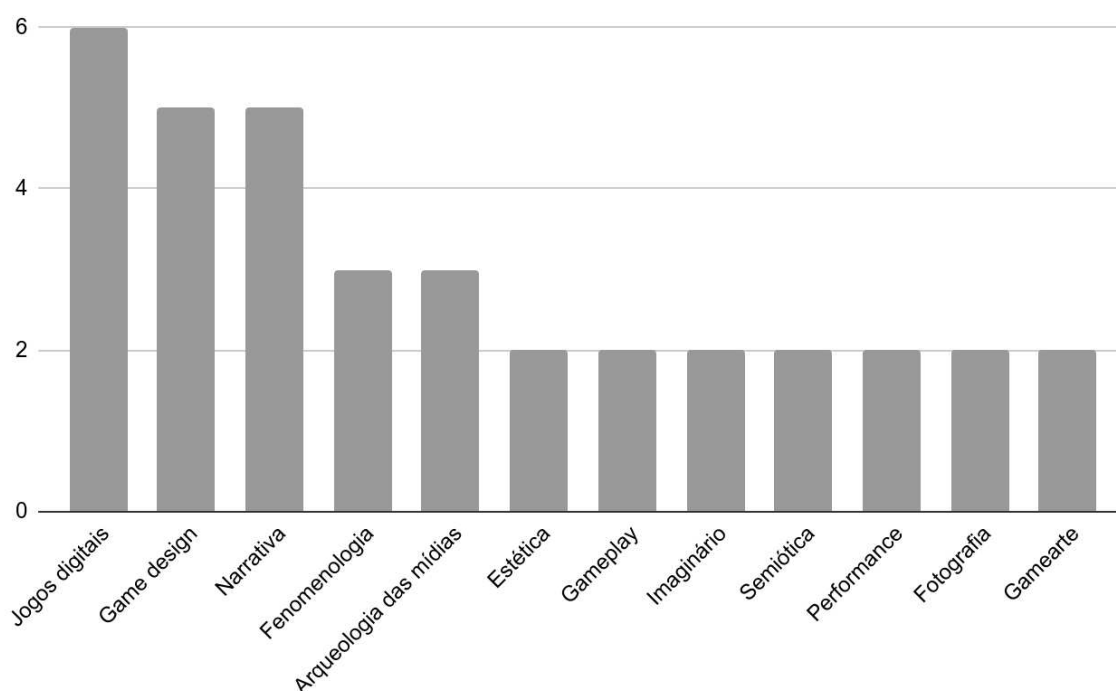
Nº	Conceitos e teorias principais 1	Conceitos e teorias principais 2	Conceitos e teorias principais 3	Conceitos e teorias principais 4
1	Semiótica	Interação lúdica significativa	Sistemas	
2	Modelos cognitivos	Educação musical	Abordagem corporificada da ciência cognitiva	Enacionismo
3	Poder e violência simbólica	Violência de gênero	Jogos digitais	Violência de jogabilidade-discursiva
4	Saúde	Jogos digitais	Game design	Narrativa
5	Crítica inferencial	Formas amalgamadas	Pluriversos transmidiáticos	Narrativa
6	Cidade audiovisual	Cidade-jogo	Arqueologia das mídias	Flânerie
7	Narrativa	Game design	Mecanema	
8	Fenomenologia	Estética	<i>Gameplay</i>	Jogos digitais
9	Teorias da complexidade	Imaginário	Cultura do videogame	
10	Fenomenologia	Performance	Subjetividade	
11	Fotografia	Arqueologia das mídias	Gestualidades fotográficas dos jogos	Constelações
12	Jogos digitais	Game design	Conflito e confronto	Paradigma de negação contextual
13	Jogos digitais educacionais	Fluxos migratórios	Ensino da língua espanhola	Educação intercultural
14	Fotografia	Teoria fundamentada	Fotografia em jogos digitais	Frameplay
15	Estética	Imersão	Gamearte	Gamæstética
16	Sexualidade	Gamearte	Publicidade	
17	Imaginário	Atividade lúdica		
18	Fenomenologia	Performance		
19	Narrativa	Tempo	Trauma	Memória
20	Prescrição musical	Gosto (musical)	Música em jogos eletrônicos	
21	Interatividade	Enunciação	Semiótica	
22	Game design	Narrativa	Jogos digitais	

23	<i>Gameplay</i>	Jogos digitais		
24	Game design	Representação gráfica	Abstração representacional	
25	Teoria materialista dos estilos	Arqueologia das mídias	Teoria da Arte	História da arte
26	Teoria da História	Modernidade	História Social da Cultura	

Fonte: elaborada pela autora.

Em seguida, apresentamos o gráfico Erro: Origem da referência não encontrada com as bases teóricas que tiveram recorrência igual ou acima de 2.

Gráfico 8: Bases teóricas e conceitos principais com recorrência igual ou acima de 2.



Fonte: Elaborado pela autora.

A base teórica **Jogos digitais** é a mais ampla entre as coletadas. Nela, incluímos várias teses que discutem estudos sobre jogos em aspectos mais gerais, como sua distinção como campo, sua ludicidade, sua materialidade e sua linguagem. **Game design** inclui aspectos mais técnicos sobre jogos, como discussões sobre regras, mecânicas e desenvolvimento de níveis dos jogos. **Narrativa** contém teses que trazem aprofundamento teórico em elementos e etapas da narrativa, ficção, transmídia, narratologia e arquitetura da narrativa em jogos. **Fenomenologia** possui teses que focam na experiência vivida pela jogadora, de forma pessoal

e subjetiva. Em **Arqueologia das mídias** estão teses que abordam a análise da mídia jogo a partir de sua relação com mídias anteriores. As teses categorizadas com a base teórica **Estética** exploram temas relacionados à análise de elementos específicos do jogo que proporcionam uma experiência imersiva sensorial, sem aprofundar-se em discutir questões artísticas dos jogos; o foco não está apenas na experiência, mas também nos elementos que a viabilizam. **Gameplay** engloba teses que discutem questões de desempenho durante o ato de jogar, como a manipulação dos controles ou os níveis de dificuldade de um jogo, ou seja, como o ato de jogar discorre em relação às mecânicas e desafios do jogo. **Imaginário** contém teses que discorrem sobre a influência deste na criação de jogos. Em **Semiótica**, temos teses que analisam os jogos como sistemas capazes de produzir sentido. As teses incorporadas em **Performance** refletem sobre a atuação da jogadora dentro e fora dos jogos, com eles, para eles e para quem as assiste, ou seja, aborda a dimensão social e expressiva do ato de jogar. **Fotografia**, como o nome indica, contém teses que discutem aspectos fotográficos relacionados aos jogos. Por fim, **Gamearte** contém teses que analisam jogos digitais como forma de arte contemporânea.

Decidimos separar as categorias Jogos digitais, *Game design* e *Gameplay*, por mais que as duas últimas estejam contidas na primeira, porque, com a leitura das teses, vimos que algumas discussões se aprofundavam em questões como regras do jogo, mecânicas ou aspectos físicos dos controles, para citar algumas, mas não se preocupavam com a definição de jogos digitais ou com suas particularidades como mídia. A tese nº 24, por exemplo, que possui as bases teóricas *Game design*, Representação gráfica e Abstração representacional, foca especificamente em “investigar a ação da abstração sobre mundos ficcionais no videogame (ou mundos ludoficcionais), levando em conta seus principais elementos estruturantes, a saber, personagens, ambientações e menus e HUDs” (Silveira, 2021, p 5), e parte diretamente para a discussão sobre os conceitos de abstração e de construção de mundos ludoficcionais. Não há uma investigação sobre o que são jogos, o que os constitui como mídia ou seu pertencimento a determinados campos, talvez por considerar a questão já resolvida e não haveria necessidade de realizar uma discussão epistemológica a respeito. O mesmo acontece em outras teses, que preferem trabalhar separadamente conceitos mais abrangentes sobre jogos digitais e outros mais específicos sobre *gameplay*.

Em algumas teses, temos conceitos elaborados pelos próprios autores. Eles foram estabelecidos como categorias: Violência de jogabilidade-discursiva (tese nº 3); Formas Amalgamadas e Pluriversos transmidiáticos (nº 5); Mekanema (nº 7); Gestualidades

fotográficas dos jogos (nº 11); Conflito, confronto e Paradigma de negação contextual (nº 12); Frameplay (nº 14) e Gamæstética (nº 15).

De todas as unidades identificadas e coletadas, 22 estão diretamente relacionadas a jogos: jogos digitais, *game design*, *gameplay*, gamearte, atividade lúdica, imersão, fotografia em jogos digitais, música em jogos eletrônicos, jogos digitais educacionais, cidade-jogo, cultura do videogame, interação lúdica significativa, interatividade e retórica dos jogos, além dos conceitos autorais citados no parágrafo anterior.

Entre as 26 teses do nosso *corpus*, 4 não possuem nenhuma das 12 bases teóricas principais mais citadas (são elas: teses nº 2, 13, 20 e 26) e 7 não possuem nenhuma base teórica principal relacionada a jogos, sejam eles digitais ou não (são elas: teses nº 2, 10, 11, 18, 19, 25 e 26). O que estas informações revelam é o interesse principal das teses dos dois grupos em abordar assuntos que tangenciam os jogos, como narrativas, ou o desejo de discutir assuntos próprios de seus campos a partir dos jogos, como fenômenos socioculturais e construção de subjetividades. Por isso, utilizam bases teóricas e conceitos específicos de outras áreas para além da de jogos (e da Comunicação, no caso das teses sobre educação, linguagem, música e história), destoando das demais teses.

As coocorrências mais comuns entre as bases teóricas e conceitos principais foram: jogos digitais e *game design*; jogos digitais e *gameplay*; jogos digitais e narrativa; fenomenologia e performance. A primeira e a segunda são esperadas, afinal, é difícil separarmos estas bases teóricas. Estudar jogos digitais passa, muitas vezes, por estudar como eles são produzidos e também considera a importância da jogabilidade e do ato de jogar para a compreensão do fenômeno. A coocorrência de jogos digitais e narrativa reforça a superação do conflito entre ludologia e narratologia, indicando o videogame como uma mídia que comporta ambos. Assim, é esperado que conceitos-chave da narratologia sejam trabalhados em jogos, como o estudo da estrutura narrativa ou das personagens.

Já nas coocorrências de fenomenologia e performance nas teses do nosso *corpus*, percebemos a associação destas bases teóricas com a experiência da jogadora com, para e no jogo. Além disso, o ato de jogar é pessoal e coletivo ao mesmo tempo. A experiência individual da jogadora com um jogo se amplia quando a percebemos como um ato performático sobre o jogo e/ou para um público. Com isto, o impacto não é apenas da jogadora sobre o jogo, mas acontece em um fluxo de ida e vinda entre estes três elementos. A jogadora performa para uma audiência e esta também demanda performances da jogadora. Por fim, uma vez que a jogadora e o jogo modificam um ao outro, existe um impacto deste na

construção de subjetividades e de identidades da jogadora, fazendo do ato de jogar uma experiência estética transformadora.

De forma geral, o que podemos concluir da análise das bases teóricas é que as pesquisas de nosso recorte trazem os elementos dos jogos digitais para o centro de suas análises, bem como a experiência subjetiva de jogá-los e o impacto do jogar sobre nós. Somos modificados por eles e vice-versa. A variedade de bases enfatiza a complexidade dos jogos como objetos de estudo e fornece um novo olhar sobre sua já mencionada interdisciplinaridade, já que a utilização de arcabouços teóricos de diversos campos pode ser um passo a mais na direção da compreensão dessa complexidade e no maior enriquecimento da área própria de Estudo de Jogos.

6.1.2 Escolhas metodológicas principais e escolha metodológica predominante

Nesta categoria, Moreira (2023) coletou até 3 escolhas metodológicas de cada tese do *corpus*, e, dentre estas, uma foi classificada como a predominante no estudo. Caso os autores tenham identificado os métodos utilizados, “os dados referentes a este tópico foram extraídos tal como foram descritos pelos autores” (*idem*, p. 117). Nos casos em que os autores não deixaram explícita a escolha metodológica utilizada, a autora as identificou a partir de seu repertório como pesquisadora, algo que se tornou um desafio, pois:

(...) nosso papel para essa etapa de coleta, inicialmente, não é o de julgar a escolha metodológica das teses do *corpus* nem compreendê-las, mas identificá-las sempre que possível e extrair os termos principais associados a aquelas escolhas metodológicas. E, se não expostas de forma explícita pelos autores, buscar pistas que indiquem a natureza em que elas se direcionam é a solução encontrada. Por isso, algumas teses podem estar com termos como “Pesquisa teórica” ou “Criação e desenvolvimento do objeto de estudo”, configurados como mais amplos para preencher essas ausências. (Moreira, 2023, p. 118)

Repetimos aqui o mesmo processo: caso os autores tenham identificado suas escolhas metodológicas, coletamos os dados tal como informado por eles. Caso contrário, fizemos a análise do texto e classificamos de acordo com as categorias mais amplas de Moreira (2023), como Pesquisa Bibliográfica, Revisão de Literatura, Estudo de Caso ou Pesquisa Documental.

Aqui, utilizamos Vosgerau e Romanowski (2014), Gil (2010) e Brizola e Fantin (2016) para embasarmos as distinções entre os métodos que, muitas vezes, são confundidos. Compreendemos a Pesquisa Bibliográfica como um estudo de mapeamento, de caráter

qualitativo, também conhecido como Revisão Bibliográfica ou Estado da Arte. Seu objetivo principal é “fornecer fundamentação teórica ao trabalho, bem como a identificação do estágio atual do conhecimento referente ao tema” (Gil, 2010, p. 30); não tem a pretensão de esgotar o tema e é elaborada em função de um problema (Vosgerau; Romanowski, 2014). A Revisão de Literatura tem um caráter mais crítico, mais interpretativo do contexto do universo do trabalho, e “resulta em um texto que não precisa ser inédito, mas sim um texto analítico e crítico das ideias estudadas sobre a temática escolhida para o trabalho” (Brizola; Fantin, 2016, p. 27). Ou seja, a Revisão de Literatura é orientada para uma discussão das abordagens teóricas, enquanto a Pesquisa Bibliográfica tem a missão de apresentar as abordagens para embasar a análise dos dados.

Já o Estudo de Caso “consiste no estudo profundo e exaustivo de um ou poucos objetos, de maneira que permita seu amplo e detalhado conhecimento, tarefa praticamente impossível mediante outros delineamentos já considerados” (Gil, 2010, p. 37). Por fim, a Pesquisa Documental, apesar de parecida com a Pesquisa Bibliográfica, é mais ampla: esta se baseia em “material elaborado por autores com o propósito específico de ser lido por públicos específicos” (*idem*, p. 30), geralmente disponível em bibliotecas e bases de dados, enquanto aquela “vale-se de toda sorte de documentos, elaborados com finalidades diversas” (*idem*, p. 30).

Ao realizarmos a classificação, deparamos com uma questão não experienciada por Moreira. Em algumas das teses, a análise dos objetos não se encaixava bem com as categorias mais amplas indicadas pela autora, por um motivo: nelas, o foco da análise estava nos elementos centrais dos jogos, como regras, mecânicas e objetivos. O próprio Estudo de Caso não parecia ideal para classificar essas teses, porque ele engloba diversos aspectos em um contexto amplo. Alguns trabalhos se concentram nesses elementos dos jogos, sem levar muito em consideração outros contextos.

A tese nº 7, de Brandão (2020), tem como objetivo “analisar como a mecânica dos jogos digitais provém narrativa emergente e narrativa por meio de eventos não roteirizados oriundos dos jogadores, dotados de drama e significado” (*idem*, p. 17). Auxiliado pelas pesquisas bibliográfica e documental, o autor se debruça sobre a narrativa e as mecânicas de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo, 2017), deixando de fora de sua análise aspectos como o contexto social, econômico ou cultural no qual o jogo está inserido.

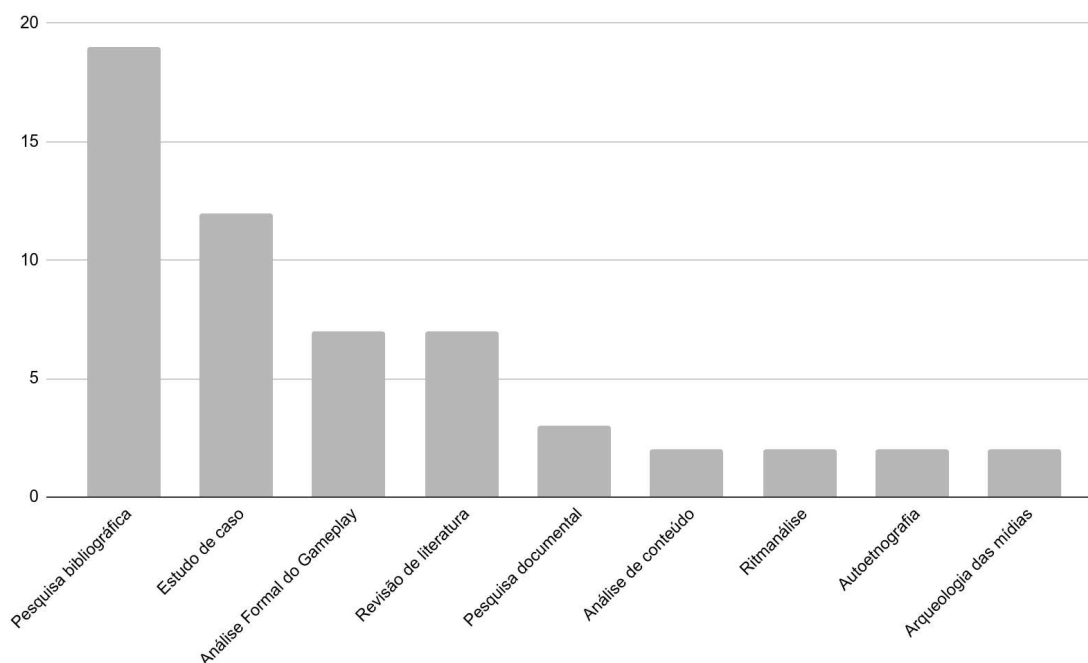
Optamos, então, por classificar a tese de Brandão e outras semelhantes com um método chamado Análise Formal do *Gameplay* (AFG), desenvolvido por Lankoski e Björk

(2015), publicado no texto *Formal analysis of gameplay*, no livro *Game Research Methods: An Overview*. A ideia veio a partir de outras teses que a apontaram como escolha metodológica, são elas: a de Mendonça (2022), nº 15; a de Siqueira (2023), nº 17; a de Paz (2022), nº 23; e a de Silveira (2021), nº 24. A lista completa das escolhas metodológicas de cada tese está disponível nos apêndices deste trabalho.

Derivada da Análise Formal oriunda do Formalismo e do Estruturalismo, a AFG é um método que consiste na descrição da anatomia dos jogos a partir de um grande conjunto de elementos que Lankoski e Björk (2015) chamam de primitivos. Eles funcionam como blocos de montar, que podem se encaixar de formas variadas para compor o jogo. Esses blocos são os componentes, as ações e os objetivos. Os componentes são elementos manipuláveis pela jogadora ou pelo sistema. As ações podem ser executadas pela jogadora, pelos componentes ou pelo sistema. Os objetivos são as condições de vitória ou fracasso no jogo, que podem ser acompanhadas ou não de recompensas. Alguns objetivos podem ser obrigatórios ou não. Importante salientar que a AFG não busca apenas a descrição do jogo e seus elementos; esta descrição deve estar direcionada a solucionar uma pergunta de pesquisa.

Com isto, foram identificadas 74 escolhas metodológicas em nosso *corpus*; 9 tem recorrências e 18 são únicas; 46 foram determinadas pelos autores e 28 foram classificadas por nós. A seguir, podemos ver o gráfico 9 com as escolhas metodológicas com frequência maior ou igual a 2. A tabela completa com todas as escolhas metodológicas por tese pode ser consultada nos apêndices.

Gráfico 9: Escolhas metodológicas com frequência maior ou igual a 2



Fonte: elaborado pela autora.

Pesquisa Bibliográfica foi a escolha com maior frequência nas teses pesquisadas, totalizando 19 ocorrências⁴³; destas, 9 foram identificadas por nós. Este dado é esperado, algo também apontado por Moreira (2023, p. 119), já que “grande parte das teses se apoia nisto em algum momento”. A segunda escolha metodológica foi o Estudo de Caso, que ocupou a mesma posição no estudo de Moreira; no total, 12 teses foram classificadas como Estudo de Caso, 9 delas foram identificadas por nós. Em seguida, temos Análise Formal do *Gameplay* (7) e a Revisão de Literatura (7); Pesquisa Documental (3); Análise de Conteúdo (2), Ritmanálise (2), Autoetnografia (2) e Arqueologia das Mídias (2).

Como indicamos, métodos como a Pesquisa Bibliográfica e o Estudo de Caso, entre outros, são esperados. No entanto, dentre as escolhas metodológicas com maior frequência, duas chamam nossa atenção por serem mais raras de encontrarmos em pesquisas

43 Fizemos 4 ajustes neste dado. Na tese nº 02 (Faria, 2019), a autora aponta duas escolhas metodológicas, Pesquisa Bibliográfica e Levantamento de estudos, mas retiramos da planilha o segundo, pois, ao terminamos a leitura da tese, consideramos redundante em relação ao primeiro. As teses nº 10 (Ribeiro, 2022) e nº 20 (Saldanha, 2022) apontam Revisão Bibliográfica como escolha metodológica, mas alteramos para Pesquisa Bibliográfica por entendermos, de acordo com os textos analisados, que se tratam de sinônimos. Na tese nº 11 (Paula, 2021), trocamos Revisão teórica por Revisão de literatura pelo mesmo motivo.

da Comunicação: a Ritmanálise e a Análise Formal do *Gameplay*. Já vimos um pouco sobre a AFG, mas vamos nos debruçar sobre as teses.

Usada nos trabalhos de Amaro (2021)⁴⁴ e Siqueira (2023)⁴⁵, números 8 e 17, respectivamente, a Ritmanálise é um método concebido originalmente pelo filósofo luso-brasileiro Lúcio Pinheiro dos Santos (1889-1950) “como uma alternativa à psicanálise, utilizando métodos matemáticos e criacionistas para pensar um novo modo de compreender o viver a partir da harmonia e do ritmo” (Amaro, 2023, p. 92). Posteriormente, o conceito foi revisitado por Bachelard, que o explorou como uma “possível conexão entre os sonhos e os elementos da terra com sua abordagem mais científica” (*idem*, p. 93), e Lefebvre, que transformou a Ritmanálise em método “para estudar as interseções de tempo, espaço e atividade humana” (*idem*, p. 93).

Notamos que a principal diferença do projeto ritmanalítico de Henri Lefebvre para aqueles que lhe antecederam está na ênfase dada ao corpo – existência concreta do ser presente e em ação no mundo. O corpo coloca o ser em situação, dispondo-o para a alteridade mundana, tendo em conta as temporalidades que lhe atravessam e a que lhe pertence, ou seja, o tempo vivido e experienciado pela existência, enquanto um fenômeno corporificado no mundo. (Siqueira, 2023, p. 122)

As teses de Amaro e Siqueira têm foco especial no ato físico de jogar e nas experiências das duas autoras com seus respectivos objetos de análise, a primeira com diferentes controles de consoles variados e a segunda com o jogo *Tetris Effect: Connected* (Enhance Games, 2018). Ambas destacam a importância do método para

medir a interação entre os corpos, objetos e mundo em análises empíricas de experiência de jogos, ou seja, o que estamos considerando a forma do jogo. No ensejo, essa perspectiva metodológica também dá espaço para que não só a materialidade e fisicalidade dos objetos se tornem “visíveis” ao compreender o fenômeno, mas dá espaço (e literalmente tempo) ao corpo humano e ao mundo em relação entre si. (Amaro, 2021, p. 93-94)

A Ritmanálise, assim, proporciona um olhar diferente sobre o jogo e o ato de jogar, destacando a dinâmica e a codependência entre jogo e jogadora, conduzindo a análise para além do conteúdo em tela. Daí o motivo de destacarmos esta escolha metodológica, uma vez que ela exige a participação ativa da pesquisadora no jogo, revelando as transformações mútuas entre os dois, trazendo o corpo como elemento da pesquisa de jogos.

44 Título: Botões em ritmo: Uma visão comunicacional sobre a experiência técnico-estética dos controles de videogames.

45 Título: IMAGINALIS LUDENS: Estudo sobre o elemento lúdico do imaginário com demonstração a partir de *Tetris Effect: Connected*.

Já a Análise Formal do *Gameplay* (AFG) está presente em sete teses: nº 01 (Bittencourt Neto, 2019), nº 07 (Brandão, 2020), nº 12 (Barbosa, 2021), nº 15 (Mendonça, 2022), nº 17 (Siqueira, 2023), nº 23 (Paz, 2022), nº 24 (Silveira, 2021). Nas três primeiras, a AFG foi identificada por nós, nas 4 últimas, pelos autores.

A tese de Bittencourt Neto (2019) procura descobrir se videogames são máquinas semióticas que produzem interpretantes genuínos. Para isso, utiliza a semiótica de Peirce como base teórica para a análise de cinco jogos. Assim, ele combina a Pesquisa Bibliográfica com a AFG, descrevendo os jogos, seus primitivos e seus princípios de design. Em um segundo momento, Bittencourt Neto contextualiza os jogos para além de seus elementos, abrangendo aspectos como o contexto cultural do jogo e o papel da jogadora nele, estendendo a análise para um Estudo de Caso. Isso nos mostra como a AFG e o Estudo de Caso não são métodos excludentes, podendo ser combinados.

Na tese de Brandão (2020), já mencionada anteriormente, o autor procura investigar se as mecânicas dos jogos são capazes de gerar uma narrativa emergente e, com isso, produzir experiências estéticas. Como contribuição final, ele desenvolve um modelo ludonarrativo de análise, que pode auxiliar na criação de novos jogos. Para isso, utiliza o jogo *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* como base para o modelo. O autor procede uma análise minuciosa dos elementos do jogo, como as mecânicas, o *Core Loop* (“fluxo cíclico das ações principais que compõem a mecânica do jogo” (*idem*, p. 63)), o mecanema (unidade mínima capaz de identificar o gênero do jogo), dentre outros. Ou seja, realiza uma AFG em sua essência.

O objetivo da tese de Barbosa (2021) é compreender como os jogos de simulação de caminhada “forçam as margens das definições convencionais de jogos digitais e demandam uma nova conceituação que abriga seu conjunto específico de objetivos, relações com o espaço, confrontos, modos de ação e conflitos” (*idem*, p. 80). De todas as teses de nosso *corpus*, esta é a que mais se situa na área de *Game Studies*, no sentido de colocá-la como um campo próprio, independente de outros para oferecer um suporte teórico ou metodológico. Apesar de contar com uma Pesquisa Bibliográfica, Barbosa (2021) critica suas bases teóricas minuciosamente ao conduzir uma Revisão de Literatura, complementando as duas com a AFG para analisar os jogos selecionados.

A tese de Mendonça (2022)⁴⁶ aborda os jogos digitais de uma perspectiva artística e estética. O autor procura compreender, através do conceito de gamæstética (criado por ele),

46 Título: GAMÆSTÉTICA: Reflexões sobre Games, Arte, Estética e Processos Criativos.

“como elementos dos jogos eletrônicos afetam e definem a experiência do jogador” (*idem*, p. 13). A AFG é utilizada junto à Pesquisa Baseada em Artes (PBA) e com a Análise Interpretativa Criativa (AIC), proposta que mescla as etapas de descrição, singularização e expressão (PBA) com a experiência expressiva de jogar um jogo (AIC) observando seus componentes e a produção de sentidos deste (AFG).

Já mencionada anteriormente, a tese de Siqueira (2023, p. 26) investiga “como a experiência do jogador com o jogo *Tetris Effect: Connected* é catalisada pela imaginação”. Com a AFG, a autora conseguiu capturar os “elementos do jogo que conformam a experiência do *gameplay*” e identificar “como operam entre si e com o jogador os elementos presentes nas quatro estruturas primárias (componentes, ações, objetivos ou metas e recompensas)” (*idem*, p. 118). O método é fundamental para que a autora chegue à conclusão de que a imaginação da jogadora se integra ao mundo do jogo através da combinação dos elementos do jogo e de sua jogabilidade, nos fazendo compreender que “jogar videogame ultrapassa o simples circuito de ações e reações processuais, porque se trata ainda de uma experiência sensível, corporificada, simbólica e passível de interpretação.” (*idem*, p. 169-170).

Na tese de Paz⁴⁷ (2022, p. 8), o autor procura “investigar a intersecção temporal gerada pela comunicação entre a jogadora⁴⁸ e os videogames *Dark Souls: Remastered* e *Dark Souls 3* durante o *gameplay*”. A descrição do ato de jogar os objetos selecionados pelo autor é central para o objetivo do trabalho. Paz (2022) discute teoricamente alguns elementos dos jogos digitais, como tempo, temporalidade e *gameplay*, para depois debruçar-se no jogar como procedimento metodológico, explorando “personagem da jogadora, mundo do jogo, combate, chefes e sistema multijogadora”, elementos que “serão descritos e correlacionados, com o objetivo de identificar as estruturas temporais e mapear as relações entre jogadora e o tempo no *gameplay*.” (*idem*, p. 100).

A última tese a utilizar a AFG é a de Silveira (2021)⁴⁹, que busca investigar “o fenômeno de abstração na construção de mundos ficcionais de jogos digitais, sobretudo naqueles graficamente simplificados” (*idem*, p. 17). Para isso, o autor se concentra nos seguintes elementos estruturantes dos jogos digitais: personagens, ambientação, menus e HUD. Através de uma detalhada coleta de dados, o autor conclui que “esses elementos criam condições para a suspensão de descrença do jogador e para a formação de um posterior

47 Título: A espectralidade des/contínua do tempo no *gameplay* de *Dark Souls: Remastered* e *Dark Souls 3*.

48 Paz redige sua tese utilizando o feminino como padrão.

49 Título: Abstração Ludoficcional: A simplificação nos mundos ficcionais do videogame.

círculo mágico, representativo da imersão do jogador em um mundo ludoficcional” (*idem*, p. 178).

A Análise Formal do *Gameplay*, para as 7 teses que a têm como escolha metodológica, atua como um direcionamento para uma descrição minuciosa dos elementos de um jogo para uma análise posterior, guiada por um objetivo de pesquisa. Ou seja, as teses não se encerram na mera identificação dos primitivos dos jogos, mas os utilizam como dados para solucionar um problema de pesquisa e averiguar hipóteses estabelecidas. Dentre as 7 teses que utilizam a AFG, apenas 2 não têm a pesquisa bibliográfica como uma das 3 escolhas metodológicas assinaladas, a nº 15 de Mendonça (2022) e a nº 17 de Siqueira (2023). Fora esta, não há outras correlações que se destaquem entre as teses com AFG.

As escolhas metodológicas predominantes estão indicadas na tabela a seguir (Tabela 16). Delas, apenas 4 têm frequência maior ou igual a 2: Estudo de Caso (6 teses), Pesquisa Bibliográfica (4), Revisão de Literatura (4) e Multimetodológico (2). Neste último, ao realizarmos a análise das teses, constatamos que as escolhas metodológicas estavam muito interligadas, não sendo possível destacar uma diante das outras. Na tese nº 16, de Custódio (2020), as escolhas são Pesquisa Bibliográfica, Entrevistas e Questionários. Na tese nº 17, de Siqueira (2023), as escolhas são Análise de Conteúdo, Análise Formal do *Gameplay* e Ritmanálise. Apenas na tese nº 23, de Paz (2022), a AFG é a escolha metodológica predominante.

Tabela 16: Escolhas metodológicas predominantes do *corpus*

Tese	Escolha predominante
1	Estudo de Caso
2	Pesquisa Bibliográfica
3	Análise de Conteúdo
4	Análise do Discurso
5	Estudo de Caso
6	Flânerie
7	Pesquisa Bibliográfica
8	Ritmanálise
9	Estudo de Caso
10	Pesquisa Bibliográfica
11	Constelação e Cartografia
12	Revisão de Literatura
13	Estudo de Caso
14	Teoria Fundamentada
15	Pesquisa Baseada em Artes
16	Multimetodológico
17	Multimetodológico
18	Estudo de Caso
19	Revisão de Literatura
20	Autoetnografia
21	Semiótica Discursiva
22	Estudo de Caso
23	Análise Formal do <i>Gameplay</i>
24	Pesquisa Bibliográfica
25	Revisão de Literatura
26	Revisão de Literatura

Fonte: elaborada pela autora.

Com isto, temos que, nas pesquisas sobre jogos digitais no Brasil, na área de Comunicação, nos últimos 5 anos, os métodos mais utilizados são, em ordem decrescente: a Pesquisa Bibliográfica (19), o Estudo de Caso (12), a Revisão de Literatura (7) e a Análise Formal do *Gameplay* (7). Nas escolhas predominantes, temos o Estudo de Caso (6), a Pesquisa Bibliográfica (4), a Revisão de Literatura (4) e uma abordagem Multimetodológica (2).

Esta conclusão já traz uma resposta para uma de nossas perguntas norteadoras, “Quais os principais métodos utilizados para estudar jogos digitais na Comunicação no Brasil?”, e invalida parcialmente uma de nossas hipóteses, de que existe uma preferência por métodos interdisciplinares em detrimento de métodos específicos para análise de jogos. Afinal, métodos interdisciplinares são utilizados e são numericamente mais escolhidos, mas

não são os únicos, com a AFG sendo um dos métodos mais aplicados no *corpus* e originada na área de *Game Studies*.

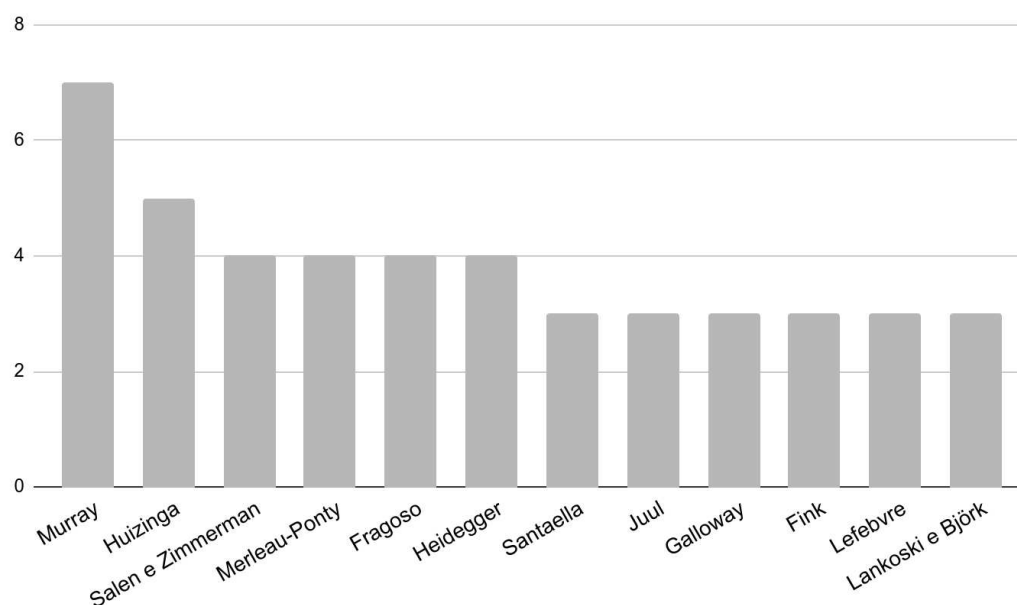
6.1.3 Principais autores

Neste tópico, iremos investigar quais foram os principais autores e autoras citados nas teses de nosso *corpus*. Seguindo as diretrizes de Moreira (2023), fizemos a coleta de dados pela leitura crítica das teses. Alguns paratextos, como os resumos, já nos indicavam pistas de quais autores seriam centrais para a tese. No entanto, é importante frisar que:

A quantificação da participação de cada autor (como por citações diretas e indiretas) nas teses não é a métrica que nos apoiamos para discutirmos quais deles cabem dentro desta representação de dados. É pela interpretação e observação da etapa de leitura das teses que identificamos a pertinência dos principais autores a partir das suas contribuições para a fundamentação teórica, discussões relacionadas as particularidades daquela pesquisa e quaisquer outras análises em que um autor se apoie nas contribuições de outros pesquisadores de forma essencial para o desenvolvimento da pesquisa. (Moreira, 2023, p. 124)

Ainda seguindo o protocolo da autora, até 9 autores foram coletados por tese. No total, foram registrados 206 autores principais. Destes, são 153 autores únicos; 31 com recorrência acima de dois e 122 com apenas uma ocorrência. A seguir, temos o gráfico 10 com os principais autores com frequência igual ou acima de 3. Optamos por não incluir os autores com frequências iguais ou abaixo de 2 no gráfico para deixá-lo mais legível. Ressaltamos que os autores principais não são necessariamente autores do campo de Estudos de Jogos, mas são aqueles que são fundamentais na construção teórica da tese.

Gráfico 10: Principais autores com frequência maior ou igual a 3



Fonte: Elaborado pela autora.

Em ordem decrescente, temos: Janet Murray, uma das principais autoras em 7 teses; Johan Huizinga (5); Katie Salen e Eric Zimmerman (4); Maurice Merleau-Ponty (4); Suely Fragoso (4); Martin Heidegger (4); Lúcia Santaella (3); Jesper Juul (3); Alexander Galloway (3); Eugen Fink (3); Henri Lefebvre (3); Petri Lankoski e Staffan Björk (3). Também realizamos uma análise de todas as referências bibliográficas das 26 teses e contabilizamos em quantas teses os autores principais constam, indicados a seguir (tabela 17).

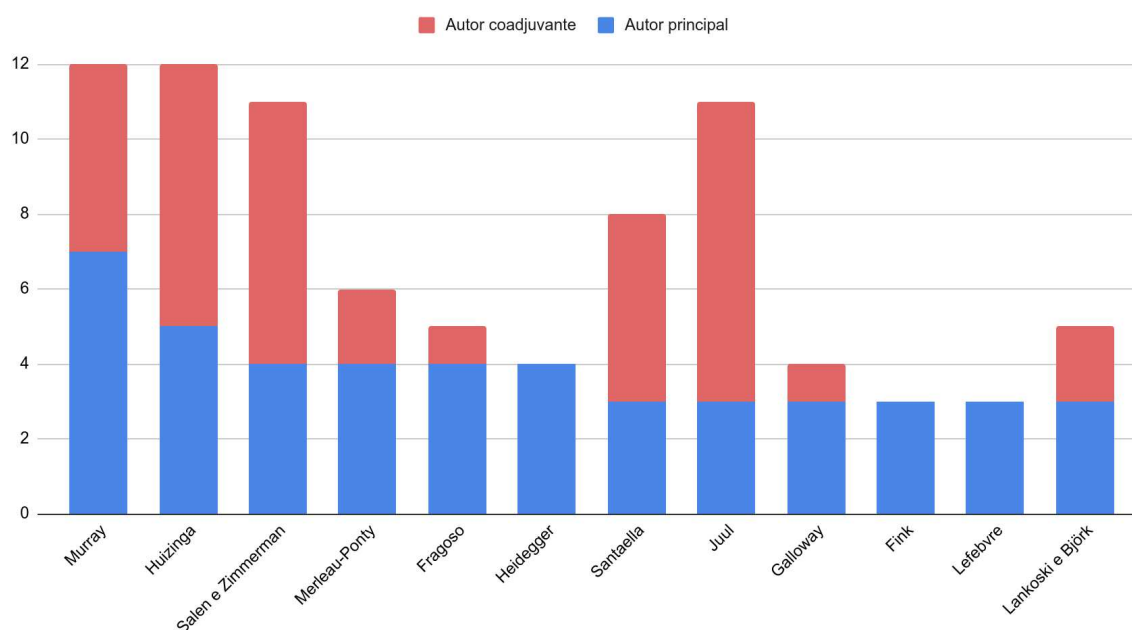
Tabela 17: Percentual dos principais autores no *corpus*

Autor	Quantidade de teses em que aparece	% no <i>corpus</i>
Murray	12	46%
Huizinga	12	46%
Salen e Zimmerman	11	42%
Juul	11	42%
Santaella	8	31%
Merleau-Ponty	6	23%
Ryan	6	23%
Fragoso	5	19%
Lankoski e Björk	5	19%
Heidegger	4	15%
Galloway	4	15%
Fink	3	12%
Lefebvre	3	12%

Fonte: elaborada pela autora.

Consideramos que uma autora ou autor é principal “pela sua relevância nos argumentos, conceitos ou análises realizadas pelo(a) autor(a)” da tese (Moreira, 2023, p. 107). Caso contrário, será coadjuvante, independente da quantidade de citações na tese. Com isso, o cruzamento dos dados acima nos revela algumas informações interessantes. Para alguns autores, mesmo que eles sejam bastante referenciados no *corpus* como um todo, sua presença nas teses é mais coadjuvante do que central. Para outros, sua presença na tese é tão relevante que, mesmo menos citador, não chegam a ser coadjuvantes. Vejamos o gráfico 11 a seguir, que está colorido para melhor compreensão das escalas.

Gráfico 11: Comparativo da presença do autor no corpus como principal ou coadjuvante



Fonte: Elaborado pela autora.

Os autores Heidegger, Fink e Lefebvre aparecem, respectivamente, em 4, 3 e 3 teses. São principais autores em todas. Heidegger aparece nas teses de nº 8 (Amaro, 2021), 10 (Ribeiro, 2022), 17 (Siqueira, 2023) e 18 (Bueno, 2021); com exceção da 17, todas possuem a Fenomenologia como base teórica principal. O uso de Heidegger nas teses entra como aporte para aproximar os jogos da noção do ser, do existir e da produção de sentidos. Para elas, os jogos são, ao mesmo tempo, mediadores do nosso ser/existir no mundo e objetos capazes de produzir sentido através de sua materialidade (consoles e controles). Fink está associado a Heidegger nas três teses nas quais é referenciado (teses 10, 17 e 18), pois sua obra *Play as a symbol of the world* (publicada originalmente em 1960), tem o pensamento heideggeriano como fundamento. Lefebvre aparece nas mesmas teses de Fink (10, 17 e 18), com duas obras: *The production of space* (publicado originalmente em 1974); e *Elementos de Ritmanálise: outros ensaios sobre temporalidades* (publicado originalmente em 1992). Na junção do pensamento dos três autores, temos a noção de jogar como uma forma de experienciar o mundo. Heidegger, Fink e Lefebvre são tão centrais para as discussões das teses nas quais aparecem que, em nenhuma delas, figuram como autores coadjuvantes; são sempre autores principais.

Em nosso recorte de autores principais, os nomes que mais foram citados foram Murray, Huizinga, Salen e Zimmerman, Juul e Santaella; os 4 primeiros são bem conhecidos nos Estudos de Jogos. Murray e Huizinga foram citados em 12 teses cada, quase metade do *corpus*. Murray é autora principal de 7 teses entre as 12: teses nº 1 (Bittencourt Neto, 2019), 6 (Santos, 2020), 12 (Barbosa, 2021), 15 (Mendonça, 2022), 19 (Almeida, 2022), 21 (Oliveira, 2020) e 22 (Gonçalves, 2021). Nelas, é citada com os artigos *From game-story to cyberdrama* (2004) e *The last word on ludology v narratology* (2005), e com os livros *Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço* (2003) e *Inventing the medium: principles of interaction design as a cultural practice* (2012). Destes, apenas os artigos abordam jogos; os livros se debruçam sobre meios digitais. Curiosamente, sua obra mais citada no *corpus* é *Hamlet no Holodeck*, livro que trata, principalmente, sobre interatividade e possibilidades para a construção de narrativas diante dos novos meios digitais que emergiam à época. Uma possibilidade é que o livro tenha sido mais referenciado por ter sido publicado em português. No entanto, por ter sido precursora nos estudos sobre novas mídias, Murray tornou-se referência importante para os Estudos de Jogos, algo refletido em nosso *corpus*, mesmo quando não é uma das principais autoras nas teses.

Huizinga é autor principal em 5 teses entre as 12 em que é citado: teses nº 07 (Brandão, 2020), 08 (Amaro, 2021), 09 (Silva, 2019), 10 (Ribeiro 2022) e 17 (Siqueira, 2023). Em todas as 5, é citado com o livro *Homo Ludens*; as teses 08 e 17 também citam o livro *O Outono da Idade Média: Estudo Sobre as Formas de Vida e de Pensamento dos séculos XIV e XV na França e nos Países Baixos* (publicado originalmente em 1919); e apenas a tese 08 cita a obra *Nas sombras do amanhã: um diagnóstico da enfermidade espiritual de nosso tempo* (publicado originalmente em 1935). Como vimos, *Homo Ludens* é um livro central na disciplina de Estudos de Jogos. No entanto, mesmo que seja muito citado, não tem mais o mesmo peso que já possuiu, atuando nas produções de nosso *corpus* muito mais como um autor coadjuvante, que oferece uma visão histórica e cultural dos jogos na sociedade.

Com estes dados, já nos aproximamos da resposta de nossa segunda hipótese: Huizinga e Caillois são amplamente utilizados nos trabalhos da área de Comunicação sobre jogos digitais. Caillois aparece em 8 teses de nossos *corpus*, mas em nenhuma é autor principal. Ainda que sua obra, como vimos anteriormente, amplie o conceito de jogos em relação à obra de Huizinga, Caillois aparece sempre acompanhado deste nas teses. Algumas teses o utilizam mais que Huizinga, referenciando sua classificação de jogos ou a divisão

entre *paidia* e *ludus*, mas Caillois também é trazido principalmente em contextos históricos sobre os jogos. Uma hipótese para que apareça menos que Huizinga nos trabalhos é que sua obra só foi publicada no Brasil em 2017, e, antes disso, seu acesso era bem limitado. Ainda assim, os dois continuam relevantes, especialmente em teses como a 09, de Silva (2019), que adota a definição de jogos dos dois autores como as basilares para o trabalho. Com isto, podemos afirmar que a hipótese 2 se comprova: Huizinga e Caillois são amplamente utilizados em nosso recorte, ainda que não de maneira uniforme, com o primeiro sendo mais relevante e citado do que o segundo, e nenhum dos dois tem muito destaque como principais.

Salen e Zimmerman são uma dupla de autores citada por 11 teses, nas quais são os principais em 4: teses nº 01 (Bittencourt Neto, 2019), 06 (Santos, 2020), 07 (Brandão, 2020) e 24 (Silveira, 2021). Em todas, são referenciados com a obra *Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos*, publicada originalmente em 2003 e traduzida no Brasil 2012. Sua versão em português foi dividida em 4 volumes: *Princípios básicos*, *Regras*, *Interação Lúdica* e *Cultura*. A tese 07 utiliza também o livro *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology* (2005). Apesar de muito completos e bem detalhados, as obras de Salen e Zimmerman são melhor aproveitadas como manuais de como desenvolver jogos do que como referenciais teóricos mais aprofundados sobre eles. Acreditamos que este talvez seja o motivo de os autores serem tão citados, mas poucas vezes como principais.

Juul é citado por 11 teses, mas é autor principal em apenas 3: teses nº 04 (Carvalho, 2020), 12 (Barbosa, 2021) e 15 (Mendonça, 2022). Em todas, aparece com o livro *Half-Real: Videogames Entre Regras Reais e Mundos Ficcionalis*, publicado em 2005. Na tese 12, é citado com mais 4 obras: *A Clash between Game and Narrative* (1998), *Games Telling stories? A brief note on games and narratives* (2001), *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players* (2009) e *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games* (2013). Só por estes títulos, podemos perceber que Juul é um autor bem versátil dentro dos Estudos de Jogos, que reflete sobre aspectos da jogabilidade, o mercado de jogos e as narrativas dos jogos. Sua produção é extensa e tem uma longa trajetória, com textos que datam desde a década de 1990. Entretanto, mesmo com sua ampla pesquisa, Juul não figura entre os autores principais mais citados em nosso *corpus*. Uma possível explicação para este fato pode ser que, assim como Salen e Zimmerman, Juul é uma boa referência para aspectos mais introdutórios sobre jogos, mas não para embasar estudos mais aprofundados. Além disso, sua versatilidade de assuntos de suas obras pode ser vista como generalista, abordando muitas características sem, contudo, entrar em detalhes no que se propõe a analisar.

Santaella é a autora em 5º lugar com a maior quantidade de citações em nossa lista: está presente em 8 teses, sendo uma das autoras principais em 3: teses nº 01 (Bittencourt Neto, 2019), 16 (Custódio, 2020) e 24 (Silveira, 2021). Nessas, contabilizamos 12 obras da autora, com recorrência de apenas uma, o livro *Imagem: cognição, semiótica, mídia*, escrito em parceria com Winfried Nöth e publicado em 2001, que aparece nas teses 01 e 24. Apenas uma obra entre as 12 aborda jogos diretamente: o artigo *Game arte no contexto da arte digital*, publicado em 2017. A autora é conhecida por sua pesquisa sobre a semiótica peirciana e sobre aspectos culturais da imagem. Com isso, as teses em nosso *corpus* costumam referenciá-la para dar profundidade a tais assuntos, fazendo a conexão deles com jogos a partir do cruzamento de bases teóricas diferentes.

Citado por 6 teses, Merleau-Ponty é autor principal em 4: teses nº 02 (Faria, 2019), 08 (Amaro, 2021), 10 (Ribeiro, 2022) e 23 (Paz, 2022). Em todas, a obra *Fenomenologia da percepção*, lançada em 1945, é utilizada. O livro *O Olho e O Espírito*, de 1960, é citado pelas teses 08 e 10. A tese 08 ainda usa mais 4 obras do autor: *A Prosa do Mundo* (1969); *Conversas* (1948); *O Visível e Invisível* (1964); e *Sense and Non-Sense* (1948). Mesmo sendo um autor da Fenomenologia, Merleau-Ponty é associado a outros autores da área apenas na tese 10, na qual aparece junto a Heidegger como um dos autores principais.

Fragoso está presente em 5 teses, nas quais é autora principal em 4: nº 03 (Kurtz, 2019), 08 (Amaro, 2021), 17 (Siqueira, 2023) e 23 (Paz, 2022). No total, 7 obras de Fragoso foram utilizadas, com recorrência de apenas dois artigos: *A experiência espacial dos games e outros medias: notas a partir de um modelo teórico analítico das representações do espaço* (2015), presente nas teses 03, 08 e 10; e *Imersão em Games Narrativos* (2014), presente nas teses 03, e 17. Todas as obras da autora são relacionadas à disciplina de Estudos de Jogos. Nenhuma correlação com outros autores se destaca.

Lankoski e Björk são citados por 5 teses, sendo autores principais em 3 delas: teses nº 15 (Mendonça, 2022), 23 (Paz, 2022) e 24 (Silveira, 2021). Nelas, são citados apenas com a obra *Game Research Methods* (2015). Como vimos anteriormente, os autores são a base da construção metodológica destas 3 teses. As duas outras que citam os autores são as teses nº 14 (Fontoura, 2023) e 17 (Siqueira, 2023). Na primeira, Lankoski e Björk são utilizados para fundamentar o campo de Estudo de Jogos; na segunda, são utilizados como uma das bases para compor um método de análise próprio. O fato de serem não apenas autores das escolhas metodológicas das teses, mas também autores principais delas, indica

que o pensamento dos autores ultrapassa uma possível redução de sua obra a um caráter instrumental, usada apenas para formalizar a análise.

O último autor no gráfico é Galloway, utilizado em 5 trabalhos, mas é autor principal nas teses nº 06 (Santos, 2020), 11 (Paula, 2021) e 14 (Fontoura, 2023). Nas 3, é referenciado com a obra *Gaming: essays on algorithmic culture* (2006). Na tese 06, é citado também com a obra *The exploit: a theory of networks* (2007). Esta última não traz assuntos relacionados diretamente aos Estudos de Jogos, focando no poder das redes como estruturas contemporâneas.

Alguns autores da área de Estudos de Jogos aparecem como principais em diversas teses, como Bogost (presente em 7 teses, principal em 2), Jenkins (presente em 6, principal em 2), Wolf (presente em 6, principal em 1), Ryan (presente em 4, principal em 2), McGonigal (presente em 4, principal em 2), Schell (presente em 4, principal em 2), Frasca (presente em 4, principal em 2), Aarseth (presente em 4, principal em 1), Consalvo (presente em 4, principal em nenhuma), Krzywinska (presente em 2, principal em 2), Jørgensen (presente em 2, principal em 2), e Fernández-Vara (presente em 2, principal em 2).

Entre os 10 autores mais referenciados em todas as teses, apenas um não tem ligação direta com os Estudos de Jogos, que é Merleau-Ponty. Todos os outros se relacionam com a área, em níveis diferentes de proximidade (Tabela 18). Santaella e Flusser ora são referenciados com obras que abordam jogos, como o livro *Mapa do jogo: A diversidade cultural dos games* e o texto *Jogos*, respectivamente, ora com obras diversas que dão auxílio para a compreensão à área, mas não abordam jogos diretamente.

Santaella e Fragoso destacam-se por serem as autoras brasileiras mais utilizadas no *corpus*, com produções que atravessam as décadas de 2000, 2010 e 2020. Janet Murray também é um destaque para nós, especialmente por ser mais referenciada com o livro *Hamlet no Holodeck*, cuja discussão, como vimos, gira em torno de temas como narrativa, interatividade e agência. No entanto, como estes componentes são importantes ao estudarmos jogos, a pertinência de Murray e sua elevada presença no *corpus* é justificada.

Tabela 18: Autores com maior presença no *corpus*

Autor	Número de teses
Huizinga	12
Murray	12
Salen e Zimmerman	11
Juul	11
Santaella	8
Caillois	8
Bogost	7
Merleau-Ponty	6
Flusser	6
Wolf	6

Fonte: Elaborada pela autora.

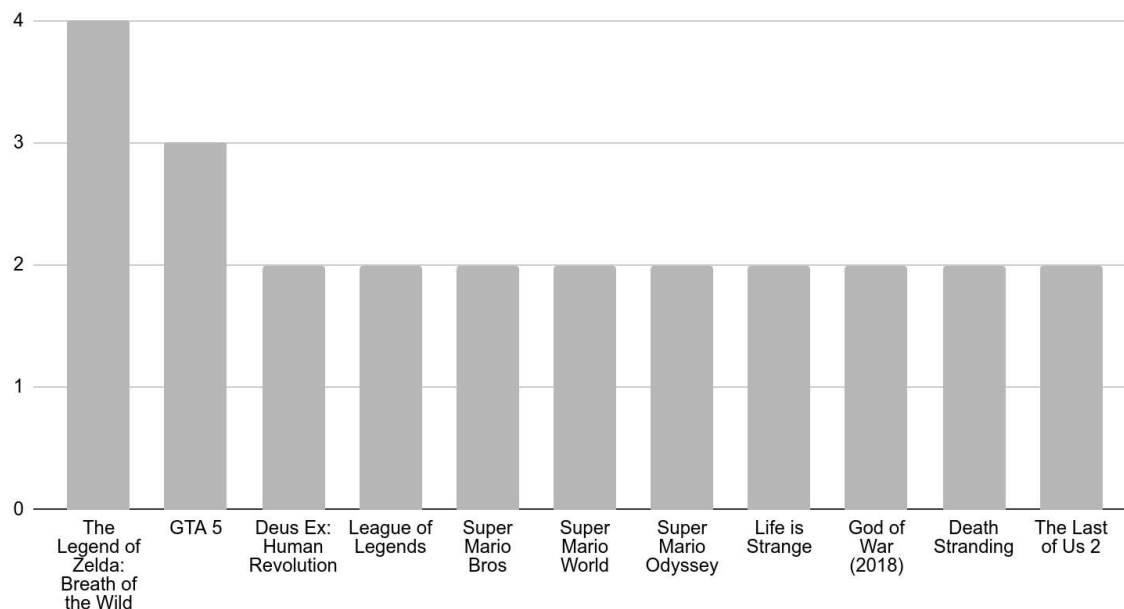
O que podemos dizer, então, sobre os principais autores utilizados em nosso *corpus*? Mesmo com a diversidade temática das teses, todas se apoiam, em algum momento, em pelo menos um autor de Estudos de Jogos. Isso nos indica que, ainda que seja possível investigar um jogo digital sem aprofundar-se nesta área, as teses brasileiras dos últimos 5 anos optaram por trazer obras dos *Game Studies*, sejam clássicas ou contemporâneas, para dar base às discussões teóricas e aos procedimentos metodológicos. Além disso, autoras brasileiras figuram entre os autores mais citados, mais um indicativo da consolidação dos Estudos de Jogos no Brasil.

6.1.4 Objetos de pesquisa

Em seu estudo, Moreira (2023) classifica os objetos de pesquisa de uma forma mais abrangente, incluindo em sua listagem desde itens como “Seriado True Blood”, “Os Trapalhões” ou “Saga Battlestar Galactica” (*idem*, p. 135) até outros como “Produções autorais” e “Prática do auto-roteirista” (*idem*, p. 135), “Produção de conteúdo”, “Fandoms” e “Contribuições metodológicas” (*idem*, p. 136). Em nosso trabalho, optamos por focar esta categoria nos jogos digitais que são analisados nas teses, ainda mais porque este foi um dos nossos critérios de inclusão delas em nosso *corpus*. Os jogos, então, foram listados sem limite de unidades por tese, contanto que tenham sido realmente parte de uma análise, não apenas utilizados como exemplos.

No total, registramos 132 jogos digitais. Destes, 118 são únicos e 11 tiveram recorrências com frequência maior ou igual a 2. A seguir, temos o gráfico 12 com os jogos com recorrência igual ou acima de 2.

Gráfico 12: Jogos digitais com frequência maior ou igual a 2



Fonte: Elaborado pela autora.

O jogo *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo, 2017) foi o mais citado, sendo objeto de análise das teses nº 07, 08, 11 e 22. O jogo *GTA 5* (Rockstar North, 2013) foi objeto das teses nº 11, 14 e 22. Com duas ocorrências cada, temos: *Deus Ex: Human Revolution* (Eidos Montréal, 2011; teses 01 e 04); *League of Legends* (Riot Games, 2009; teses 03 e 09); *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985; teses 08 e 25); *Super Mario World* (Nintendo, 1990; teses 08 e 25); *Super Mario Odyssey* (Nintendo, 2017; teses 11 e 22); *Life is Strange* (Dontnod, 2015; teses 11 e 20); *God of War* (Santa Monica Studio, 2018; teses 11 e 16); *Death Stranding* (Kojima Productions, 2019; teses 11 e 19); e *The Last of Us Parte 2* (Naughty Dog, 2020; teses 19 e 22).

A seguir, temos a tabela 19 com algumas informações sobre cada jogo, inclusive seu gênero, baseado nas tabelas de gêneros lúdicos de Brandão (2020).

Tabela 19: Jogos mais utilizados no *corpus* e suas características

Jogo	Gênero do Jogo	Ano de Lançamento
The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Ação-aventura ⁵⁰ / <i>Sandbox</i> ⁵¹	2017
GTA 5	Ação-aventura / <i>Sandbox</i>	2013
Deus Ex: Human Revolution	RPG ⁵² / Stealth ⁵³	2011
League of Legends	MOBA ⁵⁴	2009
Super Mario Bros	Plataforma ⁵⁵	1985
Super Mario World	Plataforma	1990
Super Mario Odyssey	Plataforma	2017
Life is Strange	Drama interativo ⁵⁶	2015
God of War (2018)	Ação-aventura	2018
Death Stranding	Ação / <i>Sandbox</i>	2019
The Last of Us 2	Ação-aventura	2020

Fonte: Elaborada pela autora.

Os jogos que compõem essa lista são bem variados. Apesar de haver uma ligeira predominância do gênero Ação-aventura, jogos de diversos gêneros estão presentes. *Super Mario Bros* e *Super Mario World*, dois jogos de plataforma, são os mais antigos da lista, contudo, sua presença não é atípica pois são jogos com impacto cultural imenso, sendo muitas vezes sinônimo de videogame para alguns. Eles estão presentes nas mesmas teses, de Amaro (2021) e de Costa (2025), cujos focos são a experiência do jogar através da materialidade dos controles e o estudo da evolução da imagem nos jogos digitais, respectivamente. Ou seja, mesmo com quase 40 anos de lançamento do primeiro, estes jogos (e a franquia *Super Mario* como um todo, inclusive *Super Mario Odyssey*, presente na lista), continuam relevantes não só no aspecto mercadológico, mas também como objetos de estudo em investigações com abordagens diversas.

50 Jogos desse gênero se baseiam em "interações em tempo real que desafiam os reflexos dos jogadores" e são "pautados na história explícita, podendo conter árvores de diálogos, a coleta de objetos e a resolução de problemas" (Brandão, 2020, p. 86-87).

51 *Sandbox* é um "gênero com elevado grau de liberdade e criatividade para o jogador cumprir objetivos auto-impostos (principalmente quando o jogo não contém) ou impostos pelo jogo. Abarca o gênero simulação e o mundo aberto" (*idem*, p. 88).

52 Os jogos do tipo *Role Playing Game* (RPG) "possuem narrativa de banco de dados e personagens com atributos que evoluem gradativamente" (*idem*, p. 88).

53 Nos jogos do gênero *Stealth* (que significa furtivo, em inglês), "o personagem do jogador avança despercebidamente pelos espaços do jogo e utiliza a furtividade para evadir ou criar emboscadas para os inimigos" (*idem*, p. 86).

54 *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA): "Consiste em dois times compostos por cinco jogadores que enfrentam-se num mapa simétrico até a destruição da base de uma das equipes" (*idem*, p. 88).

55 Jogos do tipo Plataforma são geralmente protagonizados por "personagens cartunescos e/ou antropomórficos que coletam itens e possuem o cenário e inimigos como obstáculos" (*idem*, p. 86).

56 Jogos de Drama Interativo "permitem narrativas ramificadas, cujas escolhas do jogador influenciam os eventos ao longo do jogo" (*idem*, p. 87).

Dos jogos, apenas *League of Legends* (LOL) é jogado online. Em 2021, a Riot Games, desenvolvedora do jogo, divulgou que LOL possuía 180 milhões de jogadores ativos por mês⁵⁷, volume que demonstra a relevância do jogo no cenário atual. LOL possui uma vasta narrativa e produtos transmidiáticos derivados do jogo, como a série *Arcane* (Fortiche, 2021-em andamento), o quadrinho *Ashe – Warmother* (Marvel Comics, 2018), o livro *Realms of Runeterra* (Voracious, 2019), dentre outros. Por ser online e possibilitar a interação entre as jogadoras, os estudos sobre o jogo podem enveredar por caminhos distintos, como a tese de Kurtz (2019), que faz uma análise de conteúdo de vídeos de *streamers* que jogam LOL, e a de Silva (2019), que investiga o imaginário na construção do jogo.

A maioria dos jogos da lista foi bastante antecipado pelos fãs e bem recebido pelo público e pela crítica. *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, *God of War* (2018) e *The Last of Us 2* ganharam na categoria Jogo do Ano (a maior) no Game Awards, uma das principais premiações de jogos digitais⁵⁸. *Life is Strange* tem grande importância para a comunidade LGBTQIAPN+ devido à representatividade das protagonistas do jogo, Max e Chloe (Rimi, 2021). *Deus Ex: Human Revolution* é o único jogo *First-Person Shooter* da lista, ou seja, um jogo de tiro no qual a perspectiva da jogadora é em primeira pessoa (Brandão, 2020).

De uma forma geral, os objetos de estudo das teses em nosso *corpus* são extremamente variados. Não é possível perceber uma tendência ou padrão a partir dos dados coletados. Muitos foram escolhidos pela proximidade dos autores com o jogo, outros por seu gênero, ou ainda por sua relevância cultural ou mercadológica. Isso nos indica que não há um critério específico para sua determinação, ou seja, há uma aparente liberdade de escolha dos objetos pelos autores das teses.

Alguns tem cunho educativo, como *La vuelta al mundo en 4 historias*, analisado por Santos (2022), outros são mais narrativos, como *Detroit: Become Human*, analisado por Bittencourt Neto (2019), outros são mais musicais, como *Flower*, analisado por Faria (2019), dentre vários. Na lista geral de jogos únicos, apenas 3 são brasileiros: *Xadrez Antropológico*, *Destroyer* e *Posthuman Ms. Pacman*. Eles são autorais e possuem um viés mais artístico. Todos foram desenvolvidos pelo autor da tese que os analisa, Mendonça (2022).

Com a variedade de objetos, percebemos que os jogos são analisados por sua narrativa, suas mecânicas, sua relação com as jogadoras, seus desdobramentos transmidiáticos, seu caráter artístico, dentre várias outras possibilidades. Concluímos, assim,

57 Fonte: <https://x.com/riotgames/status/1455172784938651649>. Acesso em 22 nov. 2024.

58 Fonte: <https://meups.com.br/especiais/os-vencedores-do-goty-no-the-game-awards/>. Acesso em 22 nov. 2024.

que o campo de Estudo de Jogos é variado e abrangente em seus objetos de estudo, crescendo com base em pesquisas que o expandem, sem, contudo, direcioná-lo para alguma vertente ou temática específica.

6.2 Grupo 3 – Dados qualitativos específicos de jogos digitais

No Grupo 3, vamos analisar os trabalhos a partir dos Campos de Produção e dos Modos de Abordagem. Retomando Moreira (2023), os campos de produção são categorizações amplas, como o objetivo de determinar qual é “a “matéria-prima” do que é ofertado” na tese. Com eles, podemos identificar se há um direcionamento das teses para determinadas raízes temáticas e, ao cruzar os dados com outras categorias, talvez possamos ter novas informações valiosas sobre o *corpus*.

Já os Modos de Abordagem vão “identificar o que está sendo discutido em cada pesquisa” (*idem*, p. 140). Por serem englobantes, as duas categorias conseguem criar uma fotografia do *corpus* a uma certa distância, de forma que podemos não ver os detalhes que vimos no tópico anterior, mas conseguimos entender a cena e as circunstâncias nas quais as teses se encontram.

6.2.1 Campos de Produção

Como informado anteriormente, desenvolvemos 4 campos de produção para classificar as teses em nosso *corpus*: Fundamentos de jogos, Narrativa, Cultura e Estética. Temos a seguir o gráfico com a distribuição das teses pelos campos. A atribuição individual de cada uma pode ser conferida nos apêndices. Lembramos também que, seguindo as diretrizes de Moreira (2023), apesar de algumas teses pertencerem a mais de um campo, foi considerado apenas o predominante.

Por campo de produção, entendemos por setores nos quais o trabalho criativo, formativo ou informativo pode ser considerado como a “matéria-prima” do que é ofertado (produtos midiáticos, artísticos, publicitários etc.). A inserção do objeto e problema de pesquisa em um campo de produção predominante é a base desta categorização. Para essa designação tratamos como “campo de produção” aquele que seria o principal, logo prioritário, já que pode haver casos de teses que estejam associadas a mais de um campo. (*idem*, p. 141)

Vamos relemburar as descrições dos campos de produção.

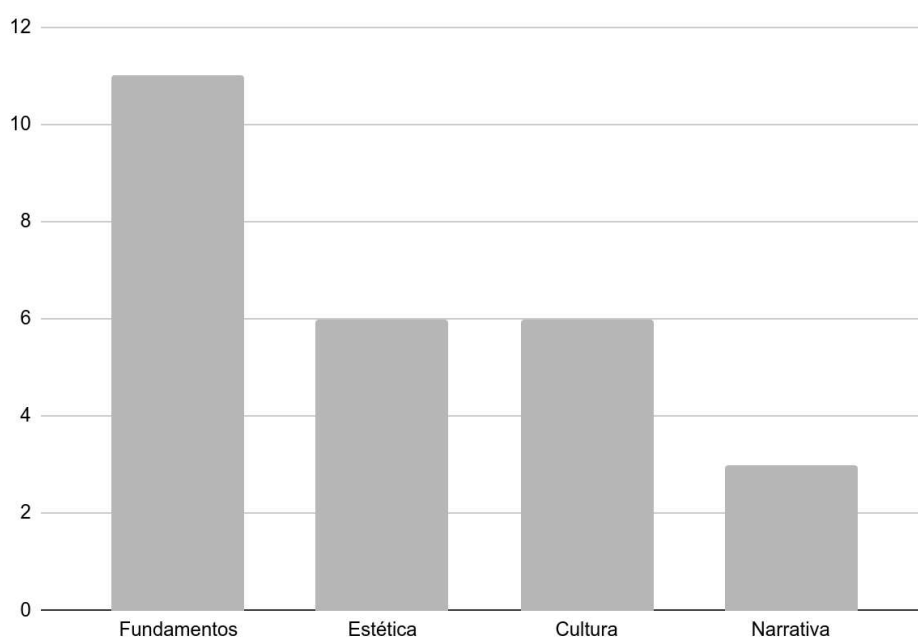
Tabela 20: Grupo 3 – Campos de Produção próprios

CAMPO DE PRODUÇÃO	DESCRIÇÃO
Fundamentos de jogos	Teses que trazem em sua discussão central elementos que compõem os jogos digitais, como regras, mecânicas, game design e hardware.
Narrativa	Teses que centralizam a discussão da narrativa presente nos jogos digitais.
Cultura	Teses que discutem prioritariamente questões relativas à dimensão cultural dos jogos digitais.
Estética	Teses que destacam a experiência estética e artística que os jogos proporcionam

Fonte: Elaborada pela autora.

Aqui está o gráfico 13, com a frequência das teses distribuídas pelos campos de produção.

Gráfico 13: Frequência dos campos de produção



Fonte: Elaborado pela autora.

O campo de produção de Fundamentos é o mais numeroso, com 11 teses. Em seguida, vêm os campos de Estética e de Cultura, cada um com 6 teses, e, por fim, o campo de Narrativa com 3 teses. Seguindo os passos de Moreira (2023), vamos cruzar estes dados com as Escolhas Metodológicas Predominantes e Principais Autores.

Tabela 21: Escolhas metodológicas predominantes de cada campo de produção

Escolha metodológica predominante	Fundamentos	Estética	Cultura	Narrativa
Análise formal do <i>gameplay</i>	1	0	0	0
Semiótica discursiva	1	0	0	0
Autoetnografia	1	0	0	0
Multimetodológico	0	1	1	0
Pesquisa Baseada em Artes	0	1	0	0
Teoria Fundamentada	1	0	0	0
Revisão de literatura	1	1	1	1
Constelação e Cartografia	1	0	0	0
Ritmanálise	0	1	0	0
Flânerie	1	0	0	0
Análise do discurso	1	0	0	0
Análise de conteúdo	0	0	1	0
Pesquisa bibliográfica	0	2	0	2
Estudo de caso	3	0	3	0
Total	11	6	6	3

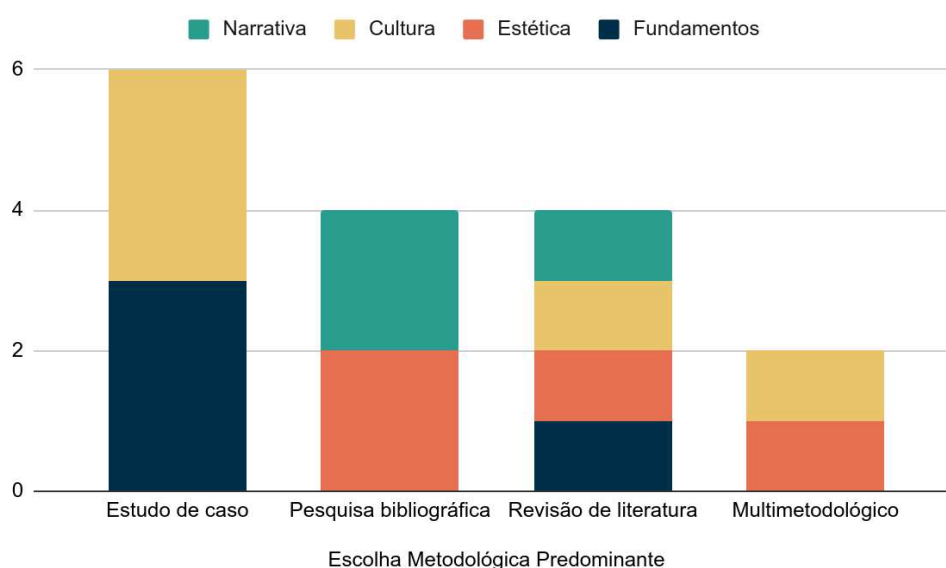
Fonte: elaborada pela autora.

No campo de Fundamentos, temos 9 escolhas metodológicas predominantes diferentes; a única escolha metodológica que tem recorrência é o estudo de caso, que é predominante em 3 teses. No de Estética, são 5 escolhas metodológicas predominantes e a pesquisa bibliográfica é predominante em 2 teses. No campo de Cultura temos 4 escolhas metodológicas predominantes, com recorrência do estudo de caso, predominante em 3 teses. No campo de Narrativa, temos apenas 2 escolhas metodológicas predominantes, com recorrência da pesquisa bibliográfica em 2 teses.

Interessante apontar que, nos campos de Fundamentos e de Narrativa, não há nenhuma tese cuja escolha metodológica predominante seja a pesquisa bibliográfica. Já nos de Estética e de Cultura, não há nenhuma tese cuja escolha metodológica predominante seja o estudo de caso. A única escolha metodológica presente nos 4 campos é a revisão de literatura, com uma tese em cada campo. O campo de Narrativa possui apenas 2 teses com pesquisa bibliográfica e uma com revisão de literatura, indicando que se apoia menos em análises de outros tipos. A variedade de escolhas metodológicas por campo revela que os autores das teses são flexíveis em relação à busca pelos melhores métodos para solucionar seus problemas de pesquisa, pensando mais na natureza destes e dos objetos do que firmando-se em escolhas orientadas pelas áreas de conhecimento dos programas ou pelos referenciais teóricos utilizados.

Invertendo os eixos, temos que as únicas escolhas metodológicas com recorrência são 4: estudo de caso, com 6 recorrências; pesquisa bibliográfica, com 4; revisão de literatura, com 4; e multimetodológico, com 2 recorrências. A distribuição dos campos pelas recorrências pode ser visualizada no gráfico a seguir (14).

Gráfico 14: Recorrência das escolhas metodológicas predominantes nos campos de produção



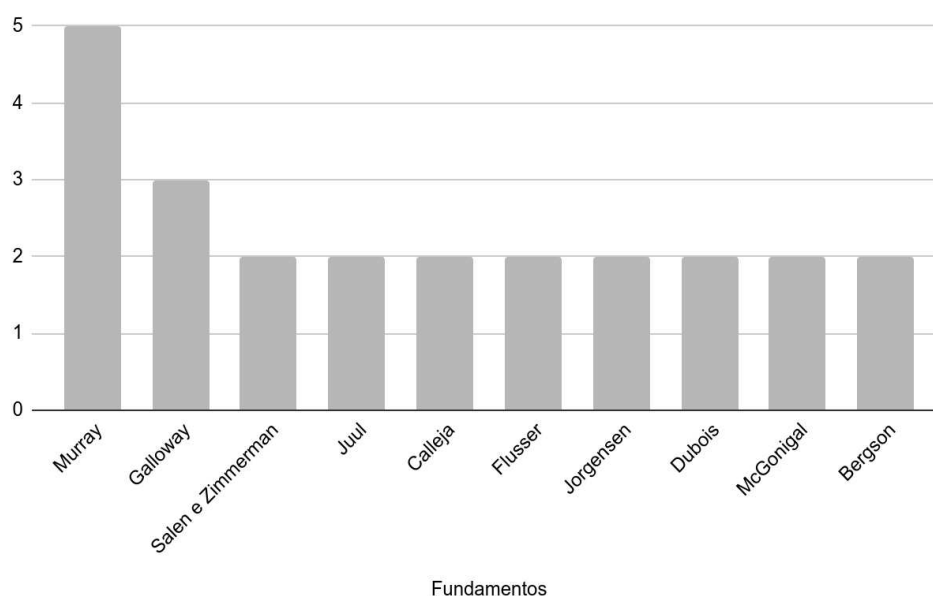
Fonte: Elaborado pela autora.

Em relação aos autores, vamos falar separadamente por campo de produção. No de Fundamentos de jogos, no total, 90 autores principais foram coletados. Deles, apenas 10 tem recorrência igual ou acima de 2, indicados no gráfico abaixo (15). Dentre os principais autores detectados no tópico 6.1.3, apenas um não aparece neste campo: Huizinga. Um dado interessante, considerando que Fundamentos é o campo mais próximo aos Estudos de Jogos dentre os 4. Nossa hipótese é de que, justamente por serem teses com maior carga teórica sobre jogos digitais, Huizinga pode ter sua presença diminuída em detrimento de autores mais atuais. Isso resulta em teses com menos histórico sobre jogos, já dominado pelas autoras e autores do *corpus*, e mais reflexões centradas em assuntos específicos e contemporâneos.

Considerando apenas os autores mais citados no campo de Fundamentos de jogos, novos nomes surgem, como Calleja, Flusser, Jørgensen, Dubois, McGonigal e Bergson. Já abordamos Flusser anteriormente, então passemos aos outros autores. Calleja, McGonigal e Jørgensen abordam, cada um com seu foco, a imersão em jogos. Dubois, cujo trabalho versa sobre imagens e fotografia, aparece nas duas teses que discutem o ato de fotografar nos jogos

digitais. Bergson aparece em duas teses oferecendo suporte teórico para percepções sobre memória. Importante salientarmos que Flusser, Dubois e Bergson não são autores dos *Game Studies*; o que indicamos aqui é que eles têm bastante frequência no *corpus*. Isso nos indica que o campo de Fundamentos possui uma ampla variedade temática, explorada com base em autores de diversas áreas, refletindo a interdisciplinaridade dos Estudos de Jogos.

Gráfico 15: Autores com recorrência maior ou igual a 2 no campo de produção de Fundamentos



Fonte: Elaborado pela autora.

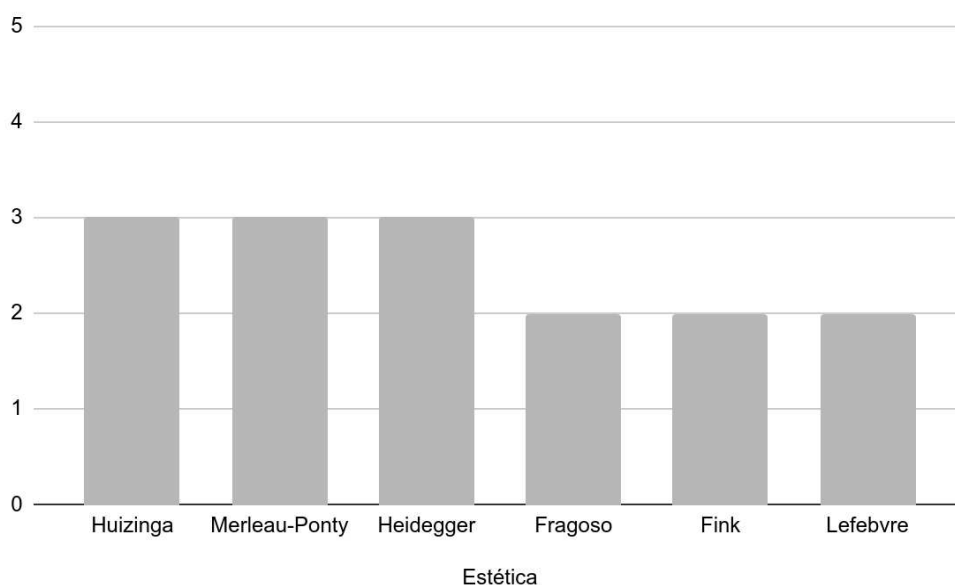
O campo de Narrativa tem um total de 21 autores principais. Destes, apenas 3 possuem recorrência igual ou acima de 2: Salen e Zimmerman, Ryan e Schell, com 2 recorrências cada. Destes, Ryan é a única autora cuja produção tem bastante foco em narrativa para jogos, mas tanto Schell quanto Salen e Zimmerman abordam o assunto em suas obras. Dentre os principais autores apontados no tópico 6.1.3, temos Murray, Huizinga, Santaella, Salen e Zimmerman e Lankoski e Björk. De maneira geral, os principais autores do campo de Narrativa são bem variados. Apesar de haver autores mais voltados para narrativa, como McKee, Murray e Paul Ricoeur, além dos já citados, o campo também se beneficia de autores de outras áreas para explorar os enredos e as personagens dos jogos digitais.

No campo de produção de Cultura, 46 autores foram classificados como principais. Destes, apenas uma possui recorrência: Krzywiska, que consta 2 vezes na lista. Os outros autores são muito variados e oriundos de áreas diversas, como da filosofia e da

sociologia. Dos principais autores apontados no tópico 6.1.3, encontramos apenas Huizinga, Fragoso e Santaella. Percebemos, então, que cada tese deste campo trilha seu embasamento teórico com a bibliografia escolhida por suas autoras e autores, sem que haja necessariamente um aprofundamento sobre Estudos de Jogos, ainda que autores desta área estejam presentes nas bibliografias.

Por fim, o campo de Estética soma 49 autores, dos quais 6 apresentam recorrência igual ou acima de 2: Huizinga (3), Merleau-Ponty (3), Heidegger (3), Fragoso (2), Fink (2) e Lefebvre (2). Todos estes autores fazem parte do grupo de principais autores levantados anteriormente no tópico 6.1.3. Além deles, observamos que o campo de Estética também conta com autores de Estudos de Jogos, como Juul, Lankoski e Björk e Murray, o que indica uma preocupação maior em conceituar jogos digitais e entender seus elementos como parte do processo de investigá-los sob a luz da Estética, da Arte ou da Fenomenologia.

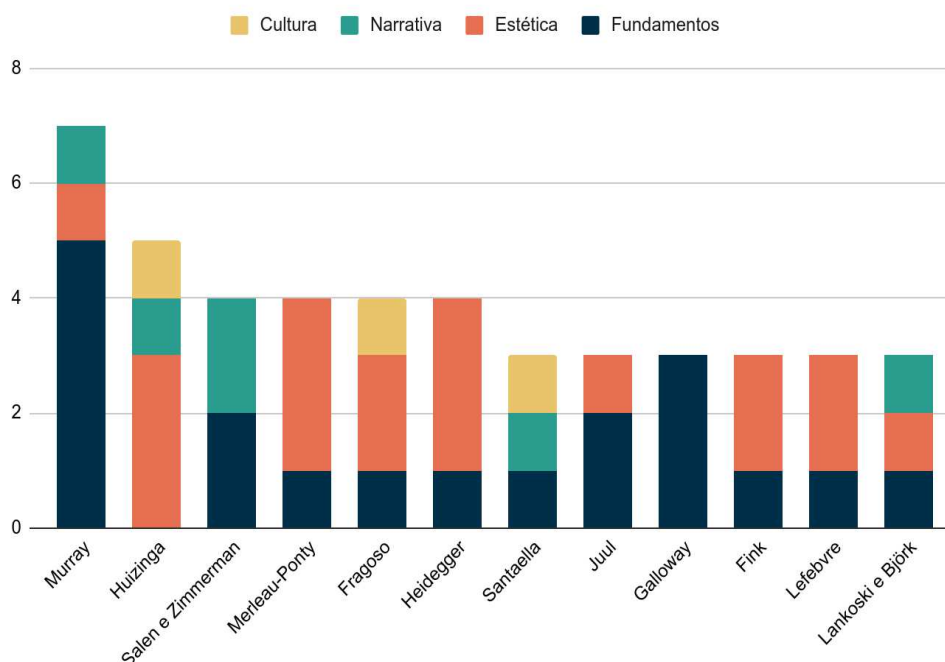
Gráfico 16: Autores com recorrência maior ou igual a 2 no campo de produção de Estética



Fonte: Elaborado pela autora.

Por fim, exibimos abaixo o gráfico 17 com os principais autores do tópico 6.1.3, indicando nas colunas em quais campos eles figuram.

Gráfico 17: Principais autores classificados por campo de produção



Fonte: Elaborado pela autora.

Todos os autores principais estão presentes no campo de Fundamentos, com exceção de Huizinga, como vimos. Murray e Lankoski e Björk só não constam no eixo de Cultura, indicando que as temáticas de imersão, de narrativa e da estrutura de jogos não são tão centrais para a articulação teórica do campo de produção. O campo de Cultura, na verdade, só aparece neste gráfico com 3 autores: Huizinga, Fragoso e Santaella. Já abordados anteriormente, a presença destes autores é pertinente com a temática cultural das teses em questão.

A diversidade de autores utilizados pelos campos de produção indica, mais uma vez, a interdisciplinaridade dos Estudos de Jogos. Ainda que algumas teses se aproximem mais de determinadas vertentes teóricas, no geral, temos um panorama amplo e misto nas teses do *corpus*, transparecendo a complexidade e a maturidade da produção acadêmica brasileira sobre jogos digitais da Comunicação nos últimos 5 anos.

6.2.2 Modos de Abordagem

Nesta categoria, Moreira (2023) propõe classificações que permitam destacar **como** os estudos de seus *corpus* foram feitos. A autora se apoia nas “linhas de desenvolvimento e estruturação” (*idem*, p. 152) de cada tese para criar as categorias, tomando cuidado para que sejam amplas e englobantes, de forma que nenhuma tese fique sem correspondência. Lembremos a seguir os modos de abordagem adaptados para nossa análise.

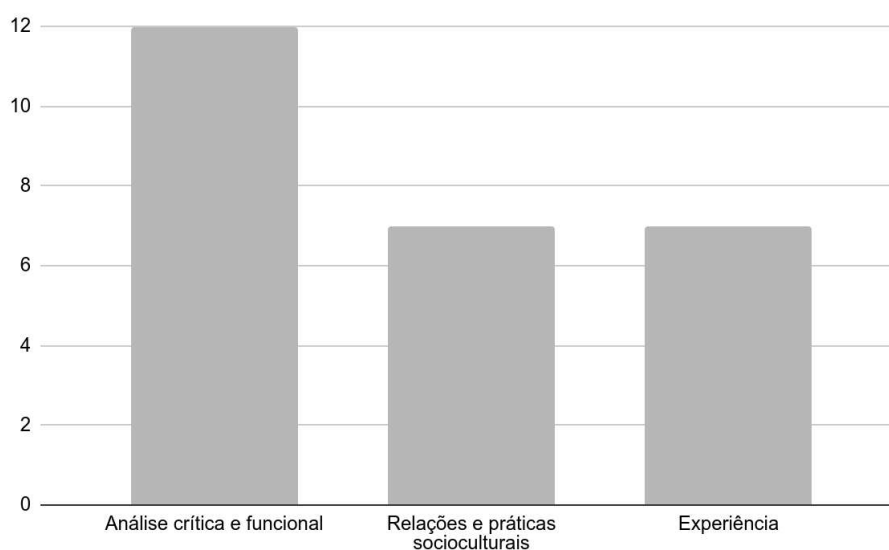
Tabela 22: Grupo 3 – Modos de abordagem próprios

MODOS DE ABORDAGEM	DESCRIÇÃO
Abordagem analítica e/ou funcional de jogos digitais	Teses que analisam os jogos digitais como sistemas, buscando compreender seu funcionamento e suas estruturas.
Abordagem focada nas relações e práticas socioculturais	Teses que priorizam problematizações associadas a questões socioculturais nos jogos digitais.
Abordagem centrada na experiência da jogadora	Teses que examinam as experiências sensoriais, emocionais e artísticas dos jogos digitais.

Fonte: elaborada pela autora, com base em Moreira (2023, p. 152-153)

Assim, temos a seguir o gráfico com a frequência de cada modo de abordagem.

Gráfico 18: Frequência dos modos de abordagem



Fonte: Elaborado pela autora.

No modo de abordagem de Análise crítica e funcional, temos 12 teses; no de Relações e práticas socioculturais e no de Experiência, temos 7 em cada. Após identificar as frequências, Moreira (2023) faz o cruzamento dos dados com as Escolhas Metodológicas Predominantes, os Principais Autores e os Campos de produção. Para melhorar a visualização de alguns gráficos, iremos apresentá-los em cores.

Tabela 23: Escolhas metodológicas predominantes nos modos de abordagem

Escolha metodológica predominante	Análise crítica e funcional	Relações e práticas socioculturais	Experiência
Análise formal do <i>gameplay</i>	0	0	1
Semiótica discursiva	1	0	0
Autoetnografia	0	1	0
Multimetodológico	0	1	1
Pesquisa Baseada em Artes	0	0	1
Teoria Fundamentada	1	0	0
Revisão de literatura	3	1	0
Constelação e Cartografia	1	0	0
Ritmanálise	0	0	1
Flânerie	0	0	1
Análise do discurso	1	0	0
Análise de conteúdo	0	1	0
Pesquisa bibliográfica	2	0	2
Estudo de caso	3	3	0
Total	12	7	7

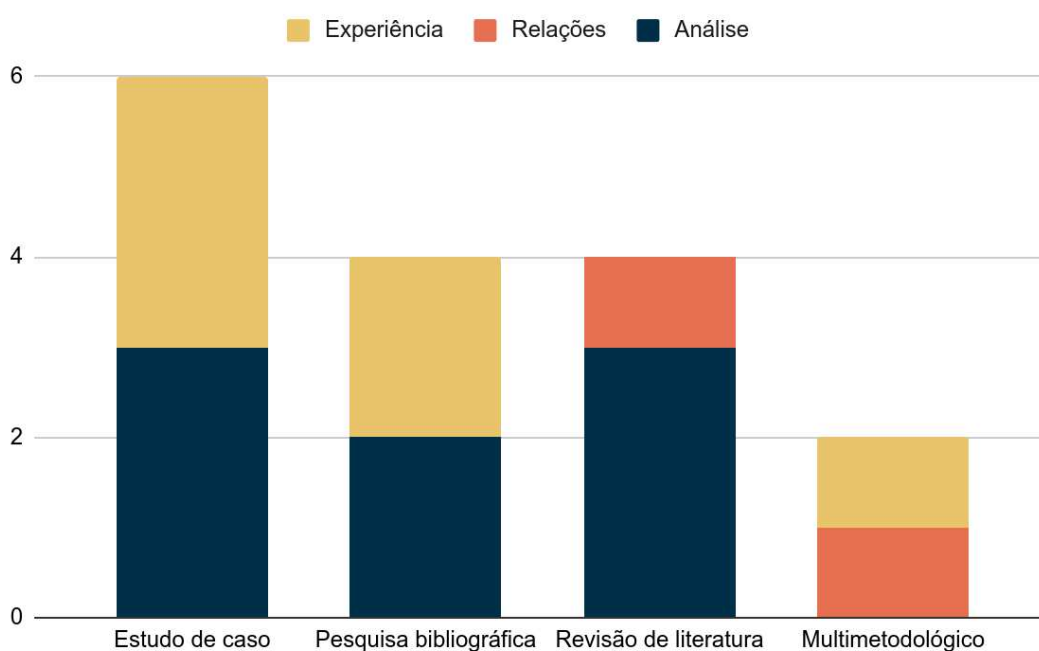
Fonte: elaborada pela autora.

Cada modo de abordagem é bem variado em relação às escolhas metodológicas predominantes das teses. O estudo de caso é a escolha metodológica mais recorrente nos modos de Análise e de Relações e Práticas, com 3 ocorrências em cada. A revisão de literatura também é mais recorrente na abordagem de Análise, na qual consta em 3 teses. A abordagem de Relações não tem nenhuma tese cuja escolha predominante seja a pesquisa bibliográfica, ainda que tenha uma com revisão de literatura. A abordagem de Experiência não possui nenhum estudo de caso e é bastante variada em relação aos métodos, com 6 diferentes, um a menos que o campo de Análise. Ou seja, não há uma predominância de escolha metodológica em nenhuma abordagem, repetindo o que vimos anteriormente com os campos de produção.

Abaixo, temos o gráfico 19 com os mesmos dados, mas com os eixos invertidos, possibilitando uma outra perspectiva de análise. O estudo de caso é a escolha metodológica mais recorrente, com 6 teses divididas entre as abordagens de Análise e de Relações. A pesquisa bibliográfica tem 4 teses, sendo 2 da abordagem de Experiência, uma de Análise e uma de Desenvolvimento. A revisão de literatura também possui 4 teses, 3 na abordagem de

análise e uma de Relações. Por fim, temos 2 teses cujas escolhas metodológicas predominantes são o formato Multimetodológico; uma é da abordagem de Experiência e a outra é de Relações.

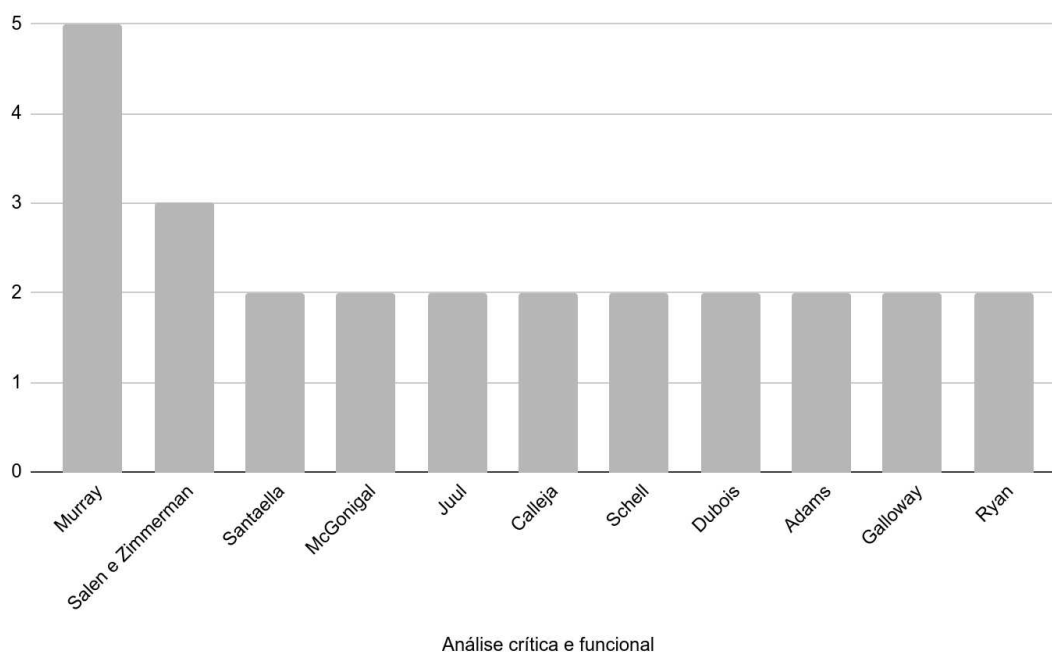
Gráfico 19: Modos de abordagem distribuídos pelas escolhas metodológicas predominantes



Fonte: Elaborado pela autora.

Para discutirmos os principais autores de cada abordagem, faremos como no tópico anterior e traremos uma por uma. No modo de abordagem de Análise crítica e funcional de jogos digitais, temos um total de 90 autores classificados como principais. Destes, 11 apresentam recorrência igual ou acima de 2: Murray, com 5 recorrências; Salen e Zimmerman com 3 ocorrências; Santaella, McGonigal, Juul, Calleja, Schell, Dubois, Adams, Galloway e Ryan com 2 ocorrências cada. A alta frequência destes autores na abordagem de Análise é apropriada, já que o que une as teses deste modo é o foco nas estruturas dos jogos, algo que os autores citados tratam em suas obras. A exceção é a presença de Dubois, cujo foco, como vimos, é em imagens e fotografia.

Gráfico 20: Autores com recorrência maior ou igual a 2 no modo de abordagem de Análise crítica e funcional

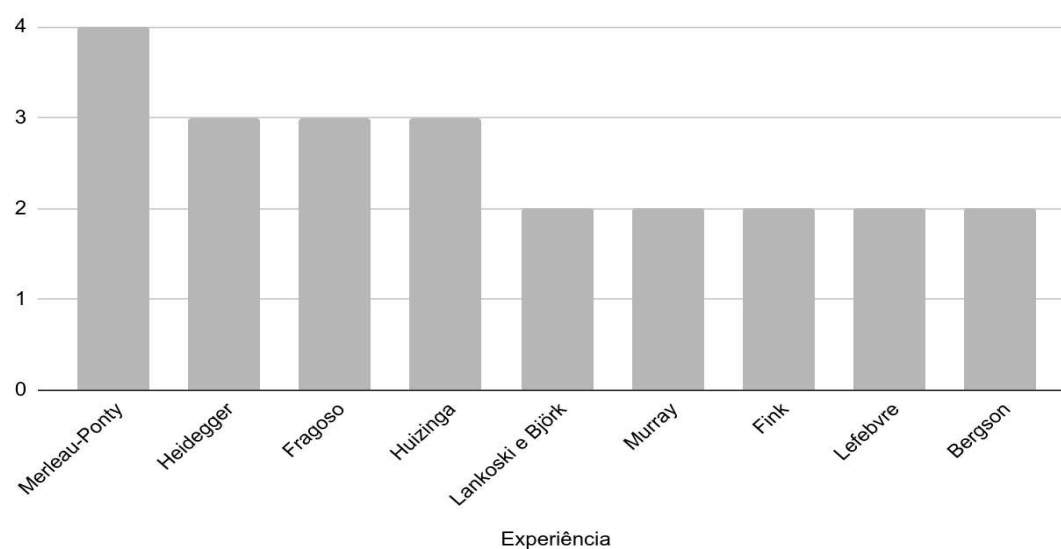


Fonte: Elaborado pela autora.

Na abordagem de Relações e práticas socioculturais, temos 53 autores no total, mas somente uma autora possui recorrência igual ou acima de 2, que é Krzywinska. Nesta abordagem, inclusive, há apenas 3 dos principais autores do tópico 6.1.3, que são Huizinga, Fragoso e Santaella, cada um com uma ocorrência.

Na abordagem de Experiência da jogadora, dentre os 62 autores totais, 9 apresentam recorrência igual ou acima de 2: Merleau-Ponty, com 4 ocorrências; Heidegger, Fragoso e Huizinga com 3 ocorrências cada; Lankoski e Björk, Murray, Fink, Lefebvre e Bergson com 2 ocorrências cada. Como era esperado, este modo de abordagem contém autores das áreas de Estética e de Fenomenologia, mas é interessante notar como não deixam de lado autores que falam de jogos em geral, como Fragoso, de estrutura dos jogos, como Lankoski e Björk, de imersão e narrativa, como Murray, e de seu histórico e associação à cultura, como Huizinga. Ou seja, as teses que possuem abordagem centrada na Experiência da jogadora revelam-se bastante interdisciplinares em relação aos campos de origem de seus autores mais citados.

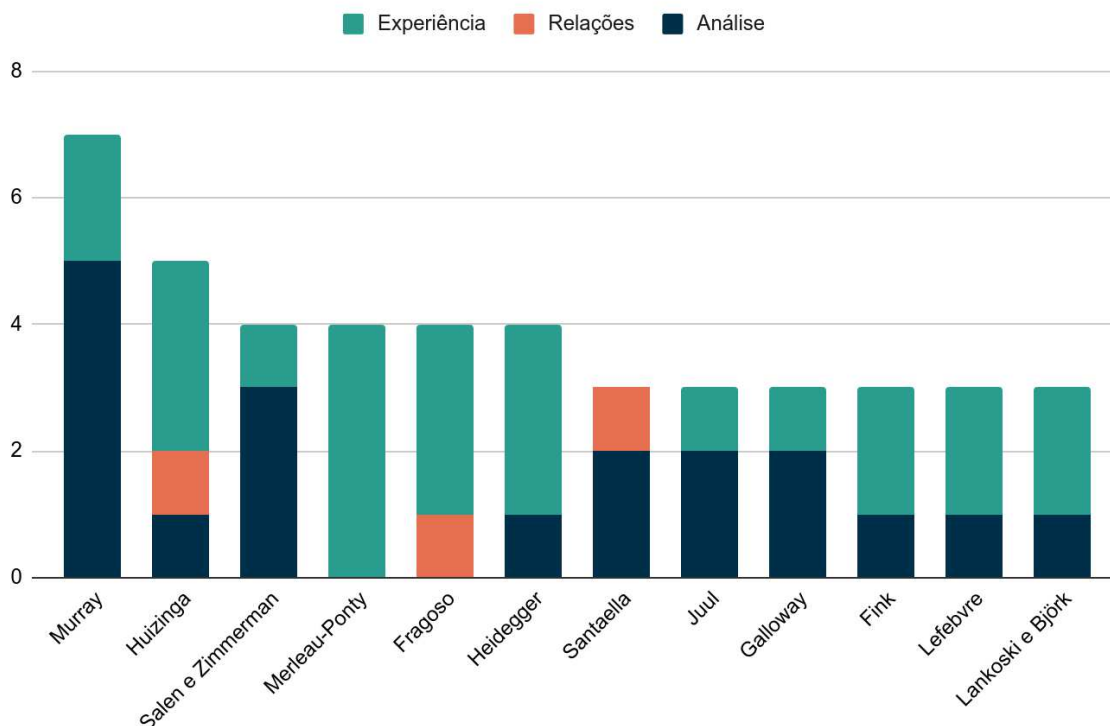
Gráfico 21: Autores com recorrência maior ou igual a 2 no modo de abordagem de Experiência da jogadora



Fonte: Elaborado pela autora.

Por fim, exibimos abaixo o gráfico 22 com os principais autores do tópico 6.1.3, indicando nas colunas em quais modos eles figuram. Podemos perceber que o modo de Relações e práticas socioculturais é o mais independente em relação aos principais autores, desassociando-se mais dos Estudos de Jogos, pontuando-o casualmente com Huizinga, Fragoso e Santaella.

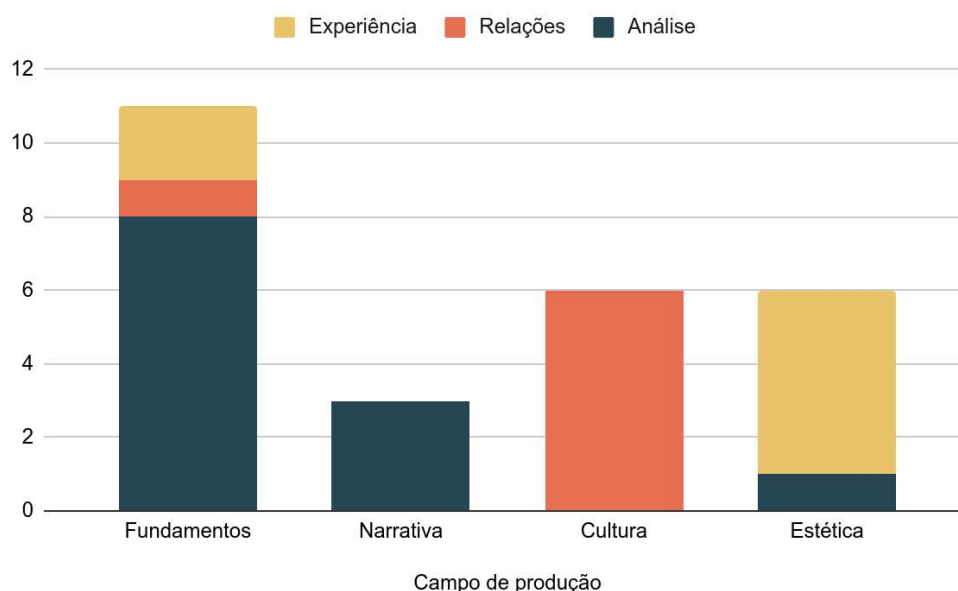
Gráfico 22: Modos de abordagem distribuídos pelos Principais autores



Fonte: Elaborado pela autora.

O último cruzamento de dados dos modos de abordagem é em relação aos campos de produção. As teses dos campos de Narrativa e Cultura são menos diversificadas em relação aos modos de abordagem identificados nelas. As de Narrativa abordam jogos apenas em relação a suas estruturas e sistemas, enquanto as de Cultura abordam os jogos unicamente através dos estudos das relações e práticas das jogadoras, sejam entre elas mesmas ou entre elas e os jogos. No campo de Estética, apesar de as teses estarem fortemente centradas na abordagem dos jogos pelo viés das experiências sensoriais, emocionais ou artísticas das jogadoras, uma possui a abordagem direcionada para o modo de Análise. O campo de Fundamentos é o mais variado em relação aos modos de abordagens de suas teses, pois apresenta trabalhos com os 3 modos, ainda que a maioria tenha a abordagem de Análise.

Gráfico 23: Modos de abordagem distribuídos pelos Campos de produção



Fonte: Elaborado pela autora.

O que podemos perceber é que as teses em nosso *corpus* são variadas em seus campos e criativas em suas abordagens aos jogos. Mesmo que haja um delineamento mais restrito em relação ao tema, as autoras e os autores das teses não hesitam em usar conceitos, referências bibliográficas e metodologias de áreas diversas para explorar seus objetos e solucionar seus problemas de pesquisa. Mais uma vez, constatamos o quanto o campo de Estudo de Jogos brasileiro é amplo e maduro, contemplando várias perspectivas sobre jogos digitais e mantendo-os como centro dos estudos.

6.3 Grupo 4 – Dados qualitativos específicos de jogos digitais coletados *a posteriori*

Nesta categoria, vamos abordar os trabalhos do *corpus* que criaram um sistema/método, um novo objeto/produto/projeto ou um novo conceito teórico relacionado a jogos digitais. Identificamos 9 teses que trouxeram propostas autorais: teses nº 03 (Kurtz, 2019), 04 (Carvalho, 2020), 05 (Cassiano, 2020), 07 (Brandão, 2020), 11 (Paula, 2021), 12 (Barbosa, 2021), 14 (Fontoura, 2023), 15 (Mendonça, 2022) e 22 (Gonçalves, 2021). Na tabela abaixo, temos um resumo das propostas.

Tabela 24: Identificação de criação autoral

Tese	Identificação de criação autoral (conceito, projeto ou sistema)	Proposta
03	Violência de jogabilidade-discursiva	Conceito
04	Metodologia de análise	Método
05	Formas amalgamadas e Pluriversos transmidiáticos	Conceitos
07	Mecanema; Modelo ludonarrativo de criação de jogos	Conceito; Método
11	Gestualidades fotográficas em jogos digitais	Conceito
12	Conflito e confronto; Paradigma de negação contextual	Conceitos
14	Frameplay	Conceito
15	Gamæstética; jogo <i>Xadrez Antropológico</i> ; jogo <i>Destroyer</i>	Conceito; Jogos
22	Taxonomia para classificar jogos em relação a seu <i>level design</i>	Taxonomia

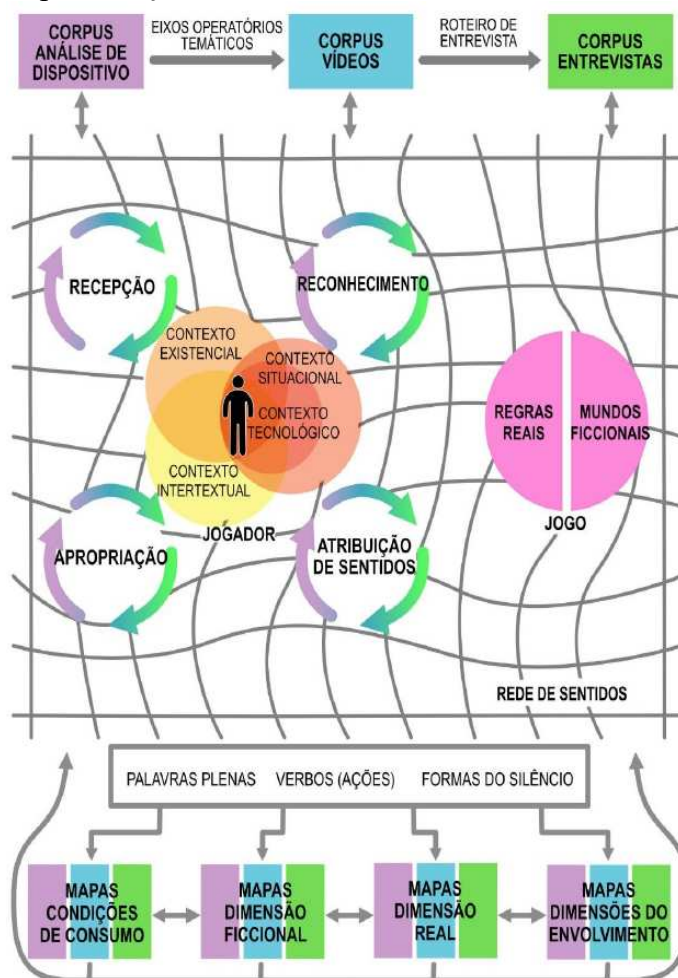
Fonte: elaborada pela autora.

Kurtz (2019) faz uma análise de conteúdo audiovisual de jogadoras/*streamers* de *League of Legends* e *Defense of the Ancients 2* (DOTA 2). Através a apresentação dos jogos, a autora identifica formas de violência que permeiam o jogo de maneiras diversas, desde a subversão das regras até o discurso dos jogadores direcionado às jogadoras/*streamers*. Assim, o conceito de Violência de jogabilidade-discursiva desenvolvido por Kurtz (2019) se refere à:

forma de violência simbólica que tem elementos presentes no jogo digital e em suas regras (descritivas e prescritivas), e pressupõe tanto a intencionalidade do sujeito com o objeto social “jogo”, quanto a materialidade do hardware e do software. Pode incluir atos relacionados ao *griefing*, mas não obrigatoriamente. Apesar de ocorrer no “mundo do jogo”, consideramos que ela é discursiva pois tem suas bases no poder simbólico, ou seja, é exercida no discurso. (Kurtz, 2019, p. 281)

Na tese *Health é vida? Consumo simbólico em jogos digitais de entretenimento*, Carvalho (2020) desenvolve um modelo de análise para investigar como os jogos digitais produzem sentido sobre saúde. A construção do método é complexa e envolve diferentes *corpora* e etapas, que resultam na criação de mapas que se destinam à compreensão do consumo simbólico de saúde nos jogos. Através da análise de 3 *corpora* (dispositivo jogo, vídeos de *gameplays* e entrevistas com jogadores), a autora demonstra que o consumo simbólico de saúde nos jogos "se desdobra em quatro movimentos: recepção, reconhecimento, atribuição de sentidos e apropriação (*idem*, p. 123). A partir da codificação dos *corpora* através de palavras plenas, verbos (ações) e formas de silêncio, a autora criou 4 mapas referentes "às condições de produção dos textos de cada *corpus*"; "à dimensão ficcional da relação dos jogadores com os jogos"; "à dimensão real da relação dos jogadores com os jogos"; e "ao envolvimento dos jogadores com os jogos" (p. 121). O processo é representado na figura 15 a seguir.

Figura 15: Representação visual do modelo de análise de Carvalho (2020)



Fonte: Carvalho (2020, p. 122)

Na tese de Cassiano (2020, p. 24), que pesquisa a cultura da produção de jogos digitais, o autor cria dois conceitos: o de Formas Amalgamadas e o de Pluriversos Transmidiáticos, baseado na análise do jogo *Hearthstone* e de sua produtora *Blizzard*. O primeiro diz respeito a visualizar os videogames como resultado da ação de agentes humanos e não-humanos na produção das obras, ou ainda como formas amalgamadas, cada uma com suas particularidades, mas que tomam novas dimensões ao interagirem entre si. Cassiano (2020, p. 150) expande, então, esse raciocínio para desenvolver o conceito de Pluriverso Transmidiático, estratégia de produção de jogos que considera:

(...) as lógicas de funcionamento, estratégias e recursos utilizados pelo Team 5 e pela Blizzard, de maneira geral, para construir uma grande estrutura narrativa ficcional, diretamente relacionada com o mercado de jogos como um todo e com o modelo de negócios adotado pela companhia e se estendendo pelos mais variados suportes e integrando diferentes franquias e produtos.

O objetivo da tese de Brandão (2020) é investigar se a narrativa dos jogos digitais consegue ser transmitida pelas mecânicas, não só pelos diálogos ou design da obra. Para isto, o autor desenvolve “um modelo ludonarrativo de análise da narratividade e da emergência narrativa provida pela mecânica nos jogos digitais” (*idem*, p. 18). O modelo, além de poder ser aplicado para analisar um jogo, também pode ser a base para a construção de um. Na construção teórica para embasar o modelo, Brandão (2020, p. 84) também cunha o termo “Mecanema”:

Análoga à linguagem visual, a mecânica também possui características estilísticas similares aos estilemas, que permitem distinguir gêneros, plataformas e até mesmo franquias de jogos. Denominamos essa unidade mínima que identifica características peculiares de um gênero como “mecanema”. Diferencia-se principalmente do termo “ludema” por constituir uma convenção de gênero majoritariamente presente nos modelos mentais dos jogadores, capaz de comunicar de forma autônoma a mecânica de um gênero lúdico. Consequentemente, o mecanema também é capaz de reforçar a proposta narrativa do jogo.

A tese de Paula (2021) busca explorar a fotografia em jogos digitais. A autora apresenta o conceito de “Gestualidades Fotográficas”, que “trata-se de um conjunto de ações que articulam imagens, conceitos, subjetividades e materialidades, ao passo que também revelam a natureza e as intencionalidades dos gestos, no nosso caso, o fotográfico” (*idem*, p. 35). Com isto, Paula (2021) investiga como os jogos em seu *corpus* se relacionam com a fotografia e identifica três gestualidades fotográficas possíveis nos jogos: 1) gesto fotográfico como ação principal: “as mecânicas colocam à prova a agilidade, a resolução de puzzle e a paciência” (*idem*, p. 104), como quando o jogador precisa fotografar algo para passar de fase; 2) gesto fotográfico como ação secundária: nele, a presença da câmera e o ato de tirar fotos são diegéticos, mas em menor grau; 3) modo foto: nele, as fotos e a câmera não são integrados à história, compondo uma experiência à parte.

Barbosa (2021) apresenta duas contribuições autorais em sua tese: a dupla “Confronto e Conflito” e o “Paradigma de negação contextual”. O objetivo principal de Barbosa é identificar se os jogos digitais do tipo simuladores de caminhada (jogos de viés mais narrativo, nos quais há predominância da exploração em detrimento de embates) podem ser classificados como jogos ou não, já que a “sensação de não fazer nada” nestes pode levar à compreensão de que estes não seriam jogos e, sim, um outro tipo de experiência. Este questionamento sobre uma obra pertencer ou não ao campo dos jogos digitais é o que caracteriza o paradigma de negação contextual. Para auxiliar no esclarecimento desses impasses, o autor cria os conceitos de confronto e conflito. O primeiro explica que a jogadora

e o sistema estão em polos antagônicos e é a “motivação que impulsiona quem joga e que serve como justificativa de cunho narrativo para as ações que serão demandadas ao longo do jogo, (...) de forma a solucionar o que motivou esse conflito inicial por meio do confronto proporcionado pelo jogo” (*idem*, p. 123). Já o o confronto se apresenta quando a jogadora interage com os desafios e entraves do jogo para vencer o sistema. Não é possível haver jogo sem confronto, mas pode haver jogo sem conflito. No caso dos simuladores de caminhada, existe um confronto que se mostra de duas formas: “na busca por detalhes significativos para essa investigação e na tentativa de reunir fragmentos que consigam explicar detalhes ausentes em ambientação de conflito que não necessariamente leva a algum enfrentamento ou perigo físico dentro do ambiente de jogo” (*idem*, p. 297) e quando compreendemos que “o jogo se desenvolve (ou evolui) também na forma de transformações na mente da jogadora” (*idem*, p. 299).

A tese de Fontoura (2023) apresenta o conceito de “Frameplay” após a análise do modo foto nos jogos da série *Grand Theft Auto* (GTA). Segundo a autora, a ação de fotografar através do modo foto nos jogos é “um ato configurativo de jogo que mobiliza uma compreensão de mundo do jogo expandida, desmembrada em espacialidades” (*idem*, p. 193), tornando-o algo único. Assim, ela define frameplay como “um *gameplay* dedicado ao ato configurativo fotográfico. Em outras palavras, a possibilidade de acessar o *software* jogo, diretamente para fotografar, ou acessar o *gameplay* principal para produzir material de replay a ser convertido em fotografia, em um outro estado de *gameplay*” (*idem*, p. 193-194).

Mendonça (2022) desenvolve dois jogos e os analisa em sua tese, que leva o nome do conceito que o mesmo criou: “Gamæstética”. O primeiro jogo desenvolvido pelo autor foi *Destroyer*, criado em 2019, que é um jogo de “ação-aventura do modo tiro” (*idem*, p. 49) no qual a jogadora “assume o papel de uma personagem anônima – que atua também como narrador, via textual” (*idem*, p. 50). O objetivo do jogo é questionar a crença de que apenas imagens realistas podem gerar imersão em videogames. Em *Xadrez Antropológico* (2021), o autor simula uma partida de xadrez enviesada, na qual o sistema, jogando com as peças brancas do xadrez, sempre irá ganhar da jogadora, que opera as peças pretas. O objetivo do autor é simular os conflitos raciais na sociedade e replicar no jogo as condições injustas de derrota das pessoas pretas e pardas. Por fim, o conceito de gamæstética é definido “como o

estudo sobre a percepção e experiência do fruir um game, gamearte⁵⁹ e/ou seus elementos, relatando seus reflexos e/ou efeitos sobre o jogador” (*idem*, p. 99).

Na última proposta autoral em nosso *corpus*, Gonçalves (2021) cria uma taxonomia para diferentes tipos de *level design* em jogos digitais. Para o autor, "o *level design* organiza e orienta a exploração, oferecendo interações organizadas e planejadas que conduzem o jogador pelo *gameplay*" (*idem*, p. 72). A ele, junta-se a arquitetura narrativa, que é a capacidade de um espaço gerar narrativa e, assim, implementar a experiência da jogadora. No entanto, são muitos tipos de *level design*, o que leva o autor a desenvolver a seguinte taxonomia:

1. *Level Design* Emergente: Jogos em que o level propicia maior autonomia para o jogador desenvolver diversas atividades, que podem, ou não, ter relação com a narrativa do jogo, ou seja, o jogador cria seus objetivos;
2. *Level Design* Sequencial: Jogos que oferecem poucas possibilidades de atividades para os jogadores. Tendem a ter espaços fechados, os quais conduzem o jogador por um único caminho, guiando o jogador através da história principal.
3. *Level Design* Social: Jogos que tenham como objetivo principal estabelecer relações sociais entre jogadores a partir de espaços como hubs ou mesmo no próprio ambiente do jogo;
4. *Level Design* Histórico: Jogos que buscam representar períodos históricos pela construção de seu level.
5. *Level Design* de Abstração: Jogos que constroem edificações fantásticas e inverossímeis;
6. *Level Design* Não Interativo: Jogos que não se enquadram nas categorias acima, por não possuir levels pautados em construções arquitetônicas que proporcionem maior desenvolvimento narrativo. (Gonçalves, 2021, p. 118)

Diante de toda a produção do nosso *corpus*, podemos concluir que as pesquisadoras e os pesquisadores brasileiros da Comunicação têm tido um olhar cada vez mais crítico em relação aos jogos digitais e ao campo de Estudo de Jogos, desenvolvendo novos métodos de análise, novos conceitos e novos tipos de jogos. Este é precisamente o que Freyermuth (2015) indica que seria o patamar mais alto dos *Game Studies*, na sua fase da adaptação, quando este não dependeria mais de outros campos para constituir-se como um

⁵⁹ Gamearte é um conceito criado por Mendonça em sua dissertação, defendida em 2014, aplicado para “objetos artísticos autorais que proporcionam uma experiência eletrônica interativa de natureza crítica e lúdica, fazendo uso das mecânicas de um game para confrontar o interator com suas próprias relações com o meio para, então, interpretar-se” (Mendonça, 2022, p. 41).

próprio. Com isto, podemos comprovar novamente nossa hipótese 04, de que a produção brasileira já alcançou a última fase da evolução da disciplina de Estudos de Jogos. A partir do que foi exposto nesse capítulo, podemos seguir para nossas considerações finais.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As teses analisadas nesta pesquisa são prova de que o interesse científico pelos jogos digitais tem conseguido superar antigos preconceitos acadêmicos, dentre eles o de considerá-los objetos de estudo inferiores por serem associados a brincadeiras de criança. Fragoso e Amaro (2018, p. 40) ressaltam que “o foco em diversão continua sendo motivo para que a pesquisa sobre jogos seja desvalorizada”, enquanto termos adjacentes como “jogos sérios” ou “gamificação” ganham mais destaque pois suas “finalidades seriam mais nobres que o ‘mero’ entretenimento”. Em nosso *corpus*, analisamos teses que estudam jogos como produtores de sentido, mediadores de sociabilidades, objetos de cultura, instrumentos de disputas de poder, dentre tantas outras perspectivas que nos mostraram que os jogos digitais são muito mais que uma brincadeira (mas também são, sim).

Iniciamos este trabalho com a apresentação de conceituações sobre jogos e jogos digitais a partir de vários autores, com o objetivo de criar um panorama histórico de sua definição. Huizinga e Caillois, precursores dos Estudos de Jogos como campo, são importantes pontos de partida para compreendermos jogos digitais hoje, através de obras clássicas que ainda são bastante utilizadas. No entanto, apesar de serem relevantes para a contextualização do campo, os autores perderam espaço nos trabalhos mais atuais dos Estudos de Jogos, cujo reconhecimento como disciplina passa pelo desenvolvimento de nomenclaturas, teorias e métodos próprios, que os distinguem de outros campos (Freyermuth, 2015).

A evolução do mercado de jogos digitais e, conseqüentemente, dos títulos que chegam às mãos das consumidoras, também pode ser considerada um catalisador importante do avanço dos Estudos de Jogos. Afinal, as mudanças tecnológicas têm impacto na produção dos jogos e nos levam a criar novas formas de estudá-los. Ainda assim, independente do desenvolvimento gráfico ou computacional, vimos que os jogos digitais têm como base de sua linguagem a hibridização das matrizes sonora, visual e verbal (Santaella, 1997), presentes nos sons, trilhas sonoras, imagens, roteiros, interfaces e demais elementos das obras.

Esta linguagem dos jogos digitais foi se desenvolvendo através da remediação de características de outros produtos midiáticos, como filmes, fotos, livros, quadrinhos, programas televisivos, dentre outros, que, com o passar do tempo, também foram remediando a linguagem dos jogos. Nas escavações midioarqueológicas atuais, as camadas pertencentes à cada mídia se misturam, reforçando a intermedialidade dos jogos digitais.

O caráter híbrido dos jogos também é evidenciado pela interdisciplinaridade do campo, traço refletido pelo *corpus*. Com empréstimos da Comunicação, da Sociologia, da Computação, do Design, da Estética, dentre outros, os Estudos de Jogos desenvolveram sua própria identidade teórica. As pesquisadoras e os pesquisadores analisados em nosso trabalho mesclam essas abordagens, resultando em estudos únicos que mantêm os jogos digitais como centro, mas que exploram sua complexidade com aportes teóricos de diversas origens.

Nossa pesquisa foi realizada com a combinação dos métodos de Fragoso (*et al.*, 2015; *et al.*, 2016; 2017a) e Moreira (2023), que nos deram a base para estruturar a coleta de dados e para organizá-los. Utilizamos principalmente a análise de conteúdo de Bardin (2020) após a leitura das teses, distribuindo seus dados nas categorias estabelecidas por Moreira, incluindo os campos de produção e os modos de abordagem das teses. Com tudo reunido, somos capazes de responder às perguntas norteadoras e às hipóteses que estabelecemos.

No início do trabalho, estabelecemos as seguintes perguntas norteadoras: Quais são as principais características das pesquisas sobre jogos digitais no Brasil, especificamente nas teses defendidas no campo da Comunicação e áreas correlatas? Como os jogos digitais são abordados no campo de Estudos de Jogos? Quais conceituações e definições sobre jogos digitais são mais frequentes nos trabalhos analisados? Quais os principais referenciais teóricos e abordagens metodológicas dessas pesquisas? Vamos às respostas.

As pesquisas sobre jogos digitais no Brasil, especificamente nas teses defendidas entre 2019 e 2023 no campo da Comunicação e áreas correlatas, têm como características principais a interdisciplinaridade das abordagens teóricas e metodológicas e a variedade de objetos de estudo. No campo de Estudo de Jogos, os jogos são abordados como fenômenos comunicacionais, como experiências estéticas, como narrativas, como obras de arte, como ferramentas de aprendizagem e outras possibilidades. Autores como Salen e Zimmerman, Huizinga e Juul são amplamente utilizados na definição de jogos digitais, complementados por outros como Caillois, Bogost, Galloway e Fragoso, para citar alguns mais recorrentes.

Em relação aos referenciais teóricos, podemos dizer que o campo se beneficia de múltiplos olhares para a construção de suas argumentações. É frequente a presença de autores como Murray, Santaella, Merleau-Ponty, Heidegger, Ryan, Fink, LeFebvre, dentre outros, para a fundamentação dos jogos digitais a partir de sua interatividade, imersividade, agência, narrativa, experiência, e assim por diante.

Igualmente variada é a composição das escolhas metodológicas dos Estudos de Jogos no recorte abordado. Métodos tradicionais, como a pesquisa bibliográfica e o estudo de

caso, são predominantes nas análises, mas dividem espaço com abordagens inovadoras como a ritmanálise e a Análise Formal do *Gameplay*. Ou seja, as pesquisadoras e os pesquisadores brasileiros têm buscado novas formas de analisar os jogos digitais, dando ênfase em elementos como controles, botões, mecânicas, *level design* e outros componentes específicos dos jogos.

Comprovamos, portanto, que a produção brasileira revela um estágio de amadurecimento teórico-metodológico dos Estudos de Jogos, nossa primeira hipótese. Também comprovamos que existe uma preferência por métodos interdisciplinares em detrimento de métodos específicos para análise de jogos, nossa segunda hipótese, mas isso não compromete a qualidade dos trabalhos do campo ou atrapalha o seu desenvolvimento. Pelo contrário, a interdisciplinaridade metodológica agrega valor às pesquisas dos Estudos de Jogos, contribuindo para o seu desenvolvimento como campo.

Autores clássicos, como Huizinga e Caillois, são amplamente utilizados, mas em menor recorrência do que novos autores e abordagens teóricas dos Estudos de Jogos, nossa terceira hipótese, também foi confirmada. Acreditamos que, quanto mais avançado for o nível de reflexão do estudo, maior a distância dele para as definições clássicas de Huizinga e Caillois, ainda que estes sejam referenciados por sua contribuição histórica.

Em nossa quarta hipótese, apontamos que as pesquisas atuais trazem reflexões mais avançadas sobre jogos digitais, indicando que já estamos em etapas mais desenvolvidas dos Estudos de Jogos, ao contrário do que indica Freyermuth (2015) e concordando com Fragoso e Amaro (2018). Esta hipótese também se comprovou verdadeira, pois, como vimos, Freyermuth indica que, para a verdadeira consolidação dos Estudos de Jogos, devemos declarar independência de outros campos, com teorias e métodos próprios. As autoras e os autores de nosso *corpus* demonstram que já estamos na fase de adaptação de Freyermuth, e as provas são os conceitos de Violência de jogabilidade-discursiva, Formas Amalgamadas, Pluriversos Transmidiáticos, Mekanema, Gestualidades Fotográficas, Conflito, Confronto, Paradigma de Negação Contextual, Frameplay e Gamæstética. Para complementar, temos um modelo de análise próprio com mapas conceituais, um modelo ludonarrativo de criação de jogos e uma taxonomia para classificar jogos em relação a seu *level design*.

Como dissemos anteriormente, sabemos da limitação de nosso trabalho em relação ao volume de produções sobre jogos digitais na pós-graduação brasileira. 26 teses, concentradas na Comunicação, não são capazes de refletir toda a variedade dos Estudos de

Jogos no Brasil, mas acreditamos que é possível extrapolar alguns resultados da nossa fatia de estudos para o todo.

A variedade metodológica é um deles. Se, em um recorte reduzido, tivemos um amplo número de escolhas metodológicas apresentadas, consideramos possível deduzir que esta diversidade se manteria em um *corpus* maior, seja em relação ao número de trabalhos ou ao número de áreas de conhecimento agregadas. Também acreditamos que a quantidade de criações autorais, como conceitos, métodos e jogos, seria proporcional ao que encontramos aqui ou maior, pensando de forma otimista e realista.

De uma forma geral, sentimos falta de algumas questões que não foram muito trabalhadas nas teses do *corpus*. Uma delas é a exploração de mais aspectos comunicacionais dos jogos digitais. A maioria dos trabalhos gira em torno do próprio jogo, de seus elementos e seu conteúdo, mas poucos exploram a recepção dos jogos pelas jogadoras ou os contextos de produção e disseminação dos jogos. Além disso, não há um entendimento sobre jogos digitais a partir de uma mesma definição, ou de poucas. A utilização de autores diferentes para conceituá-los nos parece mais atrapalhar do que ajudar o campo de Estudos de Jogos. Em trabalhos sobre televisão, rádio, cinema e outras mídias, não é tão comum vermos discussões sobre o que seriam essas mídias, o que indica que elas estão bem estabelecidas e não há muitas dúvidas a respeito de sua constituição. A multiplicidade de conceitos sobre jogos, que inclusive apresentamos no capítulo 02, pode levantar dúvidas sobre se realmente os compreendemos. A leitura das teses indica que sim, sabemos o que são jogos e jogos digitais e os consideramos mídias bem estabelecidas, por isso, defini-los a partir de poucas autoras e autores poderia ser um reforço nesta consolidação.

Salientamos também que as teses do *corpus* não questionam o que é o campo da comunicação ou tensionam o seu pertencimento a ele. Para tomarmos um exemplo, apenas três teses têm o nome Comunicação ou uma variação dele no título: as de Cruz (2021), Silva (2019) e Oliveira (2020). Nenhuma delas tem sequer um tópico para explorar a interseção do trabalho, ou ainda dos jogos, com o campo. Seria isso um indício de uma superação da luta para fazer com que os jogos digitais sejam reconhecidos como objetos da comunicação ou uma abstração dessa pergunta?

Com isto, julgamos que esta tese deixa algumas contribuições formais para futuras pesquisadoras. Em primeiro lugar, obtivemos um panorama atual dos Estudos de Jogos no Brasil, apresentado através de diversas categorias de análise. Em segundo lugar, consideramos que ficou clara a compreensão da importância da interdisciplinaridade para os Estudos de

Jogos. O campo não se construiu sozinho e é improvável que consiga se manter à base de uma retroalimentação de suas próprias pesquisas. A multiplicidade de olhares e perspectivas desempenhou um papel central para o amadurecimento e a consolidação do campo, e consideramos que ela também é a chave para seu crescente desenvolvimento.

Acreditamos que esta metapesquisa também é uma contribuição para o campo da Comunicação. É um retrato de como o pensamos hoje e identifica lacunas que podemos preencher em outros trabalhos no futuro. Como última contribuição, a combinação dos métodos empregados na tese, oriundos de estudos de excelência, é de fácil replicação, o que nos deixa a esperança de vermos a ampliação do panorama aqui construído, agregando cada vez mais pesquisas e pesquisadoras ao campo.

Por fim, sabemos que o fim de uma pesquisa também significa o início de outra. Nas próximas fases de nosso jogo, temos o desejo de criar um método próprio de análise de jogos digitais, com ferramentas capazes de abordar as várias dimensões dos jogos, contribuindo mais ainda para o crescimento dos Estudos de Jogos. Também desejamos criar um banco de dados para centralizar a produção acadêmica de jogos digitais, integrando pesquisadoras e pesquisadores em um só lugar e facilitando a disseminação dos trabalhos brasileiros entre nós. Pensamos também em desenvolver uma ou mais disciplinas de Estudos de Jogos na UFC, como maneira de fomentar a pesquisa nas alunas e alunos da graduação e da pós-graduação. Sabemos que já existem disciplinas assim em outros cursos e universidades, e nossa intenção é de agregar as iniciativas já existentes aos resultados desta tese e contribuir para a formação de novas pesquisadoras.

Esperamos ter deixado pelo menos um pouco mais fácil a tarefa de começar a pesquisar jogos digitais, que foi a motivação inicial desta tese. Esperamos, também, que tenhamos deixado claro que uma pesquisa é construída coletivamente. A nossa foi concebida principalmente a partir das vozes das 26 autoras e autores do *corpus*, que, mesmo durante uma pandemia e das dificuldades crimonosas que nos foram impostas por um governo negacionista, foram capazes de apresentar teses de altíssima qualidade e competência científica. É admirável, ainda que lamentável, ver o quão longe conseguimos ir com tão pouco investimento. Nos faz pensar sobre para onde nos levaria a pesquisa brasileira com mais recursos destinados a ela. Esperamos que estejamos lá, juntas, para ver o que somos capazes de fazer.

REFERÊNCIAS

- AARSETH, Espen. **Meta-Game Studies**. 2015. Disponível em: <http://gamestudies.org/1501/>. Acesso em: 24 nov. 2021.
- AARSETH, Espen. Playing Research: methodological approaches to game analysis. In: DIGITAL ARTS AND CULTURE (DAC) CONFERENCE, 5., 2003, Melbourne. **Proceedings [...]**. Melbourne: Dac, 2003. p. 1-7. Disponível em: <https://citeseerx.ist.psu.edu/>. Acesso em: 29 nov. 2021.
- ABREU, Joel Gomes de; MONTEIRO, Silvana Drumond. Matrizes da linguagem e a organização virtual do conhecimento. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 39, n. 2, p. 9-26, 25 fev. 2011. Disponível em: <http://revista.ibict.br/ciinf/>. Acesso em: 18 out. 2021.
- ALMEIDA, Cristina Horta de. **Jogos Eletrônicos e as Memórias Do Trauma**: reflexões sobre Death Stranding e The Last of Us Part II. 2022. 196 f. Tese (Doutorado) - Curso de Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2022.
- ALVES, Lynn. Game studies: mapeando as pesquisas na área de games no brasil. In: STEFFEN, César; PONS, Monica Elisa Dias (org.). **Tecnologia pra quê?: os dispositivos tecnológicos de comunicação e seu impacto no cotidiano**. Porto Alegre: Armazém Digital, 2011. p. 227-242. Disponível em: <http://repositoriosenaiba..> Acesso em: 12 set. 2022.
- AMARO, Mariana. **Botões em Ritmo**: uma visão comunicacional sobre a experiência técnico-estética dos controles de videogames. 2021. 192 f. Tese (Doutorado) - Curso de Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2021.
- ASSIS, Bruno Monte de; COSTA, Luciana Miranda. INTERAÇÕES SOCIAIS E DINÂMICAS COMUNICACIONAIS NOS GAMES. In: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 25., 2016, Goiânia. **Anais [...]**. Campinas: Galoá, 2016. p. 1-22. Disponível em: <https://proceedings.science/>. Acesso em: 6 nov. 2021.
- ÁVILA, Camila de. **A incrustabilidade durante em jogos digitais**: escavações de uma archaeogamer. 2020. 198 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2020. Disponível em: <http://repositorio.jesuita..> Acesso em: 27 dez. 2024.
- BABECKI, Milosz. Digital games as a research subject in media studies. **Media Studies**, Varsóvia, v. 1, n. 72, p. 45-55, mar. 2018. Disponível em: <https://studiamedioznawcze.eu/>. Acesso em: 27 nov. 2021.
- BARBOSA, Rodrigo Campanella Gonçalves. **Os Jogos Pelo Meio do Caminho**: a experiência dos simuladores de caminhada e a redefinição dos jogos digitais por seus aspectos de confronto e conflito. 2021. 316 f. Tese (Doutorado) - Curso de Comunicação Social, Departamento de Pós-Graduação em Comunicação Social, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2021.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2020.

BEATRIZ, Isa; MARTINS, Jodeilson; ALVES, Lynn. A CRESCENTE PRESENÇA DA NARRATIVA NOS JOGOS ELETRÔNICOS. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES, 8., 2009, Rio de Janeiro. **Proceedings [...]**. Rio de Janeiro: Sbgames, 2009. p. 7-16. Disponível em: <https://www.sbgames.org/>. Acesso em: 14 ago. 2023.

BITTENCOURT NETO, Levy Henrique. **Videogames como máquinas semióticas complexas**: a emergência dos interpretantes nos jogos digitais. 2019. 122 f. Tese (Doutorado) - Curso de Tecnologias da Inteligência e Design Digital, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2019.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation**: understanding new media. Cambridge: The Mit Press, 2000.

BONIN, Jiani Adriana. Nos bastidores da pesquisa: a instância metodológica experienciada nos fazeres e nas processualidades de construção de um projeto. In: MALDONADO, Alberto Efendy *et al.* **Metodologias de pesquisa em comunicação**: olhares, trilhas e processos. Porto Alegre: Sulina, 2006. p. 21-40.

BOURDIEU, Pierre. **Os usos sociais da ciência**: por uma sociologia clínica do campo científico. São Paulo: Unesp, 2004.

BRANDÃO, Luis Rodrigo Gomes. **A Narratividade e a Narrativa Emergente Gerada Pela Mecânica nos Jogos Digitais**: uma proposta de modelo ludonarrativo de análise. 2020. 130 f. Tese (Doutorado) - Curso de Programa de Pós-Graduação em Design, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2020.

BRIZOLA, Jairo; FANTIN, Nádia. Revisão da Literatura e Revisão Sistemática da Literatura. **Revista de Educação do Vale do Arinos**, Juara, v. 2, n. 3, p. 23-39, jan. 2016. Disponível em: <https://periodicos.unemat.br/>. Acesso em: 03 jan. 2025.

BUENO, Murilo Gabriel Berardo. **O arrepio do lúdico**: análise da construção do espaço e da atmosfera de jogos de videogame de horror, terror, suspense e subgêneros. 2021. 211 f. Tese (Doutorado) - Curso de Programa de Pós-Graduação em Performances Culturais, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2021.

CAILLOIS, Roger *et al.* **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Petrópolis: Vozes, 2017. 301 p. Tradução de Maria Ferreira.

CÁNEPA, Laura; FALCÃO, Thiago. Horror e Distopia nos Video Games: experiência narrativa e cultura contemporânea em the last of us. In: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 25., 2016, Goiânia. **Anais [...]**. Campinas: Galoá, 2016. p. 1-19. Disponível em: <https://proceedings.science/>. Acesso em: 6 nov. 2021.

CARVALHO, Flávia Garcia de. **Health é Vida?**: consumo simbólico em jogos digitais de entretenimento. 2020. 231 f. Tese (Doutorado) - Curso de Programa de Pós-Graduação em Informação, Comunicação e Saúde, Instituto de Comunicação e Informação Científica e Tecnológica em Saúde, Rio de Janeiro, 2020.

CASSIANO, Fabrício Barbosa. **Cultura de Produção de Jogos Digitais**: narrativas, formas amalgamadas e pluriversos transmidiáticos na indústria contemporânea de videogames. 2020.

240 f. Tese (Doutorado) - Curso de Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2020.

COSTA, Rafael Machado. **A Construção da Imagem do Videogame**: a partir das tensões entre materialismo e vontade da arte na teoria dos estilos. 2023. 348 f. Tese (Doutorado) - Curso de Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2023.

CULLER, Jonathan. **Teoria literária**: uma introdução. São Paulo: Beca Produções Culturais Ltda., 1999.

CUNHA, Rodrigo; FREIRE, Eduardo Nunes. Jogo da Leitura: a ludicidade no jornalismo para tablet. In: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 26., 2017, São Paulo. **Anais [...]**. Campinas: Galoá, 2017. p. 1-15. Disponível em: <https://proceedings.science/>. Acesso em: 6 nov. 2021.

CUSTÓDIO, José Antônio Loures. **Homo Sex Ludens**: a sexualidade nos videogames. 2020. 348 f. Tese (Doutorado) - Curso de Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Universidade de Brasília, Brasília, 2020.

DIAS, Cynthia Macedo; FARBIARZ, Jackeline Lima. Criação de jogo analógico na Educação Profissional em Saúde: colaboração e dialogismo no desenvolvimento de um olhar crítico. In: SBGAMES, Não use números Romanos ou letras, use somente números Arábicos., 2020, Recife. **Proceedings [...]**. Recife: Sbc, 2020. p. 910-018. Disponível em: <https://www.sbgames.org/>. Acesso em: 13 abr. 2023.

DINIZ, Débora. **Carta de uma orientadora**: o primeiro projeto de pesquisa. Brasília: Letraslivres, 2013.

DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (org.). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. São Paulo: Atlas, 2005.

FALCÃO, Thiago *et al.* No Limite da Utopia: esports, neoliberalismo e como a cultura gamer desceu à loucura. In: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 29., 2020, Campo Grande. **Anais eletrônicos**. Campo Grande: Galoá, 2020. p. 1-22. Disponível em: <https://proceedings.science/>. Acesso em: 30 dez. 2024.

FALCÃO, Thiago. Apresentação. In: FALCÃO, Thiago; MARQUES, Daniel (org.). **Metagame**: panoramas dos game studies no brasil. São Paulo: Intercom, 2017. p. 9-12.

FALCÃO, Thiago; MARQUES, Daniel (org.). **Metagame**: panoramas dos game studies no brasil. São Paulo: Intercom, 2017. Disponível em: <http://portcom.intercom.org..> Acesso em: 27 dez. 2024.

FARIA, Luciana Carolina Fernandes de. **O jogo eletrônico como lugar de escuta em uma abordagem corporificada**. 2019. 123 f. Tese (Doutorado) - Curso de Doutorado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2019.

FARIAS, Vicente Reis de Souza. Por que há Poucas Mulheres Jogando Online? In: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 27., 2018, Belo Horizonte. **Anais [...]**. Campinas: Galoá, 2018. p. 1-18. Disponível em: <https://proceedings.science/>. Acesso em: 6 nov. 2021.

FERNÁNDEZ-VARA, Clara. **Introduction to game analysis**. Nova Iorque: Routledge, 2015.

FERREIRA, Emmanoel Martins; CARDOSO FILHO, Jorge Luiz Cunha. Playing (With) the Music: jogo e apropriação na cena musical chiptune. In: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 28., 2019, Porto Alegre. **Anais [...]**. Campinas: Galoá, 2019. p. 1-22. Disponível em: <https://proceedings.science/>. Acesso em: 6 nov. 2021.

FERREIRA, Emmanoel; MUSSA, Ivan; CARDOSO FILHO, Jorge. Games, mídia e comunicação: perspectivas epistemológicas. In: PRATA, Nair *et al* (org.). **Resistências compartilhadas: comunicação, liberdade e cidadania**. São Paulo: Intercom, 2021. p. 84-101. Disponível em: <http://www.portcom.intercom..> Acesso em: 30 out. 2023.

FIZEK, Sonia. Why fun matters: in search of emergent playful experiences. In: FUCHS, Mathias; FIZEK, Sonia; RUFFINO, Paolo (ed.). **Rethinking Gamification**. Lüneburg: Meson Press, 2014. p. 273-287.

FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2008. 150 p.

FLUSSER, Vilém. Jogos. **Suplemento Literário Oesp**. São Paulo, p. 2-6. dez. 1967. Disponível em: <https://www.cisc.org.br/>. Acesso em: 13 abr. 2023.

FONTOURA, Mariana Gomes da. **Frameplay: o ato configurativo de jogo nos modos fotografia da série gran turismo**. 2023. 209 f. Tese (Doutorado) - Curso de Programa de Pós-Graduação Doutorado em Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2023.

FORNACIARI, Marco de Almeida. **Sobrevivendo ao teste do tempo: interpretações da história em sid meier's civilization**. 2021. 190 f. Tese (Doutorado) - Curso de Programa de Pós-Graduação em História Social da Cultura, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2021.

FRAGOSO, Suely *et al*. Tendências temáticas das trilhas do SBGames e das Teses e Dissertações sobre jogos defendidas no Bras. In: SBGAMES, 15., 2016, São Paulo. **Proceedings**. São Paulo: Sbgames, 2016. p. 1030-1038. Disponível em: <https://www.sbgames.org/>. Acesso em: 27 dez. 2024.

FRAGOSO, Suely *et al*. Um panorama dos estudos de games na área da Comunicação nos últimos 15 anos. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 38., 2015, Rio de Janeiro. **Anais [...]**. Rio de Janeiro: Intercom, 2015. p. 1-15. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/>. Acesso em: 27 dez. 2024.

FRAGOSO, Suely. Desafios da pesquisa em games no Brasil. In: FALCÃO, Thiago; MARQUES, Daniel (org.). **Metagame: panoramas dos game studies no brasil**. São Paulo: Intercom, 2017a. p. 15-41.

FRAGOSO, Suely. Os Modos de Existência do *Gameplay*: um exercício de aplicação com cities: skylines. In: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 26., 2017, São Paulo. **Anais [...]**. Campinas: Galoá, 2017. p. 1-22. Disponível em: <https://proceedings.science/>. Acesso em: 6 nov. 2021.

FRAGOSO, Suely; AMARO, Mariana. **Introdução aos estudos dos jogos**. Salvador: Edufba, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/>. Acesso em: 27 dez. 2024.

FREITAS, Camila. **Imaginalis Ludens**: estudo sobre o elemento lúdico do imaginário com demonstração a partir de tetris effect: connected. 2023. 215 f. Tese (Doutorado) - Curso de Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2023.

FREYERMUTH, Gundolf S.. **Games, Game Design, Game Studies**: an introduction. Alemanha: Transcript, 2015.

FREYERMUTH, Gundolf S.. Transmedia: twelve postulates. In: CLASH OF REALITIES: ON THE ART, TECHNOLOGY, AND THEORY OF DIGITAL GAMES, 7., 2016, Bielefeld. **Proceedings [...]**. Bielefeld: Transcript, 2017. p. 97-126.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

GOMES, Renata. **Imersão e participação**: mecanismos narrativos nos jogos eletrônicos. 2003. 108 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Mestrado em Comunicação e Semiótica, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2003.

GONÇALVES, Diogo Augusto. **O Level Design nos Videogames**: a arquitetura como experiência. 2021. 219 f. Tese (Doutorado) - Curso de Programa de Pós-Graduação Doutorado em Design, Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2021.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2019.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**: a colisão entre os velhos e novos meios de comunicação. São Paulo: Aleph, 2009.

JUUL, Jesper. **Half-real**: videogames entre regras reais e mundos ficcionais. São Paulo: Blucher, 2019.

JÄRVINEN, Aki. **Games without Frontiers**: theories and methods for game studies and design. Finland: University Of Tampere, 2008. Disponível em: <https://trepo.tuni.fi/>. Acesso em: 27 nov. 2021.

KONZACK, Lars. Computer Game Criticism: a method for computer game analysis. In: COMPUTER GAMES AND DIGITAL CULTURES CONFERENCE, 1., 2002, Tampere. **Proceedings [...]**. Tampere: Tampere University Press, 2002. p. 89-100. Disponível em: <http://www.digra.org/wp->. Acesso em: 27 nov. 2021.

KURTZ, Gabriela Birnfeld. **“Respeita Aí”**: os discursos e a subversão das regras como manifestações de violência simbólica de gênero nos jogos digitais dota 2 e league of legends.

2019. 299 f. Tese (Doutorado) - Curso de Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2019.

LANKOSKI, Petri; BJÖRK, Staffan. **Game Research Methods**: an overview. Pittsburgh, Pa: Etc Press, 2015.

LATOURE, Bruno. **Reagregando o social**: um introdução à teoria do ator-rede. Salvador - Bauru: Edufba - Edufsc, 2012.

LUERSEN, Eduardo Harry; KILPP, Suzana. Sonoridades Anacrônicas da Tecnocultura nos Videogames: uma problematização preliminar. In: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 28., 2019, Porto Alegre. **Anais [...]**. Campinas: Galoá, 2019. p. 1-14. Disponível em: <https://proceedings.science/>. Acesso em: 6 nov. 2021.

MADEIRA, Soraya. REINICIANDO O JOGO: uma revisita ao conceito de remediação sob a perspectiva dos jogos digitais. In: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 30., 2021, São Paulo. **Anais [...]**. Campinas: Galoá, 2021. p. 1-15. Disponível em: <https://proceedings.science/>. Acesso em: 6 nov. 2021.

MARCONDES FILHO, Ciro (org.). **Dicionário da Comunicação**. 2. ed. São Paulo: Paulus, 2009.

MARCONDES FILHO, Ciro. Por que insistimos na palavra "mídia"? **Caros Amigos**, São Paulo, v. 214, n. 18, p. 45-45, 18 jan. 2015. Disponível em: <https://www.eca.usp.br/acervo/producao-academica/002679596.pdf>. Acesso em: 14 jan. 2025.

MÉDOLA, Ana Silvia Lopes Davi; OLIVEIRA, Bruno Jareta de. Jogos Eletrônicos e Espaços “Impossíveis” em Portal, Antichamber e Monument Valley: estratégias enunciativas de subversão da espacialidade. In: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 27., 2018, Belo Horizonte. **Anais [...]**. Campinas: Galoá, 2018. p. 1-22. Disponível em: <https://proceedings.science/>. Acesso em: 6 nov. 2021.

MELLO, Vinícius; PERANI, Letícia. *Gameplay* x playability: defining concepts, tracing differences. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL – SBGAMES, 11., 2012, Brasília. **Proceedings [...]**. Brasília: Unb, 2012. p. 157-164. Disponível em: <https://sbgames.org/>. Acesso em: 6 nov. 2023.

MENDONÇA, Bruno de Abreu. **Gamæstética**: reflexões sobre games, arte, estética e processos criativos. 2022. 258 f. Tese (Doutorado) - Curso de Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2022.

MESSIAS, José; SOARES, Letícia Perani. Entre Gamers e Hackers: reflexões sobre a cultura digital. In: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 26., 2017, São Paulo. **Anais [...]**. Campinas: Galoá, 2017. p. 1-20. Disponível em: <https://proceedings.science/>. Acesso em: 6 nov. 2021.

MEZZARROBA, Cristiano; BASSANI, Jaison José. Campo, habitus e illusio: a tríade conceitual de pierre bourdieu no exercício de investigar a constituição de um subcampo acadêmico (das mídias e tecnologias) na educação física brasileira. **Educar em Revista**, [S.L.], v. 38, n. 1, p. 1-22, dez. 2022. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/er/a/>. Acesso em: 27 dez. 2024.

MONTARDO, Sandra Portella *et al.* Consumo Digital como Performance Sociotécnica: análise dos usos da plataforma de streaming de games twitch. In: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 25., 2016, Goiânia. **Anais [...]**. Campinas: Galoá, 2016. p. 1-26. Disponível em: <https://proceedings.science/>. Acesso em: 6 nov. 2021.

MOREIRA, Mariana Gonçalves. **Como estudamos transmídia**: um panorama sobre as pesquisas de transmidiação no brasil (2008-2021). 2023. 234 f. Tese (Doutorado) - Curso de Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2023. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/>. Acesso em: 27 dez. 2024.

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

MUSSA, Ivan. Sobre a gamificação dos videogames. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 45., 2022, João Pessoa. **Anais [...]**. João Pessoa: Intercom, 2022. p. 1-15. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/>. Acesso em: 27 dez. 2024.

MÄYRÄ, Frans. **An Introduction to Game Studies**: games in culture. Londres: Sage Publications, 2008. 196 p.

NESTERIUK, Sergio. Reflexões acerca do videogame: algumas de suas aplicações e potencialidades. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna (org.). **Mapa do jogo**: a diversidade cultural. São Paulo: Cengage Learning, 2009. p. 23-36.

OLIVEIRA, Bruno Jareta de. **Comunicação e Sentido no Audiovisual Interativo para os Meios Digitais**: estratégias enunciativas na construção de espaços, tempos e atores do discurso. 2020. 241 f. Tese (Doutorado) - Curso de Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Bauru, 2020.

OLIVEIRA, Fátima Cristina Regis Martins de; SOARES, Letícia Perani; MAIA, Alessandra. Games, Inversão Cognitiva e Lógica Digital. In: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 27., 2018, Belo Horizonte. **Anais [...]**. Campinas: Galoá, 2018. p. 1-20. Disponível em: <https://proceedings.science/>. Acesso em: 6 nov. 2021.

PARIKKA, Jussi. **O que é a arqueologia das mídias?** Rio de Janeiro: Eduerj, 2021.

PASE, André Fagundes; FONTOURA, Mariana Gomes da; DALLEGRAVE, Letícia. Capital Lúdico e Trabalho na Transposição dos Jogos Digitais para as Plataformas de Streaming. In: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 29., 2020, Campo Grande. **Anais [...]**. Campinas: Galoá, 2020. p. 1-23. Disponível em: <https://proceedings.science/>. Acesso em: 6 nov. 2021.

PAULA, Julieth Corrêa. **Gestualidades Fotográficas em Jogos Digitais**. 2021. 161 f. Tese (Doutorado) - Curso de Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2021.

PAZ, Samyr. **A Espectralidade Des/Contínua do Tempo no Gameplay de Dark Souls: Remastered e Dark Souls 3**. 2022. 161 f. Tese (Doutorado) - Curso de Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2022.

PERANI, Letícia. **Interfaces gráficas e os seus elementos lúdicos: aproximações para um estudo comunicacional**. 2008. 106 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008. Disponível em: <https://www.bdttd.uerj.br:8443/handle/1/8936>. Acesso em 4 mar. 2025.

PERANI, Letícia. Jogando para comunicar, comunicando para jogar: por um lugar dos games nas ciências da comunicação e na cibercultura. In: SIMPÓSIO NACIONAL DA ABCIBER, 8., 2014, São Paulo. **Anais [...]**. São Paulo: Espm, 2014. p. 1-15. Disponível em: <https://www.abciber.org.br/>. Acesso em: 30 dez. 2024.

PERANI, Letícia; REGIS, Fátima. Os Beats dos bits: games, ficção científica e música pop nos anos 1970/1980. In: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 24., 2015, Brasília. **Anais [...]**. Campinas: Galoá, 2015. p. 1-17. Disponível em: <https://proceedings.science/>. Acesso em: 6 nov. 2021.

PERANI, Letícia. **“O maior brinquedo do mundo”**: a influência comunicacional dos games na história da interação humano-computador. 2016. 189 f. Tese (Doutorado) - Curso de Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2016. Disponível em: <http://www.ppgcom.uerj.br/wp-content/uploads/Tese-Leticia-Perani.pdf>. Acesso em: 3 nov. 2023.

PONTE, Raquel; NIEMEYER, Lucy. Matrizes de linguagem e pensamento como análise da identidade televisiva. **Triade: Transversalidades | Design | Linguagens**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 1, p. 1-16, 22 jun. 2016. Disponível em: <https://triades.emnuvens.com..> Acesso em: 18 out. 2021.

POSTALI, Thifani; IUAMA, Tadeu Rodrigues. Mídias lúdicas: conceituação a partir de um panorama dos estudos de jogos e das teorias da comunicação. In: ENCONTRO DE PESQUISADORES EM COMUNICAÇÃO E CULTURA, 15., 2021, Sorocaba. **Anais [...]**. Sorocaba: Uniso, 2021. p. 1-17. Disponível em: <https://epecom.uniso.br/wp->. Acesso em: 31 out. 2023.

RAJEWSKY, Irina. Intermedialidade, Intertextualidade e "Remediação": uma perspectiva literária sobre a intermedialidade. In: DINIZ, Thaís Flores Nogueira. **Intermedialidade e Estudos Interartes**: desafios da arte contemporânea. Belo Horizonte: Editora Ufmg, 2012. p. 15-45.

RAMOS, Daniela Karine *et al.* Mídias e Jogos Digitais na Infância: consumo, usos e mediações. **Interacções**, [S.L.], v. 18, n. 63, p. 122-144, 28 dez. 2022. Disponível em: <https://revistas.rcaap.pt/>

RETONDAR, Jeferson. **Teoria do Jogo**: a dimensão lúdica da existência humana. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2013. 95 p.

RIBEIRO, Raquel de Paula. **Eu jogo. Eu, jogo.**: a relação humano x máquina nas narrativas de rpgs eletrônicos. 2022. 227 f. Tese (Doutorado) - Curso de Programa de Pós-Graduação em Performances Culturais, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2022.

RIMI, Tulio Girelli. Os Valores Político-Sociais dos Videogames: uma análise do conteúdo lgbtqia+ presente em life is strange 2. In: ENCONTRO DE GTS DE PÓS-GRADUAÇÃO -

COMUNICON, 8., 2021, São Paulo. **Anais [...]**. São Paulo: Espm, 2021. p. 1-15. Disponível em: <https://httpscomunicon>.

RODRIGUES, Matheus Rodrigo Serafim; LUCAS, Ricardo Jorge de Lucena. A Pesquisa Brasileira Sobre Jogos em Comunicação: 2017-2023. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 46., 2023, Belo Horizonte. **Anais [...]**. Belo Horizonte: Intercom, 2023. p. 1-15. Disponível em: <https://sistemas.intercom.org>.. Acesso em: 27 dez. 2024.

SÁ, Alexandre Machado de. Focalização Narrativa nos VideoGames. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES, 4., 2007, São Leopoldo. **Anais [...]**. São Leopoldo: Sbgames, 2007. p. 1-6. Disponível em: <https://www.sbgames.org/>. Acesso em: 14 ago. 2023.

SALDANHA, Rafael Machado. **“Life is Strange brought me here”**: uma análise sobre o uso dos jogos da série life is strange como prescritores musicais. 2022. 170 f. Tese (Doutorado) - Curso de Programa de Pós-Graduação de Comunicação, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2022.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo**: fundamentos do design de jogos: cultura: volume 4. São Paulo: Blucher, 2012d.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo**: fundamentos do design de jogos: interação lúdica: volume 3. São Paulo: Blucher, 2012c.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo**: fundamentos do design de jogos: principais conceitos: volume 1. São Paulo: Blucher, 2012a.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo**: fundamentos do design de jogos: regras: volume 2. São Paulo: Blucher, 2012b.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e Artes do Pós-Humano**: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTAELLA, Lucia. **Humanos hiper-híbridos**: linguagens e cultura na segunda era da internet. São Paulo: Paulus, 2021. 198 p.

SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna (Orgs.). **Mapa do Jogo**: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SANTAELLA, Lucia. **Matrizes da linguagem e do pensamento**: sonora, visual, verbal. 2019: Iluminuras, 2019.

SANTAELLA, Lucia; NÖTH, Winfried. **Imagem**: cognição, semiótica, mídia. São Paulo: Iluminuras, 1997.

SANTOS, Acacia Lima. **La Vuelta al Mundo en 4 Historias**: um estudo sobre jogos digitais, migrações contemporâneas e educação intercultural de espanhol. 2022. 386 f. Tese (Doutorado) - Curso de Programa de Pós-Graduação em Língua e Cultura, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2022.

SANTOS, Hilario Junior dos. **A Cidade-Jogo em Videogames**: uma flânerie por bioshock infinity e assassin's creed: unity. 2020. 237 f. Tese (Doutorado) - Curso de Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2020.

SCHELL, Jesse. **The art of game design**: a book of lenses. 3. ed. Boca Raton, Fl: Crc Press, 2020. 610 p.

SCOLARI, Carlos. **Hipermediaciones**: elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva. Barcelona: Gedisa Editorial, 2008.

SILVA, Thiago Tadeu R.. **Comunicação e complexidade na cultura dos videogames**: o imaginário em processo de criação de league of legends. 2019. 208 f. Tese (Doutorado) - Curso de Doutorado em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2019.

SILVEIRA, Rowan Henrique Sarmiento. **Abstração Ludoficcional**: a simplificação nos mundos ficcionais do videogame. 2021. 187 f. Tese (Doutorado) - Curso de Programa de Pós-Graduação em Design, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2021.

SOUZA JÚNIOR, Paulo; MANCINI, Renata. Contar e participar: análise da tradução intersemiótica do videogame assassin's creed ii para romance. **Cadernos de Letras Uff**, Niterói, v. 27, n. 54, p. 23-40, jun. 2017. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/>. Acesso em: 29 nov. 2021.

UNESP (São Paulo). **Qual a diferença entre o Portal de Teses da Capes e as BDTDs do IBICT?** 2013. Disponível em: <https://www.sorocaba.unesp.br/>. Acesso em: 5 jul. 2024.

VARELLA, João. **Videogame**: a evolução da arte. São Paulo: Lote 42, 2020.

VOSGERAU, Dilmeire Sant'anna Ramos; ROMANOWSKI, Joana Paulin. Estudos de revisão: implicações conceituais e metodológicas. **Revista Diálogo Educacional**, [S.L.], v. 14, n. 41, p. 165, 12 jul. 2014. Pontifícia Universidade Católica do Paraná - PUCPR. <http://dx.doi.org/10.7213/>. Disponível em: <https://periodicos.pucpr.br/>. Acesso em: 03 jan. 2025.

WARDRIE-FRUIIN, Noah. **How Pac-Man eats**. Cambridge, Massachusetts: The Mit Press, 2020.

WOODCOCK, Jamie. **Marx no Fliperama**: videogames e luta de classes. São Paulo: Autonomia Literária, 2020.

REFERÊNCIAS LUDOGRÁFICAS

- A=B. [S.I.]: Artless Games, 2022. Color.
- BLINDSIDE. [S.I.]: Epicyvle, 2012. Color.
- DEATH Stranding. [S.I.]: Sony Interactive Entertainment, 2019. Color.
- DEFENSE of the Ancients 2. [S.I.]: Valve, 2013. Color.
- DEUS Ex: Human Revolution. [S.I.]: Square Enix Europe, 2011. Color.
- GOD of War. [S.I.]: Sony Interactive Entertainment, 2018. Color.
- GRAND Theft Auto V. [S.I.]: Take-Two Interactive, 2013. Color.
- HELLBLADE: Senua's Sacrifice. [S.I.]: Ninja Theory, 2017. Color.
- HORIZON Zero Dawn. [S.I.]: Guerrilla Games, 2017. Color.
- JUST Dance. [S.I.]: Ubisoft, 2009. Color.
- LEAGUE of Legends. [S.I.]: Riot Games, 2009. Color.
- LIFE Is Strange. [S.I.]: Square Enix, 2015. Color.
- MYST. [S.I.]: Cyan Inc., 1993. Color.
- RAGNARÖK Online. [S.I.], 2002. Color.
- RHYTHM and Heaven Fever. [S.I.]: Tsunku, 2011. Color.
- SONIC the Hedgehog. [S.I.]: Sega, 1991. Color.
- SUPER Mario Bros.. [S.I.]: Nintendo, 1985. Color.
- SUPER Mario Odyssey. [S.I.]: Nintendo, 2017. Color.
- SUPER Mario World. [S.I.]: Nintendo, 1990. Color.
- THE Last of Us Part II. [S.I.]: Sony Interactive Entertainment, 2020. Color.
- THE Legend of Zelda. [S.I.]: Nintendo, 1986. Color.
- THE Legend of Zelda: Breath of the Wild. [S.I.]: Nintendo, 2017. Color.
- TOEM. [S.I.]: Something We Made, 2021. Color.

APÊNDICE A – TABELA DE IDENTIFICAÇÃO DAS TESES DO *CORPUS* COM NÚMERO IDENTIFICADOR, TÍTULO E AUTOR

Nº ID	Título da Tese	Nome do Autor(A)	Ano
1	Videogames como máquinas semióticas complexas: a emergência dos interpretantes nos jogos digitais	Levy Henrique Bittencourt Neto	2019
2	O Jogo Eletrônico Como Lugar de Escuta em uma Abordagem Corporificada	Luciana Carolina Fernandes de Faria	2019
3	Respeita Aí: Os Discursos e a Subversão das Regras como Manifestações de Violência Simbólica de Gênero nos Jogos Digitais Dota 2 e League Of Legends	Gabriela Birnfeld Kurtz	2019
4	Health é Vida? Consumo simbólico em jogos digitais de entretenimento	Flavia Garcia de Carvalho	2020
5	Cultura de produção de jogos digitais: narrativas, formas amalgamadas e pluriversos transmidiáticos na indústria contemporânea de videogames	Fabricio Barbosa Cassiano	2020
6	A cidade-jogo em videogames: uma flânerie por bioshock infinity e assassin's creed: unity	Hilario Junior dos Santos	2020
7	A narratividade e a narrativa emergente gerada pela mecânica nos jogos digitais: uma proposta de modelo ludonarrativo de análise	Luis Rodrigo Gomes Brandao	2020
8	Botões em Ritmo: Uma visão Comunicacional sobre a Experiência Técnico-Estética dos Controles de Videogames	Mariana Amaro Cruz	2021
9	Comunicação e complexidade na cultura dos videogames: o imaginário em processo de criação de League of Legends	Thiago Tadeu Ribeiro da Silva	2019
10	Eu jogo. Eu, jogo. A relação humano x máquina nas narrativas de RPGs eletrônicos.	Raquel de Paula Ribeiro	2022
11	Gestualidades Fotográficas em Jogos Digitais	Julieth Correa Paula	2021
12	Os Jogos pelo meio do Caminho: A Experiência dos Simuladores de Caminhada e a Redefinição dos Jogos Digitais por seus Aspectos de Confronto e Conflito	Rodrigo Campanella Goncalves Barbosa	2021

13	La Vuelta al Mundo en 4 Historias: um estudo sobre Jogos Digitais, Migrações Contemporâneas e Educação Intercultural de Espanhol	Acacia Lima Santos	2022
14	Frameplay: O Ato Configurativo de Jogo nos Modos Fotografia da Série Gran Turismo	Mariana Gomes da Fontoura	2023
15	Gamaestética: Reflexões Sobre Games, Arte, Estética e Processos Criativos	Bruno de Abreu Mendonça	2022
16	Homo Sex Ludens: a sexualidade nos videogames	Jose Antonio Loures Custodio	2020
17	Imaginalis Ludens: Estudo Sobre O Elemento Lúdico do Imaginário Com Demonstração A Partir de Tetris Effect: Connected	Camila Freitas Siqueira	2023
18	O arrepio do lúdico: análise da construção do espaço e da atmosfera de jogos de videogame de horror, terror, suspense e subgêneros	Murilo Gabriel Berardo Bueno	2021
19	Jogos Eletrônicos e as Memórias do Trauma: Reflexões sobre Death Stranding e The Last of Us Part II.	Cristina Horta de Almeida	2022
20	“Life is Strange brought me here”: uma análise sobre o uso dos jogos da série Life is Strange como prescritores musicais	Rafael Machado Saldanha	2022
21	Comunicação e Sentido no Audiovisual Interativo para os Meios Digitais: Estratégias Enunciativas na Construção de Espaços, Tempos e Atores do Discurso	Bruno Jareta de Oliveira	2020
22	O Level Design nos Videogames: A Arquitetura como Experiência	Diogo Augusto Goncalves	2021
23	A Espectralidade Des/Contínua do Tempo no <i>Gameplay</i> de Dark Souls: Remastered e Dark Souls 3	Samyr Paz	2022
24	Abstração Ludoficcional: A Simplificação nos Mundos Ficcionalis do Videogame.	Rowan Henrique Sarmiento Silveira	2021
25	A construção da imagem do videogame: a partir das tensões entre materialismo e vontade da arte na teoria dos estilos.	Rafael Machado Costa	2023
26	Sobrevivendo ao teste do tempo: interpretações da História em Sid Meier’s Civilization	Marco de Almeida Fornaciari	2021

Fonte: Elaborada pela autora (2024)

APÊNDICE B – TABELA DE IDENTIFICAÇÃO DAS TESES DO *CORPUS* COM NÚMERO IDENTIFICADOR, ÁREA DE CONHECIMENTO, ANO, REGIÃO, ESTADO E CIDADE

Nº ID	Área de Conhecimento CAPES	Área de Conhecimento (Simplificada)	Ano	Região	Estado	Cidade
1	PROCESSOS COGNITIVOS E AMBIENTES DIGITAIS	Semiótica	2019	Sudeste	SP	São Paulo
2	PROCESSOS COGNITIVOS E AMBIENTES DIGITAIS	Semiótica	2019	Sudeste	SP	São Paulo
3	COMUNICAÇÃO	Comunicação	2019	Sul	RS	Porto Alegre
4	CONFIGURAÇÕES E DINÂMICAS DA INF. E COMUNICAÇÃO EM SAÚDE	Comunicação em Saúde	2020	Sudeste	RJ	Rio de Janeiro
5	COMUNICAÇÃO E CULTURA CONTEMPORÂNEAS	Comunicação	2020	Nordeste	BA	Salvador
6	PROCESSOS MUDIÁTICOS	Comunicação	2020	Sul	RS	São Leopoldo
7	PLANEJAMENTO E CONTEXTUALIZAÇÃO DE ARTEFATOS	Design	2020	Nordeste	PE	Recife
8	COMUNICAÇÃO	Comunicação	2021	Sul	RS	Porto Alegre
9	SIGNO E SIGNIFICAÇÃO NOS PROCESSOS COMUNICACIONAIS	Comunicação	2019	Sudeste	SP	São Paulo
10	PERFORMANCES CULTURAIS	Cultura	2022	Centro-oeste	GO	Goiânia
11	PROCESSOS MUDIÁTICOS	Comunicação	2021	Sul	RS	São Leopoldo
12	COMUNICAÇÃO E SOCIABILIDADE CONTEMPORÂNEA	Comunicação	2021	Sudeste	MG	Belo Horizonte

13	Linguagem e interação	Linguagem	2022	Nordeste	BA	Salvador
14	PRATICAS E CULTURAS DA COMUNICAÇÃO	Comunicação	2023	Sul	RS	Porto Alegre
15	ARTES, CULTURA E VISUALIDADES	Artes	2022	Centro-oeste	GO	Goiânia
16	Métodos, Processos e Linguagens	Artes	2020	Centro-oeste	DF	Brasília
17	COMUNICAÇÃO	Comunicação	2023	Sul	RS	Porto Alegre
18	PERFORMANCES CULTURAIS	Artes	2021	Centro-oeste	GO	Goiânia
19	ARTES	Artes	2022	Sudeste	MG	Belo Horizonte
20	COMUNICAÇÃO	Comunicação	2022	Sudeste	RJ	Rio de Janeiro
21	COMUNICAÇÃO MUDIÁTICA	Comunicação	2020	Sudeste	SP	Bauru
22	DESIGN, ARTE E TECNOLOGIA	Design	2021	Sudeste	SP	São Paulo
23	COMUNICAÇÃO	Comunicação	2022	Sul	RS	Porto Alegre
24	PLANEJAMENTO E CONTEXTUALIZAÇÃO DE ARTEFATOS	Design	2021	Nordeste	PE	Recife
25	HISTÓRIA, TEORIA E CRÍTICA	Artes	2023	Sul	RS	Porto Alegre
26	HISTÓRIA SOCIAL DA CULTURA	História	2021	Sudeste	RJ	Rio de Janeiro

Fonte: Elaborada pela autora (2024)

APÊNDICE C – TABELA DE IDENTIFICAÇÃO DAS TESES DO *CORPUS* COM NÚMERO IDENTIFICADOR, UNIVERSIDADE, PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO E ORIENTADOR

Nº ID	Universidade	Programa de Pós-Graduação	Orientador
1	PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO	TECNOLOGIAS DA INTELIGÊNCIA E DESIGN DIGITAL	Winfried Maximilian Noth
2	PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO	TECNOLOGIAS DA INTELIGÊNCIA E DESIGN DIGITAL	Sergio Roclaw Basbaum
3	UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL	Comunicação	Raquel da Cunha Recuero
4	FUNDACAO OSWALDO CRUZ (FIOCRUZ)	Informação e Comunicação em Saúde	Inesita Soares de Araujo
5	UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA	COMUNICAÇÃO E CULTURA CONTEMPORÂNEAS	Edson Fernando Dalmonte
6	UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS	CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO	Sonia Estela Montano La Cruz
7	UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO	DESIGN	Paulo Carneiro da Cunha Filho
8	UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL	Comunicação	Suely Dadalti Fragoso
9	PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO	COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA	Lucia Isaltina Clemente Leao
10	UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS	Performances Culturais	Daniel Christino
11	UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS	CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO	Suzana Kilpp
12	UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS	COMUNICAÇÃO SOCIAL	Regina Helena Alves da Silva
13	UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA	LÍNGUA E CULTURA	Marcia Paraquett Fernandes

14	PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL	COMUNICAÇÃO SOCIAL	Andre Fagundes Pase
15	UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS	ARTE E CULTURA VISUAL	Edgar Silveira Franco
16	UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA	ARTES VISUAIS	Suzete Venturelli
17	UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL	Comunicação	Ana Tais Martins Portanova Barros
18	UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS	Performances Culturais	Daniel Christino
19	UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS	ARTES	Carlos Henrique Rezende Falci
20	UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO	COMUNICAÇÃO	Leonardo Gabriel de Marchi
21	UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA JÚLIO DE MESQUITA FILHO (BAURU)	COMUNICAÇÃO	Ana Silvia Lopes Davi Medola
22	UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI	DESIGN	Sergio Nesteriuk Gallo
23	UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL	Comunicação	Suely Dadalti Fragoso
24	UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO	DESIGN	Andre Menezes Marques Das Neves
25	UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL	ARTES VISUAIS	Daniela Pinheiro Machado Kern
26	PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO DE JANEIRO	HISTÓRIA SOCIAL DA CULTURA	Mauricio Barreto Alvarez Parada

Fonte: Elaborada pela autora (2024)

APÊNDICE D – TABELA DE IDENTIFICAÇÃO DAS TESES DO *CORPUS* COM NÚMERO IDENTIFICADOR, BASES TEÓRICAS E CONCEITOS

Nº ID	Bases teóricas e conceitos principais 1	Bases teóricas e conceitos principais 2	Bases teóricas e conceitos principais 3	Bases teóricas e conceitos principais 4
1	Semiótica	Interação lúdica significativa	Sistemas	
2	Modelos cognitivos	Educação musical	Abordagem corporificada da ciência cognitiva	Enacionismo
3	Poder e violência simbólica	Violência de gênero	Jogos digitais	Violência de jogabilidade-discursiva
4	Saúde	Jogos digitais	Game design	Narrativa
5	Mercado artístico	Crítica inferencial	Pluriversos transmidiáticos	Narrativa
6	Cidade audiovisual	Cidade-jogo	Arqueologia das mídias	Flânerie
7	Narrativa	Game design		
8	Fenomenologia	Estética	<i>Gameplay</i>	Jogos digitais
9	Teorias da complexidade	Imaginário	Cultura do videogame	
10	Fenomenologia	Performance	Subjetividade	
11	Fotografia	Arqueologia das mídias	Gestualidades fotográficas dos jogos	Constelações
12	Jogos digitais	Game design	Retórica dos jogos	Paradigma de negação contextual
13	Jogos digitais educacionais	Fluxos migratórios	Ensino da língua espanhola	Educação intercultural
14	Fotografia	Teoria fundamentada	Fotografia em jogos digitais	Frameplay
15	Estética	Imersão	Gamearte	GAMÆSTÉTICA

16	Sexualidade	Gamearte	Publicidade	
17	Imaginário	Atividade lúdica		
18	Fenomenologia	Performance		
19	Narrativa	Tempo	Trauma	Memória
20	Prescrição musical	Gosto (musical)	Música em jogos eletrônicos	
21	Interatividade	Enunciação	Semiótica	
22	Game design	Narrativa	Jogos digitais	
23	<i>Gameplay</i>	Jogos digitais		
24	Game design	Representação gráfica	Abstração representacional	
25	Teoria materialista dos estilos	Arqueologia das mídias	Teoria da Arte	História da arte
26	Teoria da História	Modernidade	História Social da Cultura	

Fonte: Elaborada pela autora (2024)

APÊNDICE E – TABELA DE IDENTIFICAÇÃO DAS TESES DO *CORPUS* COM NÚMERO IDENTIFICADOR E ESCOLHAS METODOLÓGICAS

Nº ID	Escolhas metodológicas 1	Escolhas metodológicas 2	Escolhas metodológicas 3	Escolha metodológica predominante
1	Pesquisa bibliográfica	Estudo de caso	Análise Formal do <i>Gameplay</i>	Estudo de caso
2	Pesquisa bibliográfica	Pesquisa laboratorial	Estudo de caso	Pesquisa bibliográfica
3	Análise de conteúdo	Revisão de literatura		Análise de conteúdo
4	Semiologia dos discursos sociais	Análise do discurso	Cartografia	Análise do discurso
5	Estudo de caso	Pesquisa documental	Revisão de literatura	Estudo de caso
6	Flânerie	Pesquisa bibliográfica	Estudo de caso	Flânerie
7	Pesquisa bibliográfica	Pesquisa documental	Análise Formal do <i>Gameplay</i>	Pesquisa bibliográfica
8	Pesquisa bibliográfica	Ritmanálise	Autoetnografia	Ritmanálise
9	Pesquisa bibliográfica	Estudo de caso	Arqueologia das mídias	Estudo de caso
10	Observação fenomenológica	Pesquisa bibliográfica	Análise dos Espetáculos	Pesquisa bibliográfica
11	Arqueologia das mídias	Constelação e Cartografia	Revisão de literatura	Constelação e Cartografia
12	Pesquisa bibliográfica	Revisão de literatura	Análise Formal do <i>Gameplay</i>	Revisão de literatura
13	Estudo de caso	Pesquisa documental	Pesquisa bibliográfica	Estudo de caso
14	Teoria fundamentada	Pesquisa bibliográfica	Análise descritiva	Teoria Fundamentada
15	Pesquisa Baseada em Artes	Análise Interpreto-criativa	Análise Formal do <i>Gameplay</i>	Pesquisa Baseada em Artes
16	Pesquisa bibliográfica	Entrevistas	Questionários	Multimetodológico
17	Análise de conteúdo	Análise Formal do <i>Gameplay</i>	Ritmanálise	Multimetodológico

18	Estudo hermenêutico	Pesquisa bibliográfica	Estudo de caso	Estudo de caso
19	Revisão de literatura	Estudo de caso		Revisão de literatura
20	Pesquisa bibliográfica	Autoetnografia		Autoetnografia
21	Pesquisa bibliográfica	Estudo de caso	Semiótica discursiva	Semiótica discursiva
22	Pesquisa bibliográfica	Estudo de caso	Observação participante	Estudo de caso
23	Análise Formal do <i>Gameplay</i>	Etnografia	Pesquisa bibliográfica	Análise Formal do <i>Gameplay</i>
24	Pesquisa bibliográfica	Estudo de caso	Análise Formal do <i>Gameplay</i>	Pesquisa bibliográfica
25	Pesquisa bibliográfica	Revisão de literatura		Revisão de literatura
26	Pesquisa bibliográfica	Estudo de caso	Revisão de literatura	Revisão de literatura

Fonte: Elaborada pela autora (2024)

APÊNDICE F – TABELA DE IDENTIFICAÇÃO DAS TESES DO *CORPUS* COM NÚMERO IDENTIFICADOR E OBJETO DE ANÁLISE

Nº ID	Objeto de análise 1	Objeto de análise 2	Objeto de análise 3	Outros Objetos de Análise
1	Sunless Skies	Deus Ex: Human Revolution	Bloodborne	• Detroit: Become Human • Fallout New Vegas
2	Flower			
3	DOTA 2	League of Legends		
4	Bioshock	Deus Ex: Human Revolution		
5	Hearthstone			
6	Bioshock: Infinite	Assassins Creed Unity		
7	The Legend of Zelda: Breath of the Wild			

8	Super Mario Bros	Super Mario World	New Super Mario Bros Wii	• Sonic 1 • Sonic 3 • Sonic 4 • Street Fighter 2: Champion Edition • Super Smash Bros para Nintendo 3DS e Wii U • The Legend of Zelda • The Legend of Zelda: Link to The Past • The Legend of Zelda: Ocarina of Time • The Legend of Zelda: Breath of the Wild • Wolfenstein 3D • Wolfenstein: New Order • GoldenEye 007 • Metroid 4
9	League of Legends			
10	The Elder Scrolls V: Skyrim	Xenoblade Chronicles X		
11	Pokémon Snap	Infamous: Second Son	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	

				• Super Mario Odyssey • Batman Arkham Knight • Horizon Zero Dawn • Watch Dogs 2 • GTA 5 • Afrika • 1979 Revolution: Black Friday • Gekibo: Gekisha Boy • Life is Strange • Fatal Frame • God of War (2018) • Beyond Good and Evil • Red Dead Redemption 2 • Tom Clancy's The Division 2 • Spider-man • I wish I were the Moon • Death Stranding
12	Gone Home	Firewatch	Dear Esther	
13	La vuelta al mundo en 4 historias			
14	GTA 4	GTA 5	GTA 6	• GTA Sport
15	Dark Souls	Doom	Xadrez Antropológico	• Destroyer • Posthuman Ms. Pacman
16	God of War (2005)	God of War II	God of War: Chains of Olympus	• God of War: Ghost of Sparta • God of War III • God of War (2018) • Dragon Age • Mass Effect • The Witcher

17	Tetris Effect: Connected			
18	Outlast 1	Outlast 2	The Evil Within 1	• The Evil Within 2 • Resident Evil 2 • Resident Evil 3 Remake
19	Death Stranding	The Last of Us 2		
20	Life is Strange	Life is Strange: Before the Storm	Life is Strange: The Awesome Adventure of Captain Spirit	• Life is Strange 2 • Life is Strange: True Colors • Life is Strange: Wavelengths
21	Portal	Antichamber	Monument Valley	• Braid • Quantum Break • Bandersnatch • Florence
22	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	The Last of Us 1	The Last of Us 2	• GTA 5 • Super Mario Odyssey • Assassin’s Creed Odyssey
23	Dark Souls: Remastered	Dark Souls III		
24	Omori			

25	Computer Tennis (Tennis for Two)	Spacewar!	Pong	• Combat • Western Gun • Gun Fight • Breakout • Space Invaders • Pac-Man • A Mysterious Thief • Adventure • Superman • Pitfall!: Pitfall Harry's Jungle Adventure • Grand Prix • Indy 500 • Enduro • Donkey Kong • Super Mario Bros • Rockman • Ninja Ryuuken Den II: Ankoku no Jashin Ken • Dragon Quest • Dragon Quest 3 • Final Fantasy • Super Mario World • Rockman X
26	Civilization			

Fonte: Elaborada pela autora (2024)

APÊNDICE G – TABELA DE IDENTIFICAÇÃO DAS TESES DO *CORPUS* COM NÚMERO IDENTIFICADOR E PRINCIPAIS AUTORES

Nº ID	Autor principal 1	Autor principal 2	Autor principal 3	Autor principal 4	Autor principal 5	Autor principal 6	Autor principal 7	Autor principal 8	Autor principal 9
1	Peirce	Nöth	Santaella	McGonigal	Salen e Zimmerman	Murray			
2	Merleau-Ponty	Nöe	Shapiro	Clark	Maturana e Varela	Basbaum	Oliveira	VTR	Fonterrada
3	Foucault	Bourdieu	Lukes	Zizek	Bardin	West e Zimmerman	Butler	Mosca	Fragoso
4	Juul	Calleja	Almeida Filho	Canguilhem	Czeresnia	Barbero	Bauman	Canclini	Araújo
5	Linderöth	Baxandall	Caldwell	Kinder	Jenkins	Dena	Krzywinska	Kaveney	
6	Benjamin	Flusser	Salen e Zimmerman	Jorgensen	Galloway	Bergson	Walther	Mott	Murray
7	Huizinga	Xavier	Schell	Ryan	McKee	Salen e Zimmerman			
8	Voorhes	Heidegger	Gadamer	Gumbrecht	Huizinga	Fragoso	Merleau-Ponty	Triclot	
9	Morin	Durand	Maffesoli	Leão	Huizinga	Caillois			
10	Heidegger	Merleau-Ponty	Goffman	Fink	Lefebvre	Huizinga	Camargo	Schechner	Cassirer
11	Agamben	Flusser	Dubois	Huhtamo	Parikka	Reinhard	Benjamin	Galloway	
12	Frasca	Sicart	Calleja	Upton	Juul	Murray	Bogost	DeKoven	

13	Marcuschi	Gularte	Mendes	Paraquett	Bonini	Presnky	Kress e Van Leeuwen	Halliday	
14	Glasser e Strauss	Fragoso, Recuero e Amaral	Fatorelli	Dubois	Giddings	Möring e Mutiis	Adams	Galloway	Jorgensen
15	Juul	Lankoski e Björk	Murray	Kant	Adorno	Greenberg	Franco	McMahan	Zamboni
16	Wysocki e Lauteria	Krzywinska	Reichert	Santaella	Han	Baudrillard			
17	Durand	Bachelard	Chen	Heidegger	Lefebvre	Fragoso	Huizinga	Fink	Amaro
18	Heidegger	Gumbrecht	Fink	Schechner	Turner	Gennep	Bachelard	Lefebvre	McGonigal
19	Ricoeur	Murray	Ryan	Freud	Ferenczi	Caruth	Laub e Auerhanh	Ariès	
20	De Marchi	Collins	Luz	Gambaro	Bryan e Villari	Toledo	Kamp		
21	Fiorin	Médola	Murray	Landowski	Greimas e Courtés	Hjelmslev	Bertrand		
22	Totten	Jenkins	Kremers	Coates	Bleckere e Gerards	Rogers	Murray	Ryan, Foote e Azaryahu	Taylor
23	Chatman	Genette	Fragoso	Castro	Bergson	Merleau-Ponty	Lankoski e Björk	Fernandez-Vara	Aarseth
24	Wolf	Santaella	Adams	Schell	Salen e Zimmerman	Lankoski e Björk	Fernandez-Vara		
25	Semper	Riegl	Bolter e Grusin	Montfort e Bogost	Elkins				

26	Bogost	Frasca	Chapman	Munslow	Kapel	Poblocki	Lammes	Douglas	Slotkin
----	--------	--------	---------	---------	-------	----------	--------	---------	---------

Fonte: Elaborada pela autora (2024)

APÊNDICE H – TABELA DE IDENTIFICAÇÃO DAS TESES DO *CORPUS* COM NÚMERO IDENTIFICADOR, PRESENÇA DE OBJETOS NACIONAIS, CAMPO DE PRODUÇÃO E MODO DE ABORDAGEM DO ESTUDO

Nº ID	Presença de objetos nacionais	Campo de produção	Modo de abordagem do estudo
1	Não	Fundamentos	Análise crítica e funcional
2	Não	Estética	Experiência
3	Sim	Cultura	Relações e práticas socioculturais
4	Não	Fundamentos	Análise crítica e funcional
5	Não	Cultura	Relações e práticas socioculturais
6	Não	Fundamentos	Experiência
7	Não	Narrativa	Análise crítica e funcional
8	Não	Estética	Experiência
9	Não	Cultura	Relações e práticas socioculturais
10	Não	Estética	Experiência
11	Não	Fundamentos	Análise crítica e funcional
12	Não	Fundamentos	Análise crítica e funcional
13	Não	Cultura	Relações e práticas socioculturais
14	Não	Fundamentos	Análise crítica e funcional
15	Sim	Estética	Experiência
16	Sim	Cultura	Relações e práticas socioculturais
17	Não	Estética	Experiência
18	Não	Fundamentos	Análise crítica e funcional

19	Não	Narrativa	Análise crítica e funcional
20	Não	Fundamentos	Relações e práticas socioculturais
21	Não	Fundamentos	Análise crítica e funcional
22	Não	Fundamentos	Análise crítica e funcional
23	Não	Fundamentos	Experiência
24	Não	Narrativa	Análise crítica e funcional
25	Sim	Estética	Análise crítica e funcional
26	Não	Cultura	Relações e práticas socioculturais

Fonte: Elaborada pela autora (2024)

APÊNDICE I – TABELA DE IDENTIFICAÇÃO DAS TESES DO *CORPUS* COM NÚMERO IDENTIFICADOR, IDENTIFICAÇÃO DE CRIAÇÃO AUTURAL, PROPOSTA E NOME

Nº ID	Identificação de criação autoral (conceito, projeto ou sistema)	Proposta	Nome
1	Não		
2	Não		
3	Sim	Conceito	Violência de jogabilidade-discursiva
4	Sim	Método	Metodologia de análise
5	Sim	Conceitos	Formas Amalgamadas e Pluriversos transmidiáticos
6	Não		
7	Sim	Conceito; Método	Mecanema; Modelo ludonarrativo de criação de jogos
8	Não		
9	Não		
10	Não		
11	Sim	Conceito	Gestualidades fotográficas em jogos digitais
12	Sim	Conceitos	Conflito e confronto; Paradigma de negação contextual
13	Não		
14	Sim	Conceito	Conceito de frameplay
15	Sim	Conceito; jogos	GAMÆSTÉTICA; jogo Xadrez Antropológico; jogo Destroyer
16	Não		
17	Não		

18	Não		
19	Não		
20	Não		
21	Não		
22	Sim	Taxonomia	Taxonomia para classificar jogos em relação a seu level design
23	Não		
24	Não		
25	Não		
26	Não		

Fonte: Elaborada pela autora (2024)