



MÉTODOS DE PESQUISA PARA JOGOS DIGITAIS

André Fagundes Pase





MÉTODOS DE PESQUISA PARA JOGOS DIGITAIS

André Fagundes Pase



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

Reitora: Sandra Regina Goulart Almeida

Vice-Reitor: Alessandro Fernandes Moreira

FACULDADE DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS

Diretora: Thais Porlan de Oliveira

Vice-Diretor: Rogério Duarte do Pateo

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

Coordenador: Carlos Frederico de Brito d'Andréa

Sub-Coordenadora: Ana Carolina Vimieiro

SELO EDITORIAL PPGCOM

Bruno Souza Leal

Juarez Guimarães Dias

CONSELHO CIENTÍFICO

Ana Carolina Escosteguy (PUC-RS)

Benjamim Picado (UFF)

Cezar Migliorin (UFF)

Elizabeth Duarte (UFSM)

Eneus Trindade (USP)

Fátima Regis (UERJ)

Fernanda Duarte (NCSU/EUA)

Fernando Gonçalves (UERJ)

Frederico Tavares (UFOP)

Iluska Coutinho (UFJF)

Itania Gomes (UFBA)

Jorge Cardoso (UFRB | UFBA)

Kati Caetano (UTP)

Luis Mauro Sá Martino (Casper Líbero)

Marcel Vieira (UFPB)

Mariana Baltar (UFF)

Mônica Ferrari Nunes (ESPM)

Mozahir Salomão (PUC-MG)

Nilda Jacks (UFRGS)

Renato Pucci (UAM)

Rosana Soares (USP)

Rudimar Baldissera (UFRGS)

Esta obra foi selecionada pelo Conselho Editorial do Selo PPGCOM/UFMG após avaliação por pareceristas *ad hoc*.

O acesso e a leitura deste livro estão condicionados ao aceite dos termos de uso do Selo PPGCOM/UFMG, disponíveis em:

<https://seloppgcom.fafich.ufmg.br/termos-de-uso/>

www.seloppgcom.fafich.ufmg.br

Avenida Presidente Antônio Carlos, 6627, sala 4234, 4º andar

Pampulha, Belo Horizonte - MG. CEP: 31270-901

Telefone: (31) 3409-5072

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)

P296m Pase, André Fagundes.
Métodos de pesquisa para jogos digitais [livro eletrônico]/
André Fagundes Pase. - 1. ed. - Belo Horizonte, MG: FAFICH/Selo
PPGCOM/UFMG, 2026.

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

ISBN 978-65-85915-42-7

1. Comunicação - Metodologia de pesquisa. 2. Jogos digitais -
Estudos acadêmicos. 3. Metodologia científica - Ciências sociais
aplicadas. 4. Pesquisa em jogos. I. Título.

CDD 302.23

Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422

DOI: <https://doi.org/10.64275/af14jd04>

CRÉDITOS DO E-BOOK

© PPGCOM/UFMG, 2026.

CAPA E PROJETO GRÁFICO

Atelier de Publicidade UFMG

Bruno Guimarães Martins

DIAGRAMAÇÃO

Bianca Marinho Moreira

Daniel Borges

Iara Mendes dos Santos

COORDENAÇÃO DE PRODUÇÃO

Bruno Guimarães Martins

Daniel Melo Ribeiro

COMUNICAÇÃO E DIVULGAÇÃO

Hannah Luiza Patrocínio Baudson

ASSISTENTE EDITORIAL

Rannyson da Silva Moura

Apoio:



■ SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	
Salto de fé	17
CAPÍTULO 1	
Trajetória dos Jogos Digitais	21
CAPÍTULO 2	
Jogo, objeto mutante	39
CAPÍTULO 3	
Métodos de Pesquisa	59

CAPÍTULO 4

Banca	99
-------	----

NOTAS	102
-------	-----

REFERÊNCIAS	105
-------------	-----

ANEXOS	115
--------	-----

SOBRE O AUTOR	121
---------------	-----

Para Celia, Priscila e Maria Beatriz

*The measure of a life is a measure of love and respect
So hard to earn, so easily burned*

NEIL PEART, THE GARDEN, 2012

▮ AGRADECIMENTOS

Esta obra é uma etapa em um processo maior de pesquisa e produção do conhecimento. Ela não seria possível sem a ajuda de muitas pessoas, em especial:

Lauri, por entender que um *videogame* seria interessante;

Celia, pelos livros;

Priscila, pelas mãos dadas;

Eduardo, Mágda, Roberto, Paula e Vinícius, pela parceria nas pesquisas;

Larissa e Thiago, pela amizade;

Orientandos e alunos, fontes de aprendizado;

Os bolsistas que auxiliaram nas diversas etapas desta pesquisa;

Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio Grande do Sul (Fapergs) e Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), pelos auxílios nos projetos que resultaram nesta obra;

Maria Beatriz, pela inspiração.

APRESENTAÇÃO

Salto de fé

Cada meio de comunicação e seus diversos objetos de pesquisa possuem suas características próprias, particularidades que nos aproximam ou até mesmo nos afastam de algumas pesquisas. Os jogos digitais estão em constante transformação e precisam de novas formas para pesquisar e compreender como esta importante forma de transmitir histórias opera. Porém, antes de conversar sobre isso, é preciso deixar claro um ponto: quem pesquisa jogo, *game* ou jogo digital invariavelmente irá conversar com pessoas que pensam que *games* são apenas um joguinho. Ledo engano, é um meio de comunicação sério, complexo e que faz parte da nossa cultura. Superar isso é um exercício de paciência, talvez o maior de todos ao longo da sua pesquisa.

Também enfrentamos a pecha da violência nos jogos. Sim, ALGUNS *games* são violentos, mas nem todo jogo é violento. Além disso, passam pela classificação indicativa, como outros produtos culturais. Nessas horas, também vale lembrar da pesquisa de Andrew K. Przybylski e

Netta Weinstein para o Oxford Internet Institute (2019), que não relaciona a violência ao tema dos jogos. Como lembra Fernando D’Andrea, um dos “dinossauros” da indústria de jogos no Brasil, jogo com bug é o que irrita e resulta em momentos mais agressivos mesmo.

Estes dois enganos decorrem de um outro problema. O jogo está na nossa cultura, mas nem todo mundo compreende o processo de criação. Fazer um jogo é diferente de fazer um filme, você precisa de vários programas para fazer outro software, mesmo com a Inteligência Artificial e os recursos prontos online.

Entender isso é mais importante do que jogar bem – e é aqui que você age para mudar um pouco essa situação. Um pesquisador dos jogos deve entender o que acontece com um jogo ou com as pessoas que jogam, dependendo do rumo da sua pesquisa. Eventualmente, você pode até ser o campeão do *Mario Kart* (1992) entre seus amigos, mas este não é o nosso objetivo.

Esta obra foi escrita a partir desta perspectiva e com dois objetivos. O primeiro é servir como um ponto de entrada para quem está diante do dilema de um Trabalho de Conclusão de Curso ou Monografia de Final de Curso. Ela foi escrita pensando no que o autor gostaria de encontrar se estivesse nesse lugar. No passado, estudantes trocavam cópias em papel ou CD-ROMs com artigos, mas felizmente estamos online e diante de mais possibilidades. Em virtude disso, muitas vezes as referências indicadas serão teses, dissertações e artigos com acesso aberto. Portanto, não é um livro que discute todos os métodos possíveis, muito menos quer ser A referência sobre os métodos abordados, mas sim um ponto de partida que ficará ao lado como um complemento, algumas vezes até mesmo com alguns alertas.

A outra meta é ajudar o estudante no momento do diálogo com o seu orientador. A palavra do professor, mesmo em tempos que é injustamente colocada em dúvida, é uma luz nos momentos de dúvida diante da pesquisa, seja na hora de encontrar os caminhos ou mesmo um pon-

to de partida. Orientadores parecem cruéis algumas vezes, mas apenas estão preocupados com o relógio e com a saúde mental do pesquisador.

No caminho traçado a partir das próximas páginas, também deixamos algumas discussões e metodologias de lado pois alguns objetos são relativos aos jogos, mas não necessariamente sobre jogos. Por exemplo, pesquisas relativas ao infame episódio do *Gamergate* passam por analisar textos (seja pela Análise de Conteúdo ou Análise de Discurso, por exemplo) ou etnografias sobre grupos específicos, mas não vão até o *game* de fato. Também observamos isso ao analisar serviços de streaming, como a Twitch (DALLEGRAVE, PASE & FONTOURA, 2022), que demandam outras estratégias, também compreendendo questões relativas aos jogos.

Enquanto o livro era finalizado, o autor comentou com uma pesquisadora que consultara seu artigo para descobrir se a grafia da abreviação do jogo *Defense of the Ancients (DotA)* estava correta. Muito solícita, ela agradeceu e comentou que estava disponível se fosse preciso alguma ajuda. Pois, cabe dizer, o que era preciso foi feito, a sua pesquisa e a de muitos outros colegas que trabalharam arduamente nas últimas duas décadas para a construção do campo. Este livro é uma tentativa de agradecer ao grupo por cada discussão, cada *paper* e cada conversa em busca do conhecimento.

A escolha dos trabalhos indicados deriva deste critério, mas infelizmente não foi possível indicar todas as pessoas que contribuíram e contribuem de fato para a área. Como a base de consulta analisou os últimos 10 anos da produção da área, este recorte temporal sobressai nas próximas páginas.

Esta base é formada por obras que inspiraram esta, como *Métodos de Pesquisa para Internet* (FRAGOSO, RECUERO & AMARAL, 2011), *Introdução aos estudos dos jogos* (FRAGOSO & AMARO, 2018) e *Meta-game: Panoramas dos Game Studies no Brasil* (FALCÃO & MARQUES, 2017). Estas obras representam o esforço de diversos outros pesquisadores do campo.

Por fim, o livro possui um complemento online no website www.pesquisarjogos.com.br. Diferente do livro, a web oferece uma espécie de jogo narrativo voltado para a indicação de um método de pesquisa. É uma outra forma de refletir sobre os caminhos da análise, mas a partir da natureza do que será pesquisado. Caso você tenha alguma sugestão, visite o site e deixe um e-mail para o autor.

Portanto, esta é uma espécie de salto de fé dos *game studies*, no estilo dos pulos dos protagonistas da série *Assassin's Creed*. O objetivo não é desvelar uma história que passa pelos mais diversos cenários, mas pesquisar e produzir um dos nossos maiores bens, o conhecimento.

Boa jornada.

Esta obra foi realizada durante o período vigente das pesquisas “Desvendando o jogo, um estudo dos métodos de pesquisa de jogos digitais” (CNPq) e “Qual é a cara do *game* gaúcho? Mapeamento e reflexão sobre a produção de jogos no Rio Grande do Sul” (Fapergs). Além disso, o pesquisador participou dos projetos “Plataformização da produção cultural no Brasil” e “Música e plataformização: a mediação algorítmica do gosto e práticas de consumo por streaming” (CNPq).

CAPÍTULO 1

Trajectoria dos Jogos Digitais

Este não é um livro sobre a história dos jogos digitais, porém é preciso realizar contextualizar a jornada acadêmica dos últimos anos. Você, leitor, provavelmente está aqui por um interesse na área e talvez já conheça muito do que será discutido, mas alguns argumentos podem auxiliar você na produção da sua pesquisa.

O primeiro ponto envolve os jogos em si. Jogos fazem parte da cultura do homem, como lembra Johan Huizinga na obra fundamental de 1938. Décadas atrás, este jogar era associado não só com os esportes, mas também com as brincadeiras simples da infância e eventuais jogos sociais, quando desempenhamos papéis na sociedade. Este era o jogo da época, e que foi a base para o jogo que possuímos hoje.

Se contemporaneamente os e-Sports dão um novo verniz para estas ideias, acabamos por destacar a questão do brincar ao longo do tempo. Sobretudo após a década de 70, com a distribuição de máquinas baseadas em moedas e os consoles domésticos (KENT, 2001), o jogo digital

deixou a sua marca na cultura, com personagens do seu universo reconhecidos como outros de outros meios, como o cinema

É possível, sim, atualizar Huizinga e mostrar como o digital é parte fundamental da cultura contemporânea. As dinâmicas econômicas e também políticas, mesmo que algumas vezes em menor escala, estão conectadas com as dinâmicas sociais, algo semelhante ao que foi observado após a cibercultura (LEMOS, 2008), porém em uma velocidade distinta devido aos novos lançamentos, sejam de plataformas ou novos títulos.

Felizmente, *Sonic*, *Mario* e *Candy Crush* são reconhecidos como outros personagens da cultura pop. Apesar disso, o meio ainda encontra um certo preconceito de muitas pessoas, até mesmo entre alguns jogadores sobre o que é jogado nos telefones celulares, e constantemente seus pesquisadores precisam mostrar que o universo é maior do que os jogos de tiro. Assim como outros meios, existe uma classificação indicativa para os títulos.

O outro ponto envolve as questões financeiras. Jogos dependem de uma máquina para o seu uso e, contemporaneamente, isso passa até mesmo por conexão com a Internet, para não falar em assinaturas. O fenômeno do *Free Fire*, que oferece uma alternativa sem a necessidade de um equipamento com alto processamento como outros jogos como *Fortnite* ilustra isso (MACEDO, 2023). Paralelamente, serviços como *Twitch* cresceram. *Streamers* que não só jogam, mas também comentam, transformaram o ato de transmitir em um importante mercado, com *influencers* em jornadas ao vivo por horas seguidas (DALLEGRAVE, 2020). O capital simbólico das redes tornou-se um capital lúdico (PASE, DALLEGRAVE & FONTOURA, 2020).

O capital lúdico é o trabalho acumulado através de um esforço do jogador enquanto em um momento de gameplay ou de uma transmissão motivada por uma partida ou outro aspecto originário de um jogo. Ele é, inicialmente, mais próximo ao capital cultural pois relaciona-se diretamente com o jogador, que transporta conhecimento e habilidades ao

game, e depende de um investimento pessoal de tempo e prática para acumulá-lo. (PASE, DALLEGRAVE & FONTOURA, 2020, p.8).

O *gaming capital* proposto por Consalvo (2007) foi atualizado, pois o ato de jogar transformou-se em um ofício – e este não está livre de tensões, pelo contrário.

Se o jogo está em constante desenvolvimento, a área também está e novas manifestações sociais da apropriação do jogo podem impactar na área como um todo. Em agosto de 2014, a campanha difamatória realizada online contra Zoe Quinn, *game designer*, a crítica de jogos Anita Sarkeesian e a também *game designer* Brianna Wu buscava denunciar a forma como o jornalismo de *games* era enviesado e seus principais nomes no cenário estadunidense não primavam pela ética jornalística (GOULART & NARDI, 2017). A forma como grupos online cujo pensamento era próximo ao da extrema-direita agiram neste caso, até mesmo pautando a cobertura sobre o caso, é considerada por Blodgett (2019) como uma espécie de “tubo de ensaio” de outros eventos políticos daquele país – e que também foram incorporados ao universo brasileiro (PIOVESAN, 2024).

A barreira financeira existe, porém ela não reduz a importância de pesquisar uma área importante da cultura atual.

Formação do Meio

Existem diversos tipos de jogos e isso algumas vezes também pode confundir o leitor. Além disso, o substantivo é utilizado em formas analógicas e digitais, na teoria dos jogos da administração ou no próprio universo esportivo. Em momentos de pesquisa por fontes, como no *Catálogo de Teses e Dissertações da Capes* (online em <https://catalogode-teses.capes.gov.br>), será necessária uma série de perguntas e um zelo pelos filtros utilizados.

Outra questão envolve o uso da palavra *game* para designar jogos digitais. Não só temos trabalhos que utilizam apenas a palavra em inglês

na sua indexação, o que acaba por eliminar trabalhos dos resultados de pesquisas, mas isso foi reforçado ao longo do tempo como uma diferença para outras formas de lazer baseado na competição ou na busca pela conclusão de um objetivo, por assim dizer. A Língua Portuguesa é rica e viva, portanto, a própria academia incorporou esta diferenciação.

Um cuidado necessário, sim, é sobre o uso da expressão jogo eletrônico. Um jogo digital que opera em um dispositivo como um telefone celular é um *software*, construído com o uso de uma linguagem de programação, processado e executado por uma máquina. Ou seja, é um jogo digital, mas executado em um aparelho eletrônico e se fosse referenciado de uma ou da outra maneira estaria correto. Porém o *Jogo da Operação*¹ ou uma máquina de pinball antiga utilizam circuitos na sua construção, mas não são jogos digitais – apesar que máquinas mais modernas tem telas e componentes digitais.

Ao começar uma pesquisa e contextualizar o objeto, é interessante encontrar um ponto relevante para recortar uma trajetória histórica. Muitas vezes o tempo investido no registro da história dos jogos acaba por deixar lacunas que não invalidam o esforço, mas prejudicam a avaliação do trabalho por uma banca. Ao realizar um histórico, o pesquisador apresenta uma contextualização e provavelmente será questionado sobre o porquê de ter deixado momentos fora do seu resgate.

O recorte também confere uma agilidade para o texto, posicionando a pesquisa a partir de eventos realmente relevantes. Nas pesquisas sobre a Internet e o Jornalismo Online, muitas vezes encontramos páginas dedicadas para a *Arpanet*, a *Milnet* e outras informações sem relevância para a investigação.

A questão histórica ainda deixa dois alertas. Apesar de presente nos lares brasileiros há mais de quatro décadas, não raro encontramos colegas que consideram o jogo digital um meio novo. Bem, temos novas estratégias, novos gêneros, novos aparelhos, mas o jogo já faz parte da nossa cultura há um bom tempo, como recordamos anteriormente. Em uma linha temporal, a própria *World Wide Web* surgiu depois dos jogos.

Na mesma linha, os próprios *e-Sports* também não são novidade. Como lembra Taylor (2012), práticas competitivas a partir do *videogame* ocorrem desde a década de 80. O jogo em rede, com várias máquinas interligadas, é mais recente, mas não é correto compreender *League of Legends* (2009) como o marco zero das competições.

Consolidação do Campo

Apesar dos olhares e resistências, a área da Comunicação aos poucos compreendeu a importância do *game* como uma forma de comunicação importante, sobretudo após o que fora definido por Lemos (2008) e Lévy (2010, original de 1997) como cibercultura.

Pouco a pouco, pesquisas com esta temática surgiram em congressos, como o evento da Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação (Intercom). Nos arquivos da edição realizada em Salvador em 2002 há um artigo apenas vinculado com os *games*, no então “Núcleo de Tecnologias da Informação e da Comunicação”. A pesquisa de Krüger & Cruz (2002) observava a percepção infantil sobre questões de vida e morte no jogo *The Sims* (2000).

No ano seguinte, em Belo Horizonte, foram apresentados trabalhos sobre a violência no meio (ALVES, 2003), a real autonomia do jogador a partir de *Under a Killing Moon* (ALBUQUERQUE, 2003) e subjetividades em RPGs (MARQUES, 2003). Apesar da presença de pesquisadores da Comunicação no SBGames, o Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, o Intercom e o seu GP Games, criado em 2016, seguem como principal ponto de encontro de investigadores da área, sempre aberto para colegas de outras ciências.

Pouco depois, surgiram teses nos programas de pós-graduação com o *game* como objeto de pesquisa. Pinheiro e Branco (2008) produzem suas pesquisas a partir do conceito de ludema, uma proposta de busca por uma unidade mínima do jogo.

O esforço deste artigo é reconhecer a existência do que estamos chamando ludemas, que ocorrem quando o interator, entre muitas possibilidades, atualiza uma ação. É a forma como o interator acessa informações do sistema ludológico e transforma em game as informações fornecidas pelo sistema narrativo. O ludema é a unidade mínima do jogo, ponte entre a ação do interator e o resgate das regras do sistema ludológico (atualiza os desafios que até então existem apenas em potência) e do sistema narrativo, do qual converte as informações e transforma em experiência de jogo. É a presença dos ludemas que garante a existência de um jogo. (PINHEIRO E BRANCO, 2008, p. 73)

Em outros trabalhos, Pinheiro (2007) discute a posição dos jogos como produto de comunicação, ao passo que Branco propõe um caminho metodológico (2011). Estas pesquisas acabam por balizar outras, sobretudo em um momento em que o campo já consolidava também estudos sobre redes sociais e a então “web 2.0”. Pouco depois, Recuero (2010) observa os jogos nas redes sociais (2014).

O jogo offline tornou-se mais online, produzindo importantes reflexões sobre o comportamento do jogador brasileiro nos ambientes virtuais (FRAGOSO, 2015). Esta pesquisa foi importante pela sua repercussão na época e também por provocar uma nova virada no campo. O olhar sobre o “HUEHUEHUE BR”, como era conhecido o *gamer* brasileiro em alguns servidores, marca esta reflexão sobre como o público usava o meio, na ação e na expressão. A partir daqui, as pesquisas sobre feminismo e outras questões sociais ganham novo impulso, também refletindo em olhares sobre o cruzamento das questões políticas com os *games*.

Em 2017, a coletânea *Metagame: Panoramas dos Game Studies no Brasil* (FALCÃO & MARQUES, 2017) consolida o movimento. Ela é uma vitrine temática dos trabalhos no país e já indicava a preocupação com o significado do jogar a partir do contexto tropical. Os organizadores do livro, posteriormente, intensificam a discussão sobre o discurso neoliberal e outras questões econômicas e políticas nos *games* (FALCÃO et al., 2020).

No ano seguinte, houve a publicação de uma obra introdutória para os *game studies* em português (FRAGOSO & AMARO, 2018). Se o livro anterior apresentava um panorama, praticamente um diretório de temas e pesquisadores, este foi (e ainda é) um ponto de partida para compreender questões que formam o meio. Ao transformar teses, dissertações e *papers* em livros, o campo muda de nível na sua discussão.

O eixo das pesquisas voltadas para a preocupação política também está presente em um dossiê publicado na Revista Lumina (PERANI & FALCÃO, 2017). Estes autores atraem outros pesquisadores com temas análogos (MACEDO, 2016; KURTZ, 2017; MUSSA, 2018), estendendo ideias colocadas anteriormente por Fragoso (2015).

É possível compreender a produção desse biênio 2017/2018 como o momento da apropriação do jogo pela Comunicação. Se a área tradicionalmente converge saberes e práticas, mostrou aqui uma capacidade de discutir um meio multidisciplinar por natureza e acrescentou preocupações próprias, mas relevantes para todos. Em uma analogia, é para os *game studies* o que 2015 representou para a indústria brasileira de *games*².

Nesta mesma época, podemos observar também pesquisas preocupadas com o fazer do jogo, impulsionado pela obra de Bogost, Ferrari e Schweizer (2012) sobre os *newsgames*, combinação de *game* voltado para a sensibilização sobre uma notícia.

Outro olhar importante surgiu através das pesquisas de Marciano (2016) e Paulino e Marciano (2020) sobre a criação de um *Game Design Document* (GDD, espécie de espinha dorsal de um projeto de jogo) voltado para os *newsgames*. O trabalho recebeu o prêmio Adelmo Genro Filho na categoria de pesquisa aplicada.

Infelizmente, estes objetos em si foram deixados de lado aos poucos por veículos jornalísticos que outrora investiram (tempo e recursos) nesta forma de apresentar uma notícia. A alta dependência do uso do software *Macromedia Flash* e a mudança para a publicação de software em lojas digitais também provocou seu desuso diante da incompatibi-

lidade nos dispositivos móveis, sobretudo no sistema operacional *iOS*. Em virtude disso, 56% da produção realizada entre 2000 e 2016 não pode ser executada atualmente nestes aparelhos. Uma parte da história da Comunicação Digital tornou-se obsoleta e este movimento acabou por também contribuir para uma redução no assunto.

Para desvelar o conceito de *frameplay*, um *gameplay* especificamente voltado para a produção de imagens a partir de jogos com o modo fotografia disponível, Fontoura (2023) desmonta câmeras fotográficas virtuais, compara suas possibilidades com as existentes nos aparelhos utilizados por fotógrafos e retorna para produzir novas imagens que provocam novas percepções sobre o conceito de fotografia.

Em um ponto médio nesta espécie de escala, Dallegrave (2020) atualiza o conceito de performance para a ação dos *streamers*, em uma análise de ações dentro de *Fortnite* e da *Twitch* simultaneamente, combinando teóricos clássicos da performance com pesquisadores dos jogos. Pesquisas como esta demandam novas formas de visualização dos acontecimentos, transpostos para uma linha do tempo com diversas camadas e marcações a partir do que foi observado na transmissão ao vivo.

A área possui uma tradição de dialogar com o imaginário, sobretudo nas questões fílmicas e da cibercultura. Freitas (2023) propõe uma forma para compreender o reflexo do *game* no jogador a partir deste prisma.

Em 2024, uma estratégia em três etapas foi definida para estudar os jogos como alternativa para evitar problemas sobre a falta de conhecimento sobre a cobertura vacinal no país. Para a tese *Purposeful game como freio da desinformação contemporânea: o caso do Super Gotinha vs Desinformação*, a doutoranda Ana Paula Bourscheid estudou sobre jogos e as vacinas, planejou o desenvolvimento de um jogo, produziu o *game Super Gotinha vs Desinformação* (online em <https://supergotinha.github.io/jogo/>) e testou com 51 pessoas. A tese acabou vencendo o Concurso de Teses e Dissertações (CTD) do SBGames em 2024.

Ou seja, avançamos muito como área e contamos com estudantes de graduação e pós-graduação, além dos pesquisadores, produzindo sobre jogos, porém seus passos metodológicos ainda podem ser aperfeiçoados. Há uma necessidade de discutir mais aspectos relativos às ferramentas, porém sem esquecer das questões sociais e econômicas que moldam o jogar e perpassam isso – uma marca do olhar da Comunicação.

Enquanto esta obra era finalizada, a Intercom divulgou o resultado da sua avaliação dos Grupos de Pesquisa previstos para o triênio 2025 – 2027 e não listou o GP Games para o período. Apesar disso, em 2025 foi realizado o I Fórum Games Brasil, espaço vinculado com o evento e dedicado apenas para os estudos de *games*. Como observado antes, o GP foi um espaço importante para a consolidação da área, referência para trocas de ideias e pesquisas, além de ter contribuído de maneira importante para a formação de novos pesquisadores na área.

Metodologias em Construção

O relato a seguir auxilia a compreender como alguns métodos foram utilizados, sua importância e como outros surgiram a partir das mesmas. Como lembra a pesquisadora Letícia Perani (2024), os estudos de jogos são como os *games* em si, objetos formados pela convergência de diversas áreas. Esta riqueza permite trafegar pelo Design, pela Educação e pela Informática, por exemplo, adaptando questionamentos e, por consequência, métodos. Algumas propostas apresentadas a seguir serão recuperadas novamente, portanto esta primeira aproximação procura ressaltar questões contextuais do momento da sua publicação e a formação da trajetória. Questões específicas da aplicação de cada estratégia serão discutidas adiante. Infelizmente, é possível que alguma abordagem importante tenha ficado fora³.

É preciso ressaltar também que outros livros contribuíram paralelamente para estas métodos ao ajudar na conceituação do campo sem necessariamente propor formas de estudo. Por exemplo, a proposta de

jogo como um sistema definido por Katie Salen e Eric Zimmerman em “Regras do Jogo” (2012, originalmente lançado como *Rules of Play* em 2004) ainda é importante, assim como a proposta de classificação dos jogos de Juul (2011).

A virada do milênio foi marcada pelo debate entre os ludologistas e os narratologistas. A partir de uma provocação de Frasca (1999), diversos pesquisadores travaram debates, muitas vezes motivados por uma necessidade de diferenciar o jogo de outros meios nas suas discussões.

Fragoso e Amaro sintetizam a disputa:

Perseveram até hoje alguns reflexos da rivalidade entre dois grupos dos primeiros anos dos Estudos de Jogos: os narratólogos, que analisavam jogos a partir de suas possibilidades narrativas (ou de contar histórias), e os ludólogos, que pretendiam estudar a essência dos jogos. Essa discussão é considerada superada no campo, mas parece sempre haver público para novos episódios, protagonizados por pesquisadores que se propõem a criticar a outra corrente e chegam, ainda hoje, a incentivar a adoção da ludologia ou da narratologia como viés único de estudo. (2018, p. 33)

A leitura do livro das pesquisadoras é recomendada pela qualidade e importância da obra, e é um dos melhores resumos de toda a disputa. O jogo é único e sua natureza é baseada na agência do jogador, mesmo nos casos cuja narrativa é linear. Para além da discussão, este marco inicial da reflexão do campo sobre ele mesmo resultou em propostas futuras e que não excluem estes dois grandes componentes.

Se antes falamos em adaptações metodológicas, Konzack (2002) propõe um caminho para estudar os *games* de maneira estruturada ao ir além de meros reviews ou comentários de jogos. Duas décadas depois, a ideia de observar através de sete camadas – *hardware*, linguagem de programação, funcionalidades, *gameplay*, significado dos signos, possíveis comparações com outros produtos e questões socioculturais – ainda pode ser utilizada.

Aarseth (2003) opta pela reflexão em três grandes eixos. O primeiro é o *gameplay*, aqui utilizado para observar questões sociais e psicológicas do jogador enquanto utiliza o software. O segundo, *game-structure*, dá ênfase para as questões técnicas do jogo e suas regras. Por fim, é preciso olhar para aspectos visuais, narrativos e culturais envolvidos no *game-world*.

Consalvo e Dutton (2004) optam por um outro caminho. O próprio título já reforça a busca por um olhar quantitativo, realizado através da valorização de questões específicas do meio e das possibilidades dentro do jogo. Isto não elimina o fator humano, pelo contrário, ressalta como a máquina permite a ação humana. Há uma valorização da interface, do que o *player* vê e decodifica enquanto joga, além de uma proposta de registro das partidas, como um diário de campo. Este artigo marca uma espécie de virada técnica, porém dentro da perspectiva dos Estudos Culturais, sobre o *videogame*.

Nesta mesma linha, Hunicke, LeBlanc e Zubek (2004) definem três grandes eixos para a análise dos jogos formados pelas Mecânicas, as Dinâmicas e a Estética (Mechanics-Dynamics-Aesthetics em inglês), muitas vezes referenciadas como MDA. O primeiro ponto ressalta o que o jogador pode fazer em um *game*, enquanto o outro permite compreender com o isso ocorre de fato, que limitações encontramos e como a máquina processa isso. O terceiro ponto olha para os aspectos visuais e narrativos em si. Esta proposta é utilizada até hoje para compreender as relações entre código, plataforma e expressão através da observação destas estruturas.

Posteriormente, a tríade MDA foi utilizada por Frasca (2007) na formulação do conceito de *playformance* (o conjunto de ações físicas e mentais realizadas pelo jogador) e na busca pelo olhar sobre a retórica do jogo na sua tese de doutoramento. A partir disso, Fernández-Vara (2009) foi além e adaptou a ideia para estudar as ações do jogador. A Mecânica seria o texto de uma peça, a Dinâmica a sua performance dos

atores e a Estética a *mise-en-scène*, as questões do palco onde ocorreu a encenação – neste caso, um *game*.

Ainda sensibilizado pela disputa entre as perspectivas, Malliet (2007) retoma a questão da ludologia para a análise. Mesmo destacando questões vinculadas com a narrativa, dá ênfase para a agência do jogador ao propor um olhar por etapas, mas divididas em dois grupos. O primeiro deles enfatiza os elementos de representação, separados por um momento para analisar o estilo audiovisual e outro para questões da narrativa em si. O segundo grupo, maior, é voltado para os elementos da simulação, com a proposta de momentos para a discussão da complexidade dos controles, dos objetivos do jogo, da estrutura dos personagens e elementos em cena, do balanço entre o que o usuário faz e as regras e, por fim, das propriedades espaciais do jogo.

Uma das marcas da primeira década do atual milênio foi o reconhecimento do jogo como uma forma de transmitir mensagens para conscientizar ou mobilizar jogadores. O principal vetor disso é a organização não-governamental *Games for Change* (online em www.gamesforchange.org), que realiza um festival anual voltado para discutir o assunto, além de reconhecer estes jogos com uma premiação específica. A América Latina realiza eventos conectados em diversos países, informados através do website latam.gamesforchange.org.

Se já havia uma conexão forte entre jogos e sensibilização, fruto do olhar de pesquisadores da Educação ao longo de décadas⁴, Mitgutsch e Alvarado (2012) elaboram um esquema visual composto de seis grandes eixos que formam um percurso analítico. É curioso lembrar que em workshops realizados no momento da publicação do artigo com o uso do framework em diferentes jogos para posterior comparação nem sempre a produção mais acessível no seu *gameplay* era considerada a melhor.

Paralelamente, a produção de Clara Fernández-Vara, colega de Mitgutsch no *Gambit Game Lab* no MIT, nos Estados Unidos, é codificada em um sistema de blocos de análise. Originalmente proposto em for-

mato de livro em 2015, ganhou uma terceira edição em 2024, e parte da tríade MDA para um sistema de três blocos, compostos pelo Contexto do jogo, uma Visão Geral da sua execução e dos Aspectos Formais envolvidos. A estrutura valoriza aspectos como o contexto do desenvolvimento, tramas e até mesmo a possibilidade de o usuário alterar o código (*mods*). Este olhar convida o pesquisador para observar o jogo como um texto digital.

No mesmo ano, *Lankoski e Björk (2015)* apresentam uma compilação de olhares metodológicos para o jogo. A obra apresenta estratégias quantitativas, qualitativas e métodos mistos. Além disso, é distribuída gratuitamente. Algumas das propostas apresentadas no livro serão recuperadas posteriormente.

No Brasil, a discussão metodológica encontra-se sobretudo no evento SBGames e no GP Games da Intercom, como comentado anteriormente. Algumas reflexões também foram provocadas nos artigos aprovados no Grupo de Trabalho Comunicação e Cibercultura da Compós – Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação, com destaque para a pesquisa de Messias (2018) sobre a gambiarra. No encontro de 2020, dois artigos (um deles escrito por este pesquisador) abordam questões que envolvem como a transposição dos jogos para os serviços de streaming e seus algoritmos de visualização corrompe o *game design* ao tornar o jogo parte de um sistema de busca por maior atenção do público (FALCÃO et al., 2020; PASE et al., 2020). Ou seja, debates que atualizam ideias da Economia Política da Comunicação, bem como da pesquisa de Montardo et al. (2016) sobre o uso de plataformas de transmissão de jogos, uma das primeiras com este foco neste fórum.

Este movimento em direção às propostas mais específicas ficou latente em uma das sessões do GP Games da Intercom no congresso de 2023. Foram apresentados três trabalhos com esta temática, um com um balanço sobre o Grupo em si (PASE, DALLEGRAVE & CARVALHO,

2023) e outro sobre a área (RODRIGUES & LUCAS, 2023), além do relato de uma proposta utilizada em sala de aula (SOARES, 2023).

Para o primeiro texto, os autores observaram a base de dados dos diversos anais do Intercom. Os artigos apresentados no GP foram classificados em uma planilha, destacando Título, Autor, Objeto, Método, Autores Citados (Referências), URL do artigo, Palavra-chave 1, Palavra-chave 2, Palavra-chave 3, Palavra-chave 4 e Palavra-chave 5. Como será lembrado adiante, esta estratégia inspirada na classificação proposta por Bardin (2015) para a Análise de Conteúdo permite decompor um grande volume de material em diferentes etapas.

A partir deste ponto, uma das principais dificuldades encontradas no processo ficou latente. Para classificar cada artigo, eram lidos os campos descritos antes, porém muitas vezes o método não estava presente no resumo. Nestes casos, a leitura prosseguia percorrendo o texto em busca de uma possível forma de classificação e listada como “não declarado - seria estudo de caso”. Se não fora possível classificar de alguma forma por ausência de estratégia, os autores definiram como “não declarado”. Também foram respeitadas as formas pelas quais os autores declararam seus métodos. Mesmo que a pesquisa bibliográfica seja uma etapa base da pesquisa, alguns autores deixam isso explícito como método, enquanto outros não. Neste caso, os autores optaram por por respeitar isso. Cabe destacar que foram encontrados textos incompletos nos anais. Uma versão completa da tabela está no Anexo I desta Obra.

Tabela 1: Principais metodologias utilizadas no GP Games entre 2016 e 2022

Metodologia	Artigos
Análise de conteúdo, pesquisa bibliográfica	56
Não declarado	38
Pesquisa bibliográfica	20
Estudo de caso, pesquisa bibliográfica	10
Entrevista, pesquisa bibliográfica	7
Estudo de caso	5
<i>Game analysis</i>	5
Pesquisa bibliográfica e pesquisa etnográfica	5
Incompleto	3
Pesquisa etnográfica	3

Fonte: PASE, DALLEGRAVE & CARVALHO, 2023.

Mesmo se fosse realizada uma revisão nesta contagem, combinando artigos que declaram utilizar “estudo de caso e pesquisa bibliográfica” com o “estudo de caso”, ainda teríamos um GP majoritariamente voltado para a análise de conteúdo (abreviada como AC algumas vezes). Como será visto posteriormente, esta é uma forma de analisar grandes volumes de informação de uma maneira mais simples, basicamente definindo eixos de classificação e realizando a leitura – ou as sessões de *gameplay* – do material. Cabe lembrar que muitas vezes o GP é uma espécie de tubo de ensaio para teses e dissertações.

Ao observar pesquisas deste nível, observamos algumas mudanças, sobretudo decorrentes da possibilidade de tempo para a sua execução bem como da extensão dos trabalhos. Os estudos de caso passam a dominar o cenário. A partir de uma análise de conteúdo nos moldes da apresentada anteriormente, o repetir esta própria estratégia, foram encontrados 150 trabalhos para análise a partir de pesquisas no *Catálogo de Teses e Dissertações da Capes* (online em <https://catalogodeteses.capes.gov.br>). Ao filtrar por trabalhos defendidos na Comunicação entre 2013 e 2023, pesquisando com as palavras-chave *game* e *jogo*, encontramos 150 trabalhos para análise. No caso da última unidade de pesquisa, foram descartadas pesquisas que não utilizavam o jogo na concepção do produto digital.

Desta forma, foram encontrados 19 trabalhos realizados a partir do estudo de caso, sobretudo conforme Yin (2017). Também foram identificados 13 trabalhos com análise livre, sem uma devida metodologia.

Tabela 2: Principais métodos utilizados em teses e dissertações entre 2013 e 2023

Metodologia	Teses e Dissertações
Estudo de caso	19
Métodos mistos	16
Análise livre	13
Semiótica	7
Entrevistas	6
Etnografia	6

Análise de <i>gameplay</i>	5
Análise de conteúdo	4
Etnografia e entrevistas	4
Análise comparativa	3

Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

A tabela completa está no Anexo II desta obra. O quadro acima poderia ser revisado, pois muito provavelmente as etnografias envolveram entrevistas, mas uma coisa é uma etnografia, a observação de um cenário (online ou físico) e outra uma entrevista estruturada. Outra vez, mesmo com estes ajustes, o estudo de caso permaneceria como o principal método.

Em uma nota paralela com esta pesquisa, é preciso destacar dois pontos. O primeiro foi a inconsistência entre um trabalho indexado na base de dados, porém sem o link para o arquivo completo, fato que resultou em uma retirada deste levantamento. Outro ponto é a alta densidade de reflexões sobre jogos produzidos fora do país. Entre os 150 trabalhos que analisavam *games* e questões relativas à área, apenas 8 (5,33%) dedicavam seus esforços para produções nacionais. O levantamento indicou 7 pesquisas sobre *League of Legends*, 6 sobre *World of Warcraft* e 5 sobre *Minecraft*, reforçando o olhar sobre práticas vinculadas aos *e-Sports* e *MMORPGs*.

Depois deste sobrevoo sobre os jogos na Comunicação, a obra poderia partir para os métodos em si. Apesar disso, cabe realizar uma reflexão sobre algumas particularidades deste objeto de pesquisa antes da apropriação metodológica em si.

CAPÍTULO 2

Jogo, objeto mutante

Os jogos estão em constante transformação. Através de novos títulos ou plataformas, acabam por provocar nos pesquisadores um senso de urgência, de querer fazer um trabalho sobre o tema do momento. Mesmo com o uso de fontes jornalísticas, algumas até mesmo em vídeo com bons argumentos, a pesquisa acadêmica não precisa ter esta preocupação de acompanhar os fatos. Ela precisa indicar a relevância e explicar o porquê disso, mesmo que o tempo tenha passado.

O pesquisador precisa, mesmo que não faça um estudo de caso, situar o objeto no seu tempo de produção ou lançamento para o público e, se o trabalho ocorrer anos depois, explicar em qual contexto novo é observado. Um jogo de Atari por exemplo, pode ter uma importância na época e não ser relevante contemporaneamente, ou o oposto. Isto foi observado com *River Raid* (1982), *shooter* bem simples que há uma década ganhou novo destaque a partir da valorização do trabalho de Carol Shaw, designer do jogo e uma das principais mulheres da indústria.

Objetos contemporâneos também demandam algumas ações que são observadas como divertidas, porém na prática demandam atenção. Dois exemplos disso são as franquias *Assassin's Creed* e *Kingdom Hearts*. Em um trabalho, a contextualização da importância de ambos pode ser realizada com uma facilidade superior à necessária para traduzir uma narrativa interativa extensa em um texto linear.

Essa âncora no tempo também demanda uma contextualização técnica. *Games* atraem por seus gráficos e sons que despertam emoções, mas é preciso dar uma atenção para algumas questões técnicas. Não é o caso de repetir jargões da indústria, seja o *blast processing*¹ da Sega no passado ou o *ray tracing*² da Sony contemporaneamente, mas de entender o que foi produzido, qual era a plataforma utilizada no momento e quais resultados foram alcançados.

É interessante para um pesquisador da área, mesmo em formação, que participe de *game jams* e outros eventos de criação de jogos. Estas experiências costumam mudar a visão de quem não está preocupado com o maior placar ou troféus, mas busca compreender o jogo e seus significados. Também não é uma questão de aprender programação, mas compreender algumas rotinas de funcionamento.

Outra preocupação encontrada nos trabalhos é um desejo de prever desdobramentos. A pesquisa pode auxiliar na compreensão de tendências, mas elas devem decorrer de uma análise madura. Podemos em alguns momentos atuar neste campo, porém a academia deve ser um ponto de referência e segurança, até mesmo quando ousa nos temas abordados. Portanto, não fique preocupado em indicar o que vai acontecer, mas sim em analisar bem o que já foi realizado.

Objetivo e Problema

No início da jornada de pesquisador, convém lembrar um pensamento que permeia a atuação até mesmo dos mais experientes. “Recortar” o tema é fundamental, pois permite compreender um fenômeno confor-

me os recursos de tempo disponíveis. É preciso lembrar isto sobretudo nos trabalhos de conclusão de curso, quando o aluno possui meses para delimitar um objeto, contextualizar e produzir uma análise sólida.

O objetivo é uma das partes mais importantes da pesquisa – se não o mais importante. A partir dele, tanto o objeto quanto o método da pesquisa são formulados. Perguntas comuns no início de um trabalho científico, como “Que método eu uso?”, “Qual será a minha bibliografia?” ou “Como defino meu objeto?” ficam mais fáceis se o objetivo for bem escolhido. Não seria exagero dizer que o objetivo define o objeto, o método e o referencial teórico do trabalho. (MARTINO, 2018, p. 52)

Há uma relação também do objetivo com a pergunta-problema em si. A partir da definição sobre o que o aluno quer estudar, do tema que o instiga para produzir um trabalho, é possível delimitar o que deseja ser feito. Quando um olhar específico é definido para um trabalho, sobretudo uma monografia, não é para tolher a criatividade e o instinto de pesquisa, mas para facilitar a execução

Algumas vezes os apontamentos dos orientadores são vistos como limitadores, como limites que podem deixar a pesquisa menor. Ledo engano, este recorte, sobretudo sobre o que pode ser realizado, é fundamental. Martino (2018, p. 43) comenta sobre esta frustração do estudante, porém é neste momento que orientador e orientando devem mostrar a formação de uma parceria, quando o aluno confia no professor sobre este direcionamento ao passo que o docente elabora um direcionamento que valorize um tema exequível e também a motivação de quem irá escrever.

Também é preciso deixar de lado algumas ideias maiores em nome da execução de fato. Uma boa análise é uma boa análise e irá encaminhar a aprovação, então se for possível complementar o trabalho com mais entrevistas ou uma atividade mais prática, sem problemas, porém isso não pode comprometer o trabalho nem o seu tempo de execução.

Outra dificuldade do campo, acentuada nos cursos de graduação da área, é a concentração de pesquisas em análises sobre jogos ou pesquisas entre um determinado público, com raros casos de construção de

games para testes posteriores. Esta é uma prática que requer tempo e necessidade de recursos humanos, portanto é recomendada apenas em casos de doutorado.

Nos jogos digitais isso é potencializado por questões relativas ao meio como a duração de uma experiência de jogo. Sem menosprezar os outros meios, longe disso, mas decompor e estudar um filme de 2h de duração é diferente de olhar para um jogo de 7h – e mesmo que seja uma narrativa linear. Como lembra Soares (2023), o estudante irá jogar mais de uma vez o mesmo jogo. Em produtos com diferentes finais, este trabalho é ainda mais volumoso. Ao analisar Vampyr (2018), Rypl (2023) chegou a finalizar o jogo três vezes apenas para a sua dissertação, além do que já havia jogado antes. Os *game studies* demandam uma paciência peculiar.

Assim, resolver uma questão como “qual o estilo preponderante de um personagem em jogos de aventura?” passa por essa dinâmica do tempo disponível. Em uma graduação, com tempo mais escasso, o escopo da pesquisa provavelmente irá limitar em alguns poucos jogos. Fontoura (2023) iniciou a sua pesquisa de doutorado pensando de maneira abrangente e terminou por propor um conceito de *frameplay* a partir do olhar sobre a série *Gran Turismo*. Parece pouco, mas não é, seja pela importância do objeto, mas também pela necessidade de jogar, destravar os modos de fotografia e registrar como era possível utilizar este recurso dentro dos jogos.

Cabe lembrar que existem bons trabalhos que surgem de pesquisas que demandam a leitura e classificação de muitos documentos, uma das prováveis origens da intensidade do uso da análise de conteúdo como método nos trabalhos. São exercícios de paciência e disciplina diante de uma análise de dados. Zelmanowicz, cuja pesquisa foi transformada em artigo posteriormente (ZELMANOWICZ & PASE, 2018), produziu uma análise interessante das jornalistas mulheres na imprensa a partir da definição de um escopo curto de pesquisa, um olhar sobre a IGN Brasil em um determinado período.

É preciso lembrar que uma parte não necessariamente representa o todo, mas ao escolher objetos relevantes de pesquisa, este recorte permite compreender algumas questões maiores. Lapidar um tema é um caminho em busca de uma forma de olhar para uma questão com propriedade. Não é problema deixar de lado um gênero inteiro para olhar para títulos específicos de uma série, basta que isto seja sinalizado.

Retornando para a questão das novidades, algumas vezes alunos desejam investir seu esforço em um objeto de análise que será apenas visto, não manipulado. Isto não é problema dependendo do enfoque. Em alguns estudos sobre Realidade Virtual, por exemplo, foi possível encontrar pesquisas que confundiam o vídeo em 360° com produções verdadeiramente interativas ou analisando propriedades dos aparelhos sem a devida utilização. Enquanto no primeiro caso uma forma de apresentar narrativas audiovisuais é tomada como a outra, o olhar sobre as capacidades de um produto sem o seu teste é realizado a partir das percepções de outros, o que muitas vezes acaba por reforçar informações de releases para a imprensa, por exemplo.

A contextualização também requer um olhar do aluno sobre a validade de replicar estratégias utilizadas anteriormente. Não é questão de demandar bibliografias recentes, mas de ponderar quando alguns textos foram publicados. Em uma banca, anos atrás, colegas sugeriram na qualificação de mestrado que a aluna estudasse fóruns na Internet conforme outras pessoas haviam realizado anteriormente. Bem, isso já não seria mais tão possível, pois o trabalho já fora construído em um ambiente de redes sociais que transformaram esta forma de discussão em grupos de interesse. A solução passou por uma consulta através de e-mail a partir de um banco de dados da pesquisadora, porém a coleta dos perfis poderia ser realizada a partir de manifestações em redes sociais também.

Encontramos isso até mesmo em autores que citamos muitas vezes, pois sua obra é viva. Um caso interessante, mesmo que tão alinhado com os estudos de jogos, é visto na produção de Manuel Castells. A sua perspectiva era uma em “Redes de indignação e esperança: Movimentos

sociais na era da internet” (2013), porém é alterada em “Ruptura: A crise da democracia liberal” (2018). Um texto sobre metaverso (BALL, 2023) pode ser colocado em cheque meses depois da sua publicação em virtude até mesmo de movimentos das empresas estudadas (DAVIS, 2024).

Ao contrário do que é proposto por Martino (2018), esta obra opta por colocar o problema depois do objetivo por uma questão prática. Algumas vezes os alunos chegam para a monografia com uma ideia de tema, com uma área de interesse.

Depois de uma conversa inicial listando possíveis caminhos e objetivos, o “norte” da pesquisa começa a ser definido naturalmente. O problema surge como consequência e pode ser compreendido como uma espécie de indagação que deve ser resolvida.

Isto não necessariamente precisa ser novo. A originalidade é um fator importante na futura avaliação do trabalho, mas novos olhares sobre temas conhecidos também são válidos, pois dão sequência para uma linha de pensamento e, se tudo der certo, pode até render um artigo posteriormente.

Como lembra a professora Paula Puhl (2024), a pergunta proposta do trabalho deve ser uma indagação que deve ser respondida com um argumento. Uma pergunta simples como “Existem elementos da cultura mineira nos jogos produzidos no Estado?” pode ser respondida com um sim ou não e isto, tecnicamente, é uma resposta suficiente diante do que foi proposto. Um trabalho científico vai além e, neste caso, iria discutir “Como os elementos da cultura mineira estão dispostos nos jogos produzidos no Estado?”. A resposta é bem diferente.

Por fim, recomenda-se ao aluno de graduação entender que diferentes trabalhos possuem diferentes tempos. Uma tese demanda quatro anos para sua redação, bem diferente de um trabalho final de graduação com seus poucos meses.

Fontes de Pesquisa

É conveniente lembrar em uma monografia de fim de curso que o aluno não vai só ler textos acadêmicos, mas também vai combinar fontes. Isso fica mais interessante quando pesquisamos jogos, porque combinamos o texto com *games* e outras referências.

Isso é importante para mostrar para você que você se apropriou do objeto, que você jogou o jogo, que você entende o jogo. Não significa dizer que você é o maior recordista, mas sim compreende o que é visto na tela.

Meios de Comunicação contam com fontes específicas de pesquisa, bancos de dados sobre determinada mídia ou área que são respeitados nos seus nichos mas nem sempre são reconhecidos pelos pares. Se com o *game* por si só já é assim, com algumas fontes ocorre um processo parecido.

O atual site *Game Developer* (online em www.gamedeveloper.com) era chamado anteriormente de *Gamasutra*, nome que provocava confusões em bancas. Apesar disso, apresentava muitos textos escritos por *game designers* e outros profissionais da indústria. Ou seja, era uma fonte importante para encontrar dados sobre o processo de criação e reflexão dos próprios criadores de jogos. Na mesma linha, depoimentos no GDC Vault (online em gdcvault.com)³ também são ricos em detalhes e seu nome nem sempre é identificado como o arquivo de depoimentos de uma das principais conferências internacionais do setor.

Outro estranhamento pode ocorrer ao usar dados sobre o setor divulgados pela consultoria *NewZoo* (online em newzoo.com). É um nome desconhecido fora do setor, porém na verdade é uma das principais empresas de pesquisa da área. Apesar do alto custo dos principais *reports*, alguns dados disponíveis mediante cadastro são muito úteis para a contextualização dos trabalhos. Neste caso, são pesquisas da empresa e a citação ocorre para ela. Algo parecido, porém um pouco diferente é observado com o uso do *Statista* (www.statista.com). Este site acaba por compilar dados de outras fontes e transformar em um único gráfico. Não

é problema utilizar seu material, porém é preciso informar quais fontes esta empresa utilizou para compilar e transformar em um novo gráfico.

Ou seja, não é problema utilizar as fontes que estão online, porém é preciso utilizar e sinalizar a sua importância. Não é uma questão do local onde a informação está hospedada, mas qual é a relevância da fonte. Se no passado utilizamos *blogs* para divulgar conhecimento, designers passaram a expressar ideias em redes sociais e, contemporaneamente, encontramos muitas *newsletters* sobre o assunto. Sem problemas, é preciso apenas indicar a importância da fonte. Isto também é válido para reflexões disponíveis no YouTube.

O conceito de dissonância ludonarrativa é um exemplo interessante desse intercâmbio de informações.

O termo Dissonância Ludonarrativa foi criado em 2007 pelo *game designer* da LucasArts, Clint Hocking, que escreveu em seu blog sobre como o jogo de videogame Bioshock (*Irrational Games*, 2007) possuía tais inconsistências entre *gameplay* e narrativa, principalmente no que diz respeito a parte de como as escolhas do jogo eram parte crucial do jogo, mas acabavam limitadas ou não interferiam realmente no jogo em si. (BIGOGNO, RÊDA & LA CARRETA, 2017, p. 1)

O conceito foi proposto inicialmente em uma página pessoal, porém repercutiu no YouTube e depois em artigos acadêmicos. A sua ideia é válida e a sua origem é ainda mais importante quando compreendemos que surge da provocação de um *game designer*.

O caso torna-se ainda mais interessante quando percebemos que uma das principais fontes sobre o assunto é um texto que está disponível no ResearchGate, repositório de artigos científicos, porém sem a indicação de ter sido aprovado em um periódico da área ou ser resultado de um trabalho de conclusão de curso, seja graduação ou mestrado ou doutorado. O texto de Seraphine (2016) contém bons argumentos, o que vai demandar uma justificativa quando for citado.

Fontes como essa provocam o aluno que escreve seu trabalho e até mesmo mostram um grau de atenção e respeito com o texto que é escrito.

Não é questão de não usar, pelo contrário, mas de explicar estes casos. O uso bem colocado de textos assim mostra justo uma apropriação com o universo do objeto de pesquisa.

Em tempo, é preciso um zelo extra com textos publicados pela imprensa. O autor desta obra, um jornalista, lamenta escrever este parágrafo, mas é preciso. No ritmo intenso das redações, algumas vezes encontramos matérias sobre os objetos de pesquisa, mas apresentam termos sem a devida reflexão, endossando sem querer informações enviadas por release e que os colegas acabam incorporando aos seus textos. Nem sempre o texto mais popular indexado pelo Google ou outro buscador é o melhor.

Objeto de Pesquisa

O objeto de pesquisa é o ponto central do seu trabalho. Além das observações tradicionais dentro da metodologia de pesquisa, os jogos digitais apresentam algumas questões que o pesquisador deve lembrar na sua caminhada.

Se objetos condicionam métodos, mesmo em uma ciência viva e que precisa de olhares e experiências diferentes, a natureza dos diversos aspectos que formam o universo dos jogos influencia muito sobre isso. Além deste ponto, vivenciamos uma espécie de acúmulo de plataformas, sistemas, *engines* de programação, formas de comunicação entre jogadores e meios de comunicação que registram esta indústria criativa. Mesmo quando um novo console surge com mais poder de processamento ou outra interface de entrada, não anula a necessidade de pesquisas sobre o que já ocorreu.

Este ciclo de novidades constantes, sobretudo jogos em si, acaba por reforçar uma ideia de pertinência apenas do novo. Ledo engano, a análise do passado realizada tempos depois permite olhares que explicam até mesmo fenômenos recentes. Por exemplo, uma pesquisa sobre *newsgames* em 2025 poderia revelar muito sobre como o processo de expansão dos dispositivos móveis e da concentração da distribuição de *software*

através das lojas digitais ao indicar como o gênero sofreu com a “morte” do *Flash*, *software* da Adobe utilizado para animações e aplicações interativas online distribuídas ou publicadas em websites.

Ou seja, precisamos entender o jogo e suas implicações para a comunicação e a cultura. Observações sobre o porvir são válidas, mas precisam de pesquisas com foco específico nisso, com metodologias apropriadas para a análise e prospecção de cenários.

A delimitação do objeto, portanto, passa por esta reflexão sobre a volatilidade impressa pela indústria versus a inscrição na cultura que nem sempre é tão ágil. Isto sublinha o problema do acesso ao material, pois um jogo central para uma investigação pode estar indisponível. Este foi o principal problema do projeto de pesquisa deste autor sobre a história dos jogos produzidos no Rio Grande do Sul. Além de criações que foram desenvolvidas no *Flash*, outras produções ficaram presas no passado pois foram lançadas para versões antigas do *Android* por exemplo e a sua falta de atualização resultou na exclusão da *Google Play*.

Portanto, uma das primeiras questões que o pesquisador deve colocar diante da sua trajetória é como acessar o material, se será possível executar um *software* antigo. Sobretudo após a distribuição digital, cuja disponibilidade pode mudar diante do fim das atividades de uma empresa ou outras questões comerciais, a pesquisa depende do acesso.

Existem alternativas diante de uma eventual dificuldade de jogar um jogo. A primeira delas é o uso de emulação, simulando uma máquina antiga ou conseguindo executar um arquivo antigo. É preciso ressaltar o papel importante dos emuladores na preservação do *software*, porém configuram outras questões técnicas que podem condicionar a performance do jogo em si, provocando ruídos na análise.

Há outro aspecto que a emulação altera em diversos momentos, o uso de *joysticks* e outros periféricos utilizados pelo jogador. Mesmo que apresente problemas de jogabilidade na sua plataforma original, um título para um console foi desenvolvido para aquele console e seus dispositivos. Por exemplo, a forma como jogamos *Jogos de Verão* no *Master System*

envolve o deslizar dos dedos sobre um direcional quadrado e liso, movimento que será diferente com um teclado ou um controle de *Xbox*.

Caso isso seja necessário, é preciso destacar no trabalho a máquina utilizada, bem como eventuais problemas encontrados. Algumas pesquisas demandam tempo até mesmo para obter os materiais originais, e teses como a de Mariana Amaro (2021) não poderiam ser realizadas se não fosse possível utilizar as plataformas no seu “estado natural”, por assim dizer.

Algo análogo pode ser ressaltado sobre análises baseadas em sessões de *gameplays* gravadas ou visualizadas. Elas permitem observar alguns aspectos visuais dos jogos, mas uma eventual discussão que perpassasse questões do sistema, como a velocidade de execução ou o tempo de reação do jogador, acaba comprometida. Se realizada por este caminho ou através de emulação, demanda a devida transparência sobre a fonte utilizada.

Cabe lembrar que versões remasterizadas ou com novos pacotes de texturas também mudam este paradigma, pois são atualizações de um jogo, não o jogo original em si.

A virtualização dos consoles coloca esse cenário todo diante de um problema maior. Voltamos ao ponto anterior do acesso, configurando um cenário cuja captura do *gameplay* possa ir além da segurança no acesso ao objeto, mas também uma necessidade de um back-up necessário para garantir a execução do trabalho. Eventuais atrasos na resposta de comandos não necessariamente serão bugs do jogo, mas podem decorrer de problemas dos servidores envolvidos.

Plataforma

O termo plataforma ganhou destaque nos últimos anos, sobretudo após a plataformização da comunicação digital (d'ANDRÉA, 2020). Porém, nos *game studies*, o termo possui dois significados e, recentemente, (BANFI, 2024) está em processo de convergência. Para compreender isto, é preciso abordar outro problema da área, a definição em si do conceito.

Ao longo de diversos textos, Ian Bogost e Nick Montfort refinaram a sua compreensão da ideia de plataforma a partir da perspectiva dos jogos e, por consequência, dos consoles.

O termo plataforma é usado na mídia digital e na textualidade para descrever a construção material e formal de um sistema que permite aos desenvolvedores escrever aplicações e aos usuários executá-las. Plataformas desse tipo, conhecidas como plataformas computacionais, podem ser sistemas de hardware, como o Commodore 64, ambientes de software, como o Adobe *Flash*, ou combinações de ambos, como os dispositivos Apple (iDevices) e o sistema operacional iOS. Constrói-se sobre uma plataforma computacional por meio da produção de instruções simbólicas que indicam à plataforma como se comportar e responder. Marc Andreessen (2007) explica que, para determinar se algo é realmente uma plataforma, deve-se perguntar: “Pode ser programado?”. Uma verdadeira plataforma computacional pode ser especializada de certas maneiras, mas deve ser capaz de realizar computação de propósito geral. (BOGOST & MONTFORT, 2014, p. 393)⁴

Portanto, poderíamos compreender plataforma como um sistema, seja hardware ou software, que permite a outros desenvolvedores criarem a partir disso. Ela não necessariamente é uma *engine*, uma ferramenta de programação, pois nem sempre será necessário programar para construir utilizando seus recursos.

Para conferir ainda outro sentido para a palavra, Bogost e Montfort editam desde 2009 uma coleção da editora MIT Press denominada *platform studies*, estudos de plataforma em inglês (online em mitpress.mit.edu/series/platform-studies). A série é marcada pela análise profunda dos objetos, primando por discussões técnicas, de design e comunicação. Estas obras são uma importante fonte de pesquisa, sobretudo ao resgatar e valorizar o passado recente.

Porém, paralelamente à expansão das redes sociais e empresas de tecnologia, ambientes digitais como Amazon ou Meta transformaram-se em espaços de atração da atenção e da comercialização, seja de itens físicos, virtuais ou do próprio foco de quem as utiliza. Ao escolher uma empresa ou outra para concentrar serviços como e-mail e documen-

tos, como promovido pela *Alphabet* com o *Google*, seus usuários obtêm vantagens por realizar isso, como serviços de Inteligência Artificial que processam melhor seu volume de informação prévio. Tudo isso enquanto os dados são analisados para incrementar seus modelos de linguagem e performance.

É nesta virada crítica dos estudos de internet e cibercultura que se localizam os chamados Estudos de Plataforma, que buscam uma refinada articulação entre as dimensões técnicas, políticas e econômicas que constituem as populares “redes sociais online” – voltaremos a este termo na sequência – e outros ambientes digitais (como os *games*, que foram os primeiros objetos de estudo dessa perspectiva). (d'ANDRÉA, 2020, p. 14)

A partir dos estudos de plataforma decorrentes das pesquisas sobre Internet e redes sociais, sobretudo a partir de van Dijck, Poell e de Waal (2018), o pesquisador brasileiro destaca que “plataformas online” decorrem da “a crescente adoção de uma arquitetura computacional baseada na conectividade e no intercâmbio de dados.

Baseadas em robustas infraestruturas – em geral nomeadas como servidores “na nuvem” –, as plataformas se consolidam a partir de um modelo centralizado de fluxos informacionais e financeiros.” (d'ANDRÉA, 2020, p. 14)

Estas plataformas convergem a partir de serviços como o *Xbox Cloud Gaming*⁵. Tal qual um serviço de *streaming* de series ou música, o jogador necessita apenas de um aparelho conectado com a Internet, até mesmo dispensando um *joystick* para comandar a partir da tela de um dispositivo móvel em alguns casos. A transformação da venda de jogos físicos (cartuchos e discos ópticos) de outrora que foi substituída pela compra online em lojas digitais caminha para este novo estado, com maior controle do catálogo por parte das empresas. Se no passado havia a demanda pelo “Selo Nintendo de Qualidade”, o presente opera através da homologação e controle dos itens disponíveis para acesso.

Banfi (2024) propõe inclusive uma nova etapa na forma como classificamos o desenvolvimento dos jogos digitais. Depois dos fliperamas com jogos instalados em conjuntos de placas e monitores em cabines na cabine, os consoles domésticos permitiram que um aparelho executasse vários jogos a partir de mídias físicas ou *download*. Estes serviços contemporâneos mudam isso e, ao levar a plataforma física para a plataforma online, ainda poderão alterar gêneros e *gameplays* propostos no futuro.

Gameplay

Um dos termos mais importantes e específicos dos jogos, o *gameplay* é um conceito muitas vezes compreendido, mas não tão bem definido. Muitas vezes é confundido com jogabilidade e mecânicas, elementos que derivam da capacidade de agência do jogador dentro de um jogo.

Quando uma pessoa joga um jogo pela primeira vez, ela precisa compreender o que deve fazer (os objetivos do jogo) e como irá fazer isso (os comandos em si). O cenário apresentado para realizar isso possui suas regras e limites, sejam eles da construção do *game* em si ou mesmo da máquina. A partir disso, o ato de jogar deve permitir decisões efetivas dentro do jogo, com impacto na narrativa e resultando em uma espécie de vínculo da pessoa com a máquina a partir do *software*.

Uma boa implementação da agência dentro do design deve permitir que o jogador sinta que está totalmente no controle e é responsável por suas ações, em vez de sentir que o jogo é injusto ou que suas decisões são retiradas de suas mãos (por exemplo, quando o personagem do jogador é derrotado em uma cena não interativa). Idealmente, isso aumenta a “apropriação” do jogador sobre seu avatar (ou seja, o personagem torna-se uma extensão do jogador) e, consequentemente, pode aumentar a imersão e o engajamento. (SANDHAM, 2025, p. 41)⁶

Isto nem sempre ocorre com muitos comandos ou possibilidades, mas com ações em sintonia com a proposta do jogo. Além disso, o hardware também influencia no processo. Uma das chaves da popularização do Nintendo *Wii* era a simplicidade para jogar boxe em *Wii Sports* (2006).

Bastava repetir o movimento de um soco para a frente com o *Wiimote* na mão, sem uma necessidade de performar o movimento completo de um golpe direto (pé da base para trás, braço de ação indo para a frente até formar um ângulo reto com o tronco enquanto a outra mão protege a face). O console registrava isso a partir do acelerômetro do controle, resultando em um movimento no jogo. Não era necessário treinar horas em uma academia para vencer no jogo, pois o *game* transmitia uma sensação rápida de ação e resultado.

Como comentado anteriormente, isto ocorre a partir da apropriação do público pelas mecânicas de jogo. Para Sandham (2025), as mecânicas representam elementos que impulsionam a jogabilidade e justo a agência do jogador.

O termo mecânica é um conceito abrangente que inclui diversos elementos específicos, como movimentação do jogador, combate, quebra-cabeças, criação de itens e qualquer uma das “partes funcionais” do jogo voltadas para o jogador. As mecânicas são as engrenagens que fazem a experiência do jogo funcionar de maneira fluida. Se uma dessas engrenagens falha, o motor do jogo começa a apresentar problemas. (SANDHAM, 2025, p. 41)⁷

A forma como o jogo permite que essas “ações possíveis” sejam realizadas irá formar o *gameplay*, o conjunto de possibilidades de ação realizadas *in-game*. Como uma espécie de consequência disso, usamos o termo para explicar a experiência do jogo (BROWN, 2004, p 71) e também conectar com outros títulos com uma sensação análoga.

De maneira simples, o *game designer* Warren Spector (responsável por jogos como *Deus Ex*, *Ultima Underworld*, *System Shock*, *Epic Mickey*) compreende isto como o “conjunto das experiências vividas a cada minuto que completam e/ou satisfazem a experiência do jogo. Consiste nos sistemas de jogo, recursos, escolhas dos jogadores e interações entre esses elementos.” (in BROWN, 2004, p. 77)

Amaro (2016) realiza uma profunda revisão do conceito, pois é um elemento-chave na compreensão do jogo *Brothers – A Tale of Two Sons* (2013), seu objeto de pesquisa.

O *gameplay* pode ser compreendido como uma confluência entre as percepções ligadas ao corpo, controle, espaço, regras, prazer e narrativa.

Porém, é a forma como estes aspectos se relacionam que indica como acontece o *gameplay*: assim, entende-se que *gameplay* é uma mediação que engloba a interseção entre jogabilidade (máquina) e jogar (humano), de corpos e espaços, percebida física e visualmente como um acontecimento pelo jogador que, através das possibilidades agenciadas pelas interfaces gráficas e de hardware, age sobre este sistema sob a tutela das regras. (AMARO, 2016, p. 229)

Como lembra a pesquisadora, “durante o *gameplay* as máquinas e o homem fazem parte da mesma associação, que realiza um programa de ação único, com interfaces humanas, gráficas e materiais reunidas no sistema de jogo.” (AMARO, 2016, p. 227). *Brothers* é o título ideal para compreender este conceito, pois um jogador controla dois irmãos ao mesmo tempo com um só *joystick*. Em uma jornada marcada pela dor, o jogador é o sentimento de irmandade que existe entre os dois personagens.

Portanto, *gameplay* é uma forma de descrever o que ocorre no jogo a partir da ação de um jogador em sintonia com uma máquina e seus dispositivos de entrada. Ele não é a mecânica do jogo, o que posso fazer ao apertar um botão, por exemplo, nem mesmo a jogabilidade. Esta propriedade está vinculada com a performance durante o jogo e é uma espécie de consequência das mecânicas

Na última década, *gameplay* também passou a ser sinônimo da expressão “vídeo de *gameplay*”. Isto facilita no momento da pesquisa e revela, na grande maioria das vezes, sessões dos jogadores mostrando como o *game* é de fato enquanto é jogado. Para os pesquisadores, mesmo com a apropriação do termo, são vídeos importantes para observar jogos

análogos ao seu objeto ou, dependendo da investigação, para analisar a performance de jogadores.

Game Design

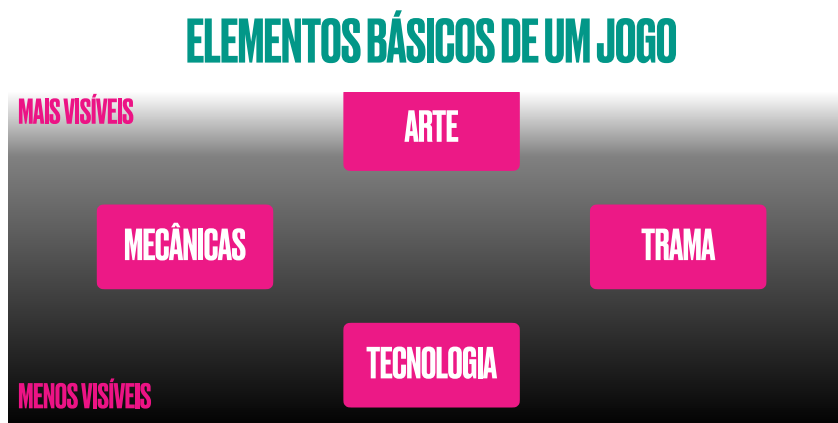
Esta obra não dedica um capítulo em si para o design de jogos, porém alguns dos seus principais conceitos foram resgatados nas páginas anteriores. Esta arte contemporânea que transforma ideias em narrativas ou quebra-cabeças prontos para que outros usem envolve uma série de processos e metodologias.

O estudo de um jogo, assim como o estudo de um filme, por exemplo, demanda uma compreensão das propriedades do objeto. Você não precisa ser um cineasta para produzir boas análises fílmicas, mas a compreensão da gramática do meio é necessária. Em um trabalho de fôlego curto, o tempo utilizado para contextualizar a área pode ser utilizado para conceituar termos dos jogos em si em pesquisas que analisam elementos de um jogo ou um jogo em si.

Em outro momento, recordamos a questão da dissonância ludonarrativa. Ela ocorre quando o design de um jogo propõe mecânicas que não estão em sintonia com a proposta de um jogo. A arte de conceber e desenvolver um *game* envolve criar personagens, fases e mecânicas que carregam em si um discurso. Assim, livros e artigos sobre *game design* permitem compreender processos e recursos do jogo de maneira técnica, deixando para o pesquisador refletir sobre como os recursos – bem como suas propriedades – comunicam. Aqui está uma das principais razões pelas quais o jogo encontra seu espaço para discussão na Comunicação Social.

Recomenda-se a leitura de alguns livros da área para ir além nestas questões. Schell (2019) utiliza a ideia de lentes para progressivamente compreender o processo de criação de jogos. Através de elementos básicos, conecta a sua proposta com o esquema MDA apresentado antes.

Figura 1: Elementos de um jogo conforme Schell



Fonte: Elaborado pelo autor, a partir de Schell (2019).

Outro autor utilizado em aulas de *game design* é Koster (2013). Ele destaca como os elementos dos jogos e a criatividade dos designers deve ser utilizada para *games* interessantes para o público. Apesar do *fun* do título, traduzido comumente como diversão, é preciso lembrar que o prazer do jogar não necessariamente tem sua origem em momentos engraçados, mas em momentos de entretenimento, outra palavra nem sempre compreendida corretamente. Neste caso, o produto interativo concentra a atração do público e encontra formas de motivar a sua ação, obtendo atenção.

Para compreender a questão da “economia da atenção”, expressão posteriormente cooptada para os estudos de redes sociais, da Silva (2016) utiliza estes atores para formar uma matriz de análise também composta por Lanham (2007) e Davenport & Beck (2001), vinculados com a Administração. A partir da articulação destes conceitos irá estudar como o jogo “Clash of Clans” (2012) atrai, opera e retém seu público.

Emuladores

Outro ponto muito polêmico é o uso de emuladores. Emuladores são programas que você pode encontrar na Internet ou até mesmo nos “videogames retrô” que emulam o funcionamento uma máquina do passado.

Existe uma discussão muito grande sobre se isso é válido ou não, pois sistemas e jogos com direito autoral são executados além das formas previstas pelos desenvolvedores, porém este serviço permite preservar obras que não estão mais disponíveis oficialmente. Apesar disso, é um conteúdo que acaba também vendido de maneira ilegal. Se por um lado o recurso ajuda, por outro prejudica, porém é uma forma muito válida de executar alguns jogos do passado, além da facilidade do acesso para pesquisadores.

O ponto que cabe a você, aluno, quando está fazendo o trabalho e vai precisar emular uma plataforma antiga para poder jogar é deixar isso claro. Mais do que uma questão de transparência nos processos, é algo técnico. Se você está usando um emulador, você está usando uma outra máquina que não é a mesma máquina usada originalmente para executar o *software*.

Além de diferenças como segundos a menos para carregar uma animação, temos, sobretudo, a questão do dispositivo de entrada. O *joystick* que você usa hoje tem um tempo diferente de resposta daquele do passado. Se jogo no *hardware* original, tenho um certo tempo de resposta dos comandos. Se estou jogando no *hardware* emulado, posso ter uma resposta mais rápida, o que vai mudar um pouco o *gameplay*.

Ok, esta é uma questão de detalhe, mas pode mudar o fluxo da sessão de *gameplay*. Um eventual atraso na rede (*lag*) ou aceleração em demasia no *gameplay* já é uma performance diferente, portanto uma análise sobre a jogabilidade de um título pode ficar comprometida.

É preciso deixar claro que você usa o emulador como a alternativa viável para a produção do trabalho, como um cartucho que não está mais disponível ou demande a compra de uma máquina para realizar isso. É

possível pensar desta forma em um trabalho de graduação. Na produção de dissertações de mestrado ou teses de doutorado, recomenda-se buscar o *hardware* original. A tese de Amaro (2021) tem notável esforço para estudar o quanto o ritmo do jogador em um *game* influenciava o seu desempenho através da ritmanálise. A pesquisadora buscou jogos e consoles originais para analisar corretamente. Na graduação não é preciso realizar este movimento, mas deixe claro essa questão sobre o *hardware* utilizado na pesquisa.

Há um detalhe interessante para pesquisas com jogos mais antigos. Algumas vezes, o manual original sequer é analisado ou mencionado. É um material que pode apresentar informações riquíssimas, sejam elas técnicas – como na descrição da máquina fotográfica virtual em *Gran Turismo 4* (2004) – ou da narrativa – vide a história pregressa de *Flashback* (1992) contada em uma história em quadrinhos.

É interessante porque o manual não fez tanto parte da nossa cultura, muito permeada por jogos piratas. Atualmente, encontramos os manuais na Internet, sobretudo no *Internet Archive* (online em archive.org) ou em jogos comprados através do *Good Old Gaming* (online em www.gog.com). Isso provavelmente vai contribuir para o trabalho com informações oficiais, pois é o conteúdo do jogo.

Portanto, não é problema você usar emulador, desde que isso seja descrito, seguido de uma explicação para o uso através desta forma.

CAPÍTULO 3

Métodos de Pesquisa

Antes do olhar sobre os métodos de pesquisa para jogos digitais, cabe ressaltar alguns pontos. Como colocado em outros momentos, este é um guia para auxiliar alunos em busca de uma forma de transformar a sua ideia de pesquisa em algo viável e exequível no tempo de uma monografia de final de curso. Também é possível utilizar isto em cursos de especialização e outros momentos, mas de acordo com o nível de exigência do título almejado.

Métodos existem não só para ajudar a entender um fenômeno e realizar uma pesquisa, mas também para que o pesquisador tenha guias para auxiliar o seu pensamento, para balizar a sua reflexão. Apesar disso, não são perfeitos nem estanques e a escolha de um caminho precisa observar em qual situação será utilizado. O contexto da realização da pesquisa é muito importante, o que também demanda uma reflexão permanente sobre a estrutura em si, as regras que o pesquisador colocou para a realização do trabalho.

Desta forma, adaptamos algumas estratégias para a área dos jogos, ao passo que em outros momentos propomos outras. Isto tradicionalmente ocorre no nível de Doutorado e diante de objetos mais contemporâneos, adaptada posteriormente para trabalhos com menos fôlego. Recentemente, o intercâmbio com o design permitiu a aproximação de outras técnicas, sobretudo a partir da pesquisa com a experiência do usuário (*User eXperience*).

O desenvolvimento de modelos de Inteligência Artificial (IA) também permite novos caminhos que antes eram realizados, mas demandavam um conhecimento de programação dos pesquisadores diante de grandes volumes de dados. A analítica cultural de Manovich (2020), utilizada em trabalhos como o de Bittencourt (2018), foi importante para sinalizar esta possibilidade de caminho, mas ainda demandava um conhecimento de programação para conceber e executar uma ferramenta.

Nestes momentos, o pesquisador enfrenta outro dilema, a necessidade de tempo até encontrar um prompt ou uma série de instruções que ajudem na rotina necessária para a pesquisa. Utilizar modelos como *Chat GPT*, *Notebook LM* ou *DeepSeek*, entre outros, não é um problema, pelo contrário. Como destacado ao abordar os emuladores, é preciso deixar claro o uso deste auxílio ao longo do texto, pois nem sempre os resultados são válidos para a análise. Este fato demanda um zelo sobre o resultado deste uso prático.

O auxílio da IA deve ser testado, mesmo que de forma simples, no início do processo para validar o seu uso. É arriscado demais confiar a produção ou a análise de dados de um trabalho tão importante para prompts que sequer produziram alguma prova de conceito.

Os estudos de jogos estão conectados com diversas áreas, porém algumas não estão aqui pois os seus objetos não são jogos, mas resultam destas conexões. Três grandes temas acabam fora deste escopo, mesmo que importantes. O primeiro é a análise de redes sociais, que pode en-

volver publicações voltadas para os *games*. Para este caminho, recomenda-se a publicação de Recuero, Bastos & Zago (2018).

O olhar recente sobre a plataformização, mas não o uso de consoles, também é outro tema latente na atualidade. Um caminho possível para o estudo da concentração da expressão contemporânea nestes ambientes foi delineado por d'Andréa (2020). Reflexo deste fenômeno, o uso de serviços de *streaming* como a *Twitch* para transmitir partidas ou sessões de comentários de *influencers* demanda uma compreensão dos jogos, mas seu objeto é um serviço. Assim, recomenda-se a dissertação de Dallegrave (2020) para um olhar sobre formas possíveis de entender este fenômeno.

Os métodos apresentados a seguir derivam não só de leituras da área (SANTAELLA, 2001; SILVA, 2010; FRAGOSO, RECUERO & AMARAL, 2011), mas sobretudo da pesquisa “Desvendando o jogo, um estudo dos métodos de pesquisa de jogos digitais” realizada entre 2022 e 2025 com auxílio do CNPq. Como listado anteriormente, foram observados quais métodos foram utilizados em teses e dissertações na Comunicação entre 2013 e 2013. A lista resultante, apresentada no Anexo 2, foi utilizada como base, com a inserção de outros métodos válidos posteriormente.

A ordem de apresentação dos métodos a seguir é simples, alfabética, e os materiais indicados foram selecionados valorizando obras de acesso aberto. Não é uma questão de desvalorizar o livro e os esforços dos seus autores, pelo contrário, mas de facilitar o trabalho para alunos da graduação.

Não há uma divisão entre pesquisa quantitativa e qualitativa, por exemplo. Apesar de bem distintas, métodos como os derivados da UX surgiram valorizando os resultados da natureza numérica, do olhar sobre determinados volumes, mas posteriormente foram adaptados para discussões que envolvem o registro e a discussão de percepções de uso, por exemplo. Martino (2018) propõe uma divisão inteligente, baseada primeiro na extração e depois na análise dos dados.

Não listamos a pesquisa bibliográfica pois compreendemos que ela é uma estratégia básica que acompanha qualquer uma das outras estratégias apresentadas. Na pesquisa com jogos digitais, isto envolve a busca pelo contexto do objeto e de outros trabalhos análogos. Nas jornadas de Mestrado e Doutorado costuma-se indicar a produção de um estado da arte para mostrar a partir de qual cenário científico o pesquisador inicia a sua reflexão.

Algumas abordagens foram deixadas de lado neste mapeamento. Isto decorreu sobretudo pelo pensamento voltado para um livro inicial sobre a pesquisa nos *game studies*, espécie de porta de entrada oferecendo alternativas possíveis para um trabalho de conclusão de curso. A outra envolveu a disponibilidade de materiais. A ênfase na indicação de teses, dissertações e artigos busca valorizar o conhecimento aberto que marca a pesquisa no Brasil, mas também facilitar o acesso aos materiais.

Por fim, é importante relembrar que a jornada do trabalho é realizada pelo aluno em parceria com o seu orientador. Não só a definição do objeto e do problema surge das trocas entre ambos, mas o método é uma espécie de pacto mútuo. O orientador propõe uma alternativa possível, enquanto o aluno apresenta pontos para adaptação e executa a investigação de fato.

Análise Comparativa

Descrição do Método

A Análise Comparativa é uma forma de comparar objetos para compreender suas diferenças e depois refletir sobre isso. Parece simples, porém demanda alguns cuidados, sobretudo na paridade dos itens e critérios em questão. Este é um método utilizado em conjunto com outros, pois envolve a aplicação de uma ferramenta de análise para posterior enfrentamento dos achados da pesquisa.

A igualdade dos itens comparados é a base da sua utilização, pois apenas podemos comparar objetos análogos ou a partir de situações que permitam um olhar em comum. Além disso, demanda um cuidado para que o acesso aos objetos também permita um olhar que não valorize demais as propriedades de um/alguns objetos diante de outros.

Alguns anos atrás, sobretudo após a popularização de *League of Legends* (2009), alunos realizavam trabalhos comparando o esporte tradicional com o *e-Sport*. São objetos de duas naturezas diferentes, mesmo que envolvam competição. Ou seja, ou os trabalhos deveriam caminhar para um olhar embasado nas regras do desporto nas pesquisas envolvendo os esportes ou na cobertura jornalística de eventos de ambas as naturezas. O primeiro passo da pesquisa, portanto, residia em encontrar um ponto em comum possível de ser o pivô da análise, mesmo diante de várias outras diferenças.

Esta determinação dos critérios demanda outro zelo e, felizmente, é realizada a partir de questões levantadas na revisão bibliográfica do trabalho. Elas devem derivar das naturezas dos objetos de análise (os jogos ou os sites, como nos casos anteriores), com o cuidado para que os critérios usados nas comparações sejam bem estabelecidos. A forma como este instrumento de análise é construído deve ser explicitada, mesmo em uma simples determinação de características a partir do *game design*, por exemplo. A produção deste instrumento demanda transparência.

Após a definição dos critérios, a etapa da análise envolve a aplicação repetida e da mesma maneira em todos os objetos que compõem a pesquisa. Em momentos com muitos *games* ou textos para análise, por exemplo, o trabalho pode acabar cansando o pesquisador. A produção de muitos dados e muitas tabelas, se for o caso, também pode complicar o processo, resultando em muito trabalho para ser realizado. Não é uma questão de quantos pontos serão comparados, mas do sentido para a delimitação destes critérios, sobretudo em pesquisas curtas. Não é uma questão de números de pontos para comparação, mas de quais pontos serão comparados, sobretudo em pesquisas curtas.

Uso nos jogos

Alguns dos usos da Análise Comparativa envolvem a comparação de diversos jogos para compreender transformações ao longo do tempo ou a compreensão sobre como algumas características do design são utilizadas em diversos títulos. Também é possível conectar questões técnicas para realizar as comparações, porém destacando o quanto isso influencia nos processos de comunicação.

Pesquisa indicada

AUDI, Gustavo Magliano. *A linguagem dos videogames: sintaxe dos jogos de plataforma single player de 1980 a 2015*. Orientadora: Fátima Cristina Regis Martins de Oliveira. Tese (Doutorado em Comunicação Social). Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2017.

Referência

Em virtude de o método trabalhar a partir da produção de instrumentos elaborados a partir da natureza dos objetos, recomenda-se o olhar para livros de *game design* ou Jornalismo ou Publicidade, conforme o enfoque. Para eventual classificação de objetos, Bardin (2015)

apresenta métodos para a classificação de materiais, base para o pesquisador adaptar depois.

BARDIN, Laurence. *Análise de Conteúdo*. Coimbra: Edições 70, 2015.

Análise da Narrativa

Descrição do Método

Os estudos iniciais das mensagens apresentadas nos jogos derivavam ou de uma origem na literatura ou no cinema. Ambos os caminhos são válidos, mas o desenvolvimento dos *game studies* permitiu encontrar formas específicas para olhar para uma narrativa, compreender como ela é apresentada e como utiliza as propriedades do meio para isso.

Aqui há uma tradição de valorizar o pensamento de Roland Barthes, considerando o jogo como um texto – e que precisa do jogador. Outro argumento foi desenvolvido por Janet Murray em 1997 com *Hamlet no Holodeck* (2003 no Brasil), discutindo sobretudo as possibilidades interativas para contar histórias. O computador ampliou as possibilidades e permite que o autor, agora *game designer*, pense em desdobramentos narrativos que façam sentido para o jogador e que este sinta que suas ações têm impacto na narrativa.

Optar por este caminho demanda jogar mais de uma vez o mesmo jogo, anotando percepções ao longo de cada nova sessão. É preciso registrar diálogos e pontos de escolha, portanto recursos como a gravação da tela são extremamente úteis. Títulos mais famosos muitas vezes contam com sites de fãs, que oferecem um apoio valioso.

Em jogos que contam com momentos de tomada de decisão, o zelo sobre o registro da narrativa aumenta, pois a dimensão do texto também é expandida. O pesquisador terá de voltar várias vezes para os mesmos momentos de uma trama, algumas vezes enfrentando a si mesmo para não deixar escapar algum detalhe não percebido em outro momento.

Alguns pesquisadores utilizam tabelas e sistemas de cores para destacar a riqueza da história, como Bisson (2020). É um recurso muito válido, porém deve ficar claro para o pesquisador e para quem irá ler o trabalho também no futuro.

É possível adaptar os autores clássicos, porém isso demanda também contextualizar tecnicamente o objeto analisado. Mesmo que seja um jogo para consoles, cuja estrutura da plataforma é padronizada, é a análise de uma trama disponibilizada por uma máquina mapeando comandos do jogador e executando linhas de código do jogo. Ou seja, é um processo técnico em execução, além da possibilidade do surgimento de problemas que impactam no processo de fruição do *game*.

Uso nos jogos

Como destacado anteriormente, é um método que permite olhar para as narrativas e analisar não só como um roteiro é executado, mas como elementos do jogo são articulados para oferecer uma história para o público. Isto ganha outra dimensão em títulos com escolhas ou finais variados. Bisson (2020) utiliza este caminho para analisar a trama interativa de *Game of Thrones – A Telltale Games Series* (2012), jogo produzido por um estúdio que ficou conhecido por títulos com esta característica, transformando o roteiro em fluxogramas narrativos.

Outro caminho é proposto por Pinheiro e Branco a partir da ideia dos ludemas, conceito que realiza uma “ponte que operacionaliza essa afetação entre o sistema narrativo e o sistema lúdico” (2018, p. 260) do *game*.

Se, como dito anteriormente, a narrativa dos *games* é afetada pela ação do sistema lúdico, é preciso explicitar de que forma isso ocorre. Para tanto, recorre-se ao conceito de Ludema, que serve como ponte entre os dois sistemas e viabiliza o *modus operandi* dessa relação.

Um ludema é a unidade mínima de significação de um jogo. Sua menor parte. Ocorre quando o jogador RECONHECE uma proposta de jogo

passível de interação, ATUA sobre um dispositivo técnico (joysticks, teclados e demais inputs) e com isso AFETA o andamento do jogo. O ludema não diz respeito à narrativa, mas sim ao processo de resposta do jogador aos estímulos do jogo. (2018, p. 258)

Os autores recorrem ao conceito para compreender como estas unidades alteram a narrativa e, desta maneira, compreendem a trama.

Pesquisas indicadas

BISSON, Camila Brandão. *A aventura narrativa da Telltale Games: um estudo de caso de Game of Thrones – A Telltale Games Series*. Orientador: Leonardo Antônio de Andrade. 2020. Tese (Doutorado em Imagem e Som). Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2020.

PINHEIRO, Cristiano Max Pereira; BRANCO, Marsal Ávila Alves. *Análise da Narrativa em Games: Until Dawn*. Animus, Revista Interamericana de Comunicação Midiática, Santa Maria, v. 17, n. 35, 2018.

Referências

BARTHES, Roland. *Análise Estrutural da Narrativa*. Petrópolis: Editora Vozes, 2001.

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

Análise de Blocos

Descrição do Método

Proposto por Clara Fernández-Vara em 2015, é uma espécie de evolução e adaptação da tríade do *game design* formada pelas Mecânicas, Dinâmicas e a Estética do *game* (Mechanics-Dynamics-Aesthetics, em inglês) propostas por Hunicke, LeBlanc e Zubek (2004), adaptada para um olhar a partir do jogo como um texto.

O método de análise de *games* desenvolvido pela autora parte de duas premissas: a de enxergar o jogo sob a ótica das características que os diferenciam dos outros meios; e da análise textual que ultrapassa a própria leitura do *game* em si, e transborda para os textos do contexto do jogo que servirá de objeto analítico. (FONTOURA, 2019, p. 79)

Esta metodologia propõe categorias de análise divididas em três blocos, um formado pelo contexto do jogo (quando e como foi produzido e para quem), outro para uma visão geral do *game* em si (com destaque para questões narrativas) e outro para os aspectos formais (como o jogo opera de fato).

Os blocos de construção da análise de jogo serão categorizados em uma dessas três áreas (contexto, visão geral do jogo, aspectos formais), dando-nos uma rápida visão sobre a riqueza e complexidade dos jogos, e da gama de materiais que podemos comentar. As três áreas são tão entrelaçadas que é difícil falar sobre certos aspectos sem fazer referências a outros; nós os espalhamos em três áreas para facilitar o mapeamento deles.¹ (FERNÁNDEZ-VARA, 2015, p. 17)

Desta forma, é possível analisar o jogo, como ele comunica e as formas utilizadas para isso. A autora já realizou duas revisões da obra, porém esta estrutura permanece. Mesmo assim, ela lembra que os pesquisadores podem adaptar a base proposta para uma posterior análise, como uma espécie de conjunto de Lego que pode ser utilizado para várias formas, porém através da conexão e da estrutura das peças.

Uso nos jogos

Em virtude da sua natureza advinda dos estudos textuais, a origem de Fernández-Vara, é uma forma acessível de analisar um jogo em si, principalmente para discutir aspectos da narrativa ou do *gameplay*. Rypl (2022) propõe o uso deste método para compreender como os *non-playable characters* (NPCs) atuam em *Vampyr* (2018) para simular dinâmicas sociais, em uma adaptação dos blocos focada na narrativa.

Pesquisas indicadas

FONTOURA, Mariana Gomes da Fontoura. *O gameplay é a mensagem: um olhar sobre as formas de jogar propostas por Everything*. Orientador: André Fagundes Pase. 2019. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social). Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2019.

RYPL, Victor. *Os NPCs de Vampyr: a simulação social em jogos digitais narrativos*. Orientador: André Fagundes Pase. 2022. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social). Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2022.

Referência

FERNÁNDEZ-VARA, Clara. *Introduction to game analysis*. Nova Iorque: Routledge, 2024. Terceira edição.

Análise de Conteúdo

Descrição do Método

Um dos métodos mais tradicionais das Ciências Sociais, a Análise de Conteúdo foi utilizada originalmente para estudar estruturas de significado em textos, porém a forma como propõe a definição de categorias para a comparação e reflexão dos materiais passou a ser uma das suas principais vantagens.

é um conjunto de técnicas de análise das comunicações. Não se trata de um instrumento, mas de um leque de apetrechos; ou, com maior rigor, será um único instrumento, mas marcado por uma grande disparidade de formas e adaptável a um campo de aplicação muito vasto: as comunicações. (BARDIN, 2015, p. 37).

A partir da revisão bibliográfica das áreas envolvidas no trabalho, o método recomenda a definição de categorias de análise. Transformadas em tabelas ou em tópicos, acabam por constituir uma forma relativamente fácil para que um pesquisador da Comunicação produza um instrumento de análise.

Como comentado na Análise Comparativa, são realizadas leituras dos materiais, a codificação, inicialmente para a compreensão e depois para a análise em si. A pesquisa ocorre em quatro etapas, a pré-análise, a codificação, a categorização e a análise.

A pré-análise é uma aproximação inicial e muitas vezes o pesquisador até mesmo realiza ela previamente, quando desperta o seu interesse ao jogar ou ler sobre um assunto. Após isto ocorre a definição dos pontos de análise, a categorização, a partir da familiaridade com termos e propriedades que envolvem o(s) objeto(s). No caso dos jogos, serão realizadas novas sessões de *gameplay*, o que pode ser prazeroso para o pesquisador e ainda irá revelar insights não notados anteriormente.

A partir da aplicação do instrumento, são realizadas inferências iniciais, reunidas na etapa seguinte da análise em si, seja ela quantitativa

va ou qualitativa. Neste momento das inferências, o pesquisador tanto “preenche” categorias bem como deve anotar outras percepções surgidas ao longo do processo.

Uso nos jogos

Esta forma de Análise pode ser utilizada para classificar e compreender discursos textuais ou a partir do *gameplay* em si. Muitas pesquisas não utilizam a sua forma de análise em si, mas as três primeiras partes do seu método (Organização da Análise, Codificação e Categorização) em busca de uma solidez na pesquisa em Comunicação de uma forma que permite decompor elementos dos *games* e em um conjunto de objetos de análise que podem ser manipulados sem o uso de um computador, como proposto posteriormente na Cultural Analytics. Como consequência disso, é utilizada em trabalhos de curta duração ou artigos.

Pesquisas indicadas

DALLEGRAVE, Leticia. *ESports como entretenimento: análise de conteúdo do Campeonato Brasileiro de League of Legends*. Artigo apresentado no Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Intercom, 2018, Joinville. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2018/resumos/R13-0766-1.pdf>.

KURTZ, Gabriela Birnfeld Kurtz. *“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*. Orientadora: Raquel da Cunha Recuero. Tese (Doutorado em Comunicação e Informação). Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2019.

Referência

BARDIN, Laurence. *Análise de Conteúdo*. Coimbra: Edições 70, 2015.

Análise de Discurso

Descrição do Método

Outro método muito utilizado na Comunicação Social, aos poucos é cooptado para os *game studies*. Além de propor estruturas de análise da mensagem, também valoriza outras questões que envolvem o processo da comunicação.

Caniello, ao apresentar a Análise de Discurso (AD) como método em sua tese, ressalta estas questões. “Para a AD, a linguística não explica o funcionamento do discurso porque é a ideologia e as condições históricas, sociais e políticas que produzem no sujeito sua fala, que se materializa na linguagem.” (2022, p. 44)

A abordagem de Charaudeau inclusive propõe algumas estruturas mais rígidas para a análise, em virtude da sua origem a partir da Linguística. “O ato de linguagem não pode ser concebido de outra forma a não ser como um conjunto de atos significadores que falam o mundo através das condições e da própria instância de sua transmissão.” (2008, p. 20)

A representação em circuitos não deve ser observada como barreira para um leitor inicial, mas como uma forma de compreender o processo comunicacional que envolve o objeto e a sua unidade de análise. É uma forma de estruturar o fluxo da Comunicação. Ao escolher este caminho, será necessário um investimento de tempo do pesquisador para a definição das estruturas que interferem no discurso.

Uso nos jogos

Apesar de utilizado em trabalhos que envolvem o que é dito sobre um jogo (Caniello, 2022), é um método que pode ser adaptado para valorizar como aspectos do *game* em si são exibidos durante o *gameplay* e quais escolhas são possíveis dentro de uma partida, por exemplo. É uma

estratégia que ainda pode ser mais explorada pela área justo ao trazer para a comunicação elementos técnicos.

Pesquisa indicada

CANIELLO, Angelica. *Violência nos games: os efeitos de sentido no discurso dos jogadores*. Orientadora: Luciana Coutinho Pagliarini de Souza. 2022. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura). Universidade de Sorocaba, Sorocaba, 2022.

Referências

CHARAUDEAU, Patrick. *Linguagem e discurso*. São Paulo: Contexto, 2008.

ORLANDI, Eni Pulcinelli. *Análise de discurso: princípios e procedimentos*. Campinas: Pontes, 2007.

Análise de *Gameplays*

Descrição do Método

Este método é interessante pois aproxima a Comunicação dos estudos sobre eXperiência do Usuário (*User eXperience*, no original) ao passo que valoriza o *game* através do olhar para o momento que o jogador joga. Mais do que um zelo sobre a análise posterior das partidas, é uma estratégia que demanda preparo e paridade das sessões analisadas.

Ao olhar para o momento de jogo, o método permite que o pesquisador olhe para questões técnicas, mas também dê atenção para a pessoa que está jogando. Mesmo com as particularidades de cada um, por isso há a necessidade de uma boa amostragem, é possível olhar para o jogo e utilizar as questões técnicas como suporte da compreensão do que ocorre durante o *gameplay*.

é preciso que o pesquisador de jogos digitais domine as técnicas do *game* – ou ao menos do gênero de jogo escolhido –, para que a experiência adquirida auxilie a entender com mais clareza os resultados obtidos através de observações ou entrevistas com jogadores. (AMARO, 2016, p. 125)

Assim, é importante definir o que quer ser investigado, como a reação do jogador ao tom da narrativa ou o seu tempo para completar uma fase, para depois planejar como os dados serão registrados para futura discussão. Os critérios direcionam a forma como o método é aplicado e devem valorizar questões comunicacionais, mesmo quando passam por pontos de ordem prática, como o uso do *joystick* ou a latência da rede, por exemplo.

Por envolver um olhar sobre outro(s), o critério na escolha dos participantes deve ficar claro. Dependendo do trabalho será necessário reunir pessoas com diferentes níveis de experiência, enquanto olhares para nichos demandam um grupo mais especializado. Se outros métodos demandam uma clareza na criação dos seus instrumentos, a análise

do *gameplay* demanda transparência para definir os critérios e como o jogo será, de fato, registrado.

Caso haja tempo disponível, é um caminho válido por valorizar o ato do jogo. Apesar disso, demanda tempo para definir as condições de realização das sessões, sejam elas locais ou remotas, com atenção para que cada uma delas seja realizada igual as outras. Recomenda-se a realização de testes para evitar problemas, até mesmo de ordem prática.

Como será destacado em outros métodos próximos da UX, a forma como os dados são registrados pode atrapalhar o pesquisador. Não é uma questão de quantas câmeras irão gravar a sessão, mas o que deve ser capturado, no caso do uso de câmeras. Muitos aparelhos podem atrasar o trabalho justo ao fornecer tantos dados para o seu olhar. Voltando a atenção para a reação do público diante de uma narrativa, uma câmera bem colocada pode ser mais útil do que muitas – e é interessante ter uma reserva pronta para eventuais problema.

Ou seja, demanda tempo para preparar, tempo para jogar e tempo para analisar.

Para compreender como os jogadores reagem à proposta de “Brothers: a Tale of Two Sons” (2013), Amaro (2016) realiza uma série de seis *gameplays*, dois deles de teste. Há um zelo na definição dos critérios, da escolha dos convidados e do ambiente das sessões. Isto inclusive é realizado com a criação de uma planta baixa do ambiente, permitindo que quem lê o trabalho depois visualize o que ocorreu durante a pesquisa. Depois de jogar, cada participante era entrevistado, material que foi combinado com as anotações da pesquisadora na análise.

Uso nos jogos

Este é um método enraizado nos jogos e justo por isso é mutante. Os *zero-player games*, jogos que a máquina realiza sozinha todas ou quase todas as ações, como “Everything” (2017), mostram como a própria forma de analisar o *gameplay* muda. Com o uso de scripts e bots para

executar e repetir comandos, pro exemplo, o olhar para as sessões passa por entender ainda mais como as questões técnicas – sejam elas da máquina, do código ou da sua execução em si – influenciam no desenrolar de um *game*.

Também é possível, a partir das sessões de *gameplay*, propor critérios específicos para analisar a performance dos jogadores. Por exemplo, é possível verificar quanto tempo os jogadores utilizaram para completar uma fase, classificando conforme uma escala que prevê o que foi rápido ou devagar, para depois explorar se houve a devida compreensão da mensagem do jogo.

Pesquisa indicada e referência

AMARO, Mariana. *Eu não posso ser dois: uma perspectiva sobre o conceito de gameplay a partir de experimentos com o jogo Brothers*. Orientadora: Suely Dadalti Fragoso. 2016. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Informação). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2016.

Análise do *Game Design*

Descrição do Método

Se a análise do *gameplay* olha para o jogo em um momento de execução, o olhar a partir do design busca compreender a forma como o jogo foi desenvolvido e é apresentado para o público. De uma maneira simples, poderia ser visto como um método parecido com a Análise de Discurso, mas oriundo do olhar sobre a produção de jogos mesmo.

Este método prescinde do conhecimento sobre os aspectos de criação do jogo, analisando como foi criado e desenvolvido. Se no passado o pesquisador contava com manuais e materiais na imprensa como apoio, posteriormente as publicações em redes sociais, sites de portfólio como *Behance* ou mesmo repositórios de conferências como a *GDC Vault* permitem incorporar um material de apoio válido para entender o processo de criação, isso quando a própria desenvolvedora não publica livros de arte ou obras contando a sua história.

Muitas vezes, o seu uso passa por uma etapa de estudo sobre os processos de criação e dos elementos do jogo, variando conforme os autores de base, para formular um instrumento de pesquisa que posteriormente será aplicado no objeto da pesquisa. Como observado na Análise de Blocos, uma outra forma de olhar para o design, o olhar pode valorizar alguns elementos em virtude do foco da pesquisa. Esta é uma espécie de liberdade do método que pode ser interessante em alguns momentos, porém demanda que o investigador produza conexões com a Comunicação.

Ao transitar por olhares de pesquisadores que discutem os elementos que compõem o jogo, é realizada uma aproximação e apropriação das características do jogo digital. Isto permite valorizar a tríade MDA, por exemplo, mas também acrescentar outros pontos para a análise em si.

Em virtude disso, existem diferentes abordagens para este caminho e conforme os autores utilizados. É um mergulho nas propriedades do

jogo, como se fosse realizada uma reconstrução do *Game Design Document* (GDD) porém a partir de quem joga, não de quem produz. Este é o documento principal do desenvolvimento de um jogo, como um DNA que contém todas as informações sobre a composição de um ser vivo, porém é um elemento muito importante da produção do jogo e, portanto, nem sempre está disponível para pesquisa. Com a digitalização das empresas, foi transformado em Wikis ou outros documentos de edição coletiva, ainda mais restritos para as empresas.

O papel do pesquisador em Comunicação está, portanto, na definição de quais elementos que compõem o jogo serão analisados e explicar o porque isso será feito. Por ter uma natureza inicial aberta, demandando que o investigador defina os pontos de análise, pode acabar resultando em um documento extenso demais e que não será aplicado como algo analítico, mas como uma espécie de *checklist*.

Uso nos jogos

Este é outro método com origem no estudo dos *games* em si, portanto é uma contribuição do jogo para a área. Destaca-se aqui um caso, enquanto outro é delineado.

Para compreender as questões da Economia da Atenção no jogo, da Silva (2015) trabalha com sete categorias, cada uma formada por outras menores em um “Mapa de Categorias” (p. 221). Ao criar estes rótulos, o pesquisador inclusive manteve a origem dos teóricos que embasaram cada eixo da análise, resultando em 1. Mecânica (Shell + Novak), 2. Narrativa (Shell + Novak), 3. Estética (Shell + Novak), 4. Tecnologia (Shell), 5. Modo de jogador (Novak), 6. Mercado (Novak) e 7. Atenção (Beck e Davenport). Além da contribuição no último grupo, é interessante como esta construção valoriza o mercado. Isto ocorre não como uma questão de venda, mas sim de público-alvo e como Clash of Clans, o objeto, dialoga com isso.

Com o desenvolvimento das aplicações de Inteligência Artificial Generativa e após jogos como Everything (2017), estes desdobramentos contemporâneos dos *game studies* deverão observar como a máquina operou para a criação de elementos e de que forma isso foi realizado, utilizando quais modelos.

Pesquisa indicada

Da SILVA, Rodrigo Portes Valente. *Clash of Clans: análise do game design de um jogo gratuito, mas lucrativo para a Economia de Atenção*. Orientador: André Fagundes Pase. 2015. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social). Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015.

Referências

KOSTER, Raph. *Theory of Fun for Game Design*. Nova York: O'Reilly Media, 2013. Segunda edição.

NOVAK, Jeannie. *Desenvolvimento de games*. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

SCHELL, Jesse. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Boca Raton: CRC Press, 2019. Terceira edição.

Análise Formal do *Gameplay*

Descrição do Método

Derivado dos estudos linguísticos, foi proposto por Lankoski e Björk (2015) e utilizado posteriormente por Freitas (2023). O método permite compreender não só a mensagem, mas também o que ela provoca no jogador a partir da sua experiência.

Embora este seja um procedimento que não se atém diretamente à subjetividade do jogador, confiamos em sua utilidade nesta parte da pesquisa, porque ele nos auxilia a examinar as lógicas de funcionamento dos componentes próprios do jogo. Apesar da nomenclatura, este não é um instrumento analítico orientado à forma, mas às interações dos elementos de jogo entre si e deles com jogadores ou com o sistema, na experiência resultante do *gameplay* (FREITAS, 2023, p. 116)

Assim, o jogo está dividido em quatro estruturas primárias e a suas articulações irão resultar nas mudanças que o jogo apresenta quanto jogado. A primeira envolve os componentes, elementos e entidades que podem ser manipuladas, seja pelo jogador ou pela máquina mesmo (LANKOSKI & BJÖRK, 2015). As outras são as ações realizadas pelo jogador, seguidas dos objetivos e das recompensas. Esta última dimensão é um dos diferenciais do método, pois valoriza o que o jogador recebe enquanto joga, como uma sensação de satisfação ou mesmo uma mensagem que é exibida ao final de uma fase.

Esta é uma estratégia interessante para trabalhos com fôlego rápido, pois valoriza o que ocorre nas sessões de jogo, porém sem a necessidade dos protocolos dos estudos vinculados com a UX. Isso não significa que não deve haver zelo pelas questões técnicas que envolvem as sessões de *gameplay*, pelo contrário.

Uso nos jogos

Para além das análises de elementos de *game design* que outros métodos propõem, a Análise Formal permite até mesmo um olhar para jogos que utilizam artefatos como headsets de Realidade Virtual. É um caminho que valoriza o que o jogador obtém ao jogar, indo além de badges e troféus nesse quesito.

Pesquisa indicada

FREITAS, Camila. *Imaginalis ludens: estudo sobre o elemento lúdico do imaginário com demonstração a partir de Tetris Effect: Connected*. Orientadora: Ana Taís Martins. 2023. Tese (Doutorado em Comunicação). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2023.

Referência

LANKOSKI, Petri; BJÖRK Staffan (eds.). *Formal Analysis of Gameplay*. In: LANKOSKI; BJÖRK. *Game Research Methods: An Overview*. Pittsburgh: ETC Press, 2015.

Arqueogaming

Descrição do Método

Apesar do sólido campo da arqueologia das mídias, as pesquisas envolvendo jogos, sobretudo títulos mais antigos, envolvem análises que envolvem não só processos técnicos, mas também afetivos. O escavar do jogo não é apenas buscar materiais do passado, mas também jogar várias vezes e refletir sobre isso.

O archaeogaming interpreta de forma literal os jogos enquanto sítios arqueológicos, ambientes construídos, paisagens e artefatos: ou seja, não é muito diferente de qualquer lugar no mundo fora do jogo que tenha sido manipulado, transformado ou controlado por pessoas tanto do passado quanto do presente. (de ÁVILA, 2020, p. 34)

Como lembra a pesquisadora, este método permite “investigar tanto o hardware quanto o software e de que maneira eles se combinam na jogabilidade do jogo.” (de ÁVILA, 2020, p. 34).

Reinhard (2017) define três dimensões para este processo de resgate de informações e sessões de jogos. A primeira delas é a compreensão da plataforma como uma espécie de “entidade discreta”, uma espécie de primeira camada no processo de remover o que está na superfície para encontrar as informações relevantes. A segunda é a mídia utilizada em si para o armazenamento do jogo e sua posterior instalação. Por fim, a experiência de jogo configura outro sítio arqueológico, que revela para o jogador o seu universo digital.

Esta metodologia aproxima-se de outras que envolvem a descrição de processos de jogo e coleta de materiais. Não é um estudo de caso concentrado apenas nas informações relativas ao objeto, mas sim um olhar sobre o que constitui o objeto, nas suas propriedades físicas e digitais.

Uso nos jogos

Esta metodologia demanda um amplo registro de informações sobre o jogo, em um processo que vai além do objeto em si e visita sites e outros materiais, até mesmo publicações do passado, para encontrar informações relevantes. Contemporaneamente, e com um novo ganho após o fortalecimento dos eventos de colecionadores, diversos podcasts e canais de vídeo resgatam histórias e promovem discussões sobre *games* lançados para plataformas ou sistemas em desuso.

Apesar disso, com o processo de plataformização do jogo, é um caminho cada vez mais necessário para projetos de preservação de materiais. Isto pode ocorrer até mesmo buscando versões dos *games* em serviços de download fora das principais lojas digitais.

Pesquisa indicada

De ÁVILA, Camila. *A incrustabilidade durante em jogos digitais: escavações de uma archaeogamer*. Orientador: Gustavo Daudt Fischer. 2020. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação). Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2020.

Referência

REINHARD, Andrew. *Archaeogaming: An Introduction to Archaeology in and of Video Games*. Nova York, Berghahn Books: 2018.

Cultural Analytics

Descrição do Método

Este método tornou-se sinônimo das pesquisas contemporâneas do pesquisador Lev Manovich, sobretudo após a experiência Selfiecity, online em selfiecity.net. É um deslocamento da pesquisa para um eixo quantitativo, a partir do registro de informações em larga escala vinculadas com questões culturais, sociais e políticas.

Com base nesta matriz de dados, são produzidas visualizações para compreender as relações advindas da mineração destes dados em grande escala. “Tal processo, permite a criação de modelos, visualizações, mapas e redes semânticas de dados que são simplesmente grandes demais para serem lidos ou compreendidos usando apenas faculdades humanas.” (TEIXEIRA, 2022, p. 29)

No caso do trabalho de Teixeira (2022), foi desenvolvido um programa para analisar características de imagens de um banco de dados de artefatos vinculados às Olimpíadas da Grécia antiga e também para retirar imagens das contas de atletas olímpicos contemporâneos no Instagram. O material foi posteriormente comparado para a compreensão da mudança dos conceitos de beleza atlética. Isto demandou um conhecimento de programação do pesquisador e provavelmente seria realizado de outra maneira atualmente, pois foi necessário tempo para a produção deste instrumento automatizado de análise que em poucos anos foi transformado, com máquinas mais robustas e o uso de computação remota auxiliar para os processos.

Assim, é uma metodologia que talvez não seja a recomendada para um trabalho de conclusão de curso, porém os recentes avanços nas Inteligências Artificiais Generativas permitem que uma pessoa registre dados em tabelas ou produza scripts para esta captura e processamento de dados. Posteriormente, isto é levado para algum programa que permita visualizações, até mesmo um editor de planilhas. Apesar disso, a

criação de um modelo ou rotinas pode ser replicada com mais rapidez em pesquisas seguintes.

Uso nos jogos

Pela sua característica de trabalhar com uma larga base de dados e demandar uma programação, praticamente uma construção de um instrumento de análise automatizado, é interessante quando o pesquisador possui um domínio sobre o conjunto de *games* que formam o seu objeto de pesquisa. Bittencourt (2018) utiliza este caminho em busca de uma “imagem videojográfica”, formada por elementos em comum em jogos produzidos entre 1976 e 2017.

Pesquisa indicada

BITTENCOURT, João Ricardo. Em busca da imagem videojográfica: uma cartografia das imagens de jogos digitais de 1976 a 2017. Orientador: Gustavo Daudt Fischer. 2018. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação). Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2018.

Referências

MANOVICH, Lev. *Cultural Analytics*. Cambridge: MIT Press, 2020.

TEIXEIRA, Carlos Roberto Gaspar. *As representações visuais da beleza atlética olímpica: da antiguidade ao Instagram*. Orientador: Roberto Tietzmann. 2022. Tese (Doutorado em Comunicação Social). Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2022.

Entrevistas

Descrição do Método

Um dos métodos mais tradicionais da área, as entrevistas permanecem praticamente as mesmas na essência, mas as formas utilizadas para análise do material mudaram com o passar dos anos. É uma forma do pesquisador recontar histórias muitas vezes sem registros formais e que sobrevivem na cultura oral ou mesmo compreender o público, por exemplo.

a entrevista é uma conversa orientada para a busca de informações específicas relacionadas aos objetos de pesquisa. A entrevista é utilizada, em geral, quando o objeto de pesquisa são opiniões, vivências ou experiências de pessoas a respeito de um tema ou de uma situação. (MARTINO, 2018, p. 113)

Além do cuidado com a estrutura da entrevista (se será estruturada, semiaberta ou aberta), é um método que demanda preparo prévio do pesquisador. O entrevistado deve perceber que o entrevistador conhece o objeto de pesquisa ou a área, fato que irá contribuir para uma boa troca de informações. Cabe lembrar que é um processo de escuta e que envolve o outro, que não necessariamente terá a mesma disponibilidade de tempo ou humor de quem está indagando. Uma fonte pode responder rapidamente enquanto outra pode demorar, isso com o mesmo roteiro.

Jornalistas tendem a utilizar este caminho metodológico pois sua execução está próxima das rotinas tradicionais da profissão. Isto facilita para a elaboração de um roteiro que pode ser testado antes de ser utilizado de fato em uma sessão com outra pessoa. As perguntas devem deixar espaço para a conversa, sem interromper quando houver alguma manifestação emocional mais forte. Se for necessário, utilize recursos audiovisuais como vídeos em um aparelho para auxiliar nos momentos de resgate do passado.

O trabalho deve apresentar os critérios e as formas utilizadas para encontrar as fontes. Mesmo que as indicações ocorram a partir da conversa com outras fontes, estratégia conhecida como “bola de neve”, a pesquisa deve ter clareza sobre estes aspectos. O uso de programas e serviços como Zoom ou Google Meet auxiliam no processo de encontrar fontes e inclusive permitem o uso de serviços de transcrição das sessões.

Assim, as ferramentas aceleraram alguns processos que no passado demandavam tempo e recursos, como a gravação e a análise dos materiais. Anos atrás, o software nVivo era muito desejado por alunos por apresentar recursos que analisavam as entrevistas e permitiam criar de maneira fácil as estruturas de análise. Recentemente, a suíte de aplicações para Jornalistas NotebookLM realiza alguns serviços semelhantes, sobretudo a tradução a partir do PinPoint. A OpenAI também conta com o Whisper, modelo voltado para a transformação de som em texto. Cabe ao pesquisador conjugar ferramentas.

Outra alteração vivenciada nos últimos anos é a necessidade de apresentar trabalhos que envolvem entrevistas para os comitês de ética das Universidades. Esta é uma prática fundamental na pesquisa, porém pode demandar tempo. Consulte as regras da sua Instituição antes do uso.

Uso nos jogos

A entrevista é utilizada como estratégia principal ou vinculada com outras, como a etnografia. Nos jogos, é válida para resgatar tanto experiências do passado bem como impressões após uma sessão de *game-play*, por exemplo. Além disso, também permite abordar temas algumas vezes sensíveis, como questões que envolvem a vivência dos jogadores.

Pesquisas indicadas

FONSECA, Livia Lenz. *GamerGirls: as mulheres nos jogos digitais sob a visão feminina*. Orientadora: Adriana da Rosa Amaral. 2013. Disserta-

ção (Mestrado em Ciências da Comunicação). Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2013.

NASCIMENTO, Yago. *Dinâmicas sociais do desenvolvimento das culturas dos videogames no Brasil: o caso do Counter-Strike*. Orientadora: Suely Dadalti Fragoso. 2023. Dissertação (Mestrado em Comunicação). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2023.

RODRIGUES, Francisco Maia. *Jogos eletrônicos como estratégia de comunicação: efeitos da congruência do in-game advertising*. Orientador: Francisco José Paoliello Pimenta. 2015. Dissertação (Mestrado em Comunicação). Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2015.

Referência

MARTINO, Luís Mauro Sá. *Métodos de Pesquisa em Comunicação*. Petrópolis: Vozes, 2018.

Estudo de Caso

Descrição do Método

Método muito utilizado em trabalhos com pouco tempo para a sua realização, o estudo de caso é praticamente um coringa nas pesquisas da área da Comunicação. Isso decorre de um expediente baseado na procura de informações para descrição e contextualização do objeto, em um processo de “cercar” o que será analisado para depois refletir sobre estas propriedades.

“O estudo de caso é a estratégia escolhida ao se examinarem acontecimentos contemporâneos, mas quando não se podem manipular comportamentos relevantes.” (YIN, 2001, p. 24) Esta frase é uma das mais citadas nos trabalhos de conclusão de curso, com motivos para isso. Ela destaca como o método irá olhar para algo que já foi construído, produzido e/ou utilizado pelo público. É um olhar que parte do final do processo de Comunicação e regride até a origem do objeto, mas sem necessariamente observar questões do seu design.

Ela auxilia quando a pesquisa envolve a resposta para um problema proposto a partir de questões do tipo “como” ou “por que”, “sobre um conjunto contemporâneo de acontecimentos sobre o qual o pesquisador tem pouco ou nenhum controle.” (YIN, 2001, p. 25). São reunidas informações sobre o objeto, sejam sobre a sua operação, mas também para a sua compreensão quando foi disponibilizado para o público.

“O estudo de caso, como o nome sugere, é a pesquisa feita a partir da análise de uma situação, escolhida a partir de critérios definidos, para responder às perguntas propostas nos objetivos do trabalho.” (MARTINO, 2018, p. 150) A escolha do objeto deve ser representativa para a área e seu critério precisa estar claro no texto. No caso dos jogos, não necessariamente precisa ser algo baseado em vendas ou base de jogadores, mas em um jogo que tenha contribuído para a área.

Um caso interessante é o de *Far Cry 2* (2008). O seu sistema de expansão do mapa baseado na conquista de torres, ampliando o território através das bases, foi amplamente utilizado por outros jogos depois. Portanto, resgatar um *game* antigo e destacar a sua importância pode contribuir mais do que um olhar sobre um objeto em voga no momento.

Em alguns casos, o Estudo de Caso pode contar com entrevistas, porém nem sempre isso será possível. Estas entrevistas não necessariamente são diretas para o autor, mas podem ser recuperadas de outras comunicações, para a empresa ou eventos como as palestras da *GDC Vault*.

Para evitar que as características de um objeto sejam tomadas como indicadores do todo, é recomendado que o método também envolva uma etapa de triangulação, posicionando o que está sendo estudado ao lado de outros fenômenos análogos ao que está em destaque. Com o passar do tempo, esta prática acabou em desuso, o que contribui de forma negativa para a sua aplicação.

Assim, métodos não são estanques, estão em constante transformação, então algumas pesquisas ajustam alguns expedientes do Estudo de Caso. É interessante propor alguns eixos de análise calcados na revisão bibliográfica e na natureza do objeto para facilitar o processo de reflexão a partir de todo o material levantado. É uma tática cooptada da Análise de Conteúdo e que facilita o trabalho do pesquisador.

Uso nos jogos

O Estudo de Caso é interessante nos jogos não apenas para olhar para um jogo como objeto e pode ser estendido para plataformas e periféricos, por exemplo. É um caminho seguro em momentos sem muito tempo disponível. Como em outras estratégias, é interessante que o pesquisador use os mais diversos materiais para contextualizar o seu objeto, resgatando dados de manuais, por exemplo.

Também é um método válido para abordar grandes processos, como estratégias transmidiáticas, ou, recentemente, analisar a atuação de *streamers*. Dallegrave (2020) utiliza ferramentas próprias para compreender a forma como a *streamer* Loeya atua, porém o instrumento desenvolvido a partir da compreensão da *Twitch* auxilia na produção de um estudo de caso.

Pesquisa indicada

DALLEGRAVE, Leticia. *Streaming de jogos como sistema de performances: um olhar sobre a transmissão ao vivo de uma streamer de Fortnite através da Twitch*. Orientador: André Fagundes Pase. 2020. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social). Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2020.

Referências

MARTINO, Luís Mauro Sá. *Métodos de Pesquisa em Comunicação*. Petrópolis: Vozes, 2018.

YIN, Robert K.. *Estudo de Caso: Planejamento e Métodos*. Porto Alegre: Artmed, 2001.

Etnografia

Descrição do Método

Método característico das Ciências Sociais, mudou com o desenvolvimento da Comunicação Digital. Durante algum tempo, foi chamado de netnografia quando realizado através da observação de ambientes virtuais, porém com o tempo voltou para o termo original. Para Martino (2018), o método é válido na Comunicação quando o objetivo da pesquisa passa pela compreensão das relações de outras pessoas com a mídia e a comunicação (p. 130).

O movimento de ir até um grupo específico de pessoas para compreender a sua cultura e as suas relações com um objeto de comunicação contemporâneo como o jogo envolve olhar para o grupo em busca de uma compreensão das suas ações e códigos, fisicamente ou através de produtos midiáticos. Exercício laborioso e delicado, demanda tempo para entender o grupo de pessoas ao passo que exige do pesquisador uma compreensão dos outros sem juízos de valor ou ideias pré-concebidas.

No que se refere à coleta de dados, a etnografia geralmente envolve a participação do pesquisador – de forma aberta ou velada – na vida cotidiana das pessoas durante um longo período de tempo, observando o que acontece, ouvindo o que é dito e/ou fazendo perguntas por meio de entrevistas informais e formais, coletando documentos e objetos – de fato, reunindo todos os dados disponíveis para lançar luz sobre as questões que se impõem como o foco da investigação. (HAMMERSLEY & ATKINSON, 2022, p. 20)

Esta é praticamente uma descrição do método todo, apesar de não contemplar um artefato utilizado na pesquisa e sinônimo desta estratégia, o diário de campo. Este documento reúne percepções e outras anotações realizadas durante a imersão no grupo estudado e o investigador pode adotar algumas rotinas simples para facilitar a compreensão do que foi anotado para seu uso posterior. O diário não é um documento

só, um arquivo, mas pode ser transformado em um grupo de notas em serviços como Notion ou Evernote. Isto permite realizar uma classificação prévia, como se fossem divisões internas em um Moleskine indicando percepções do ambiente, declarações importantes e dificuldades enfrentadas, por exemplo.

Este ambiente pode ser a casa de um jogador, mas também seus rastros em fóruns online ou comentários em sessões de streaming. Apesar da dificuldade da captura destes últimos dados, o desenvolvimento de alguns scripts facilita o trabalho da pesquisa. As redes sociais, sobretudo, transformaram os espaços que convergem atenções de determinados públicos, portanto o pesquisador deve estar atento para propriedades do local digital e suas eventuais influências na Comunicação.

Sobre isto, cabe um alerta interessante. Por exemplo, em análises de streamings, o pesquisador acessa uma plataforma e esta retira dados deste ato para sua operação. Há, portanto, uma influência do agente externo no funcionamento de um ambiente digital. Por exemplo, mesmo que a pesquisa envolva a formação de uma comunidade virtual em torno de um perfil específico do Instagram, cada acesso da pesquisa para este *profile* irá sinalizar para a plataforma que o mesmo é relevante para um grupo de usuários. Não é possível evitar isso, porém outras práticas podem evitar que dados pessoais do investigador atuem sobre as plataformas. Uma delas é o acesso através de computadores em bibliotecas ou outros espaços públicos e através da navegação anônima dos navegadores, utilizando máquinas com poucos dados pessoais.

Uso nos jogos

A Etnografia é o exercício de ir até o outro e imergir na sua cultura. No caso dos jogos, pode envolver tanto a participação em jogos online ou mesmo a conversa com jogadores. Esta estratégia permite compreender tanto o uso de ambientes massivos, mas também é interessante para analisar nichos de jogadores. Mesmo com as mudanças, é um método

sempre útil pois valoriza o jogador e a forma como incorpora os produtos comunicacionais na sua cultura.

Algumas vezes, também é utilizada na descrição de sessões do pesquisador em ambientes virtuais como jogos *single-player*, relatando práticas e utilizando a descrição da experiência como base para a análise. Esta estratégia foi adotada por Paz (2022) para descrever as questões temporais na série *Dark Souls*.

Pesquisas indicadas

MACEDO, Tarcízio Pereira. *Quem não sonhou em ser jogador de videogame? Free Fire, movimento e as mediações do esport no Brasil*. Orientadora: Suely Dadalti Fragoso. 2023. Tese (Doutorado em Comunicação). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2023.

PAZ, Samyr. *A espectralidade des/contínua do tempo no gameplay de Dark Souls: [Dark Souls] remastered e Dark Souls 3*. Orientadora: Suely Dadalti Fragoso. 2022. Tese (Doutorado em Comunicação). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2022.

REBS, Rebeca da Cunha Recuero. *Identidade em social network games: a construção da identidade virtual do jogador do FarmVille e do SongPop*. Orientadora: Jiani Adriana Bonin, 2014. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação). Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2014.

Referências

FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; AMARAL, Adriana. *Métodos de Pesquisa Para Internet*. Porto Alegre: Sulina, 2016.

HAMMERSLEY, Martin; ATKINSON, Paul. *Etnografia*. Petrópolis: Vozes, 2022.

MARTINO, Luís Mauro Sá. *Métodos de Pesquisa em Comunicação*. Petrópolis: Vozes, 2018.

Grounded theory (teoria fundamentada)

Descrição do Método

Abordagem utilizada para analisar fenômenos recentes e com poucas pesquisas. Diferente de outras estratégias, cabe ao pesquisador desenvolver um instrumento para compreender o objeto. Assim, parte do sentido oposto, pois a compreensão do objeto ou fenômeno estudado irá determinar os passos da análise. Como lembra Fontoura (2023, p. 44), “a teoria deve emergir, ser descoberta, através dos dados”.

Em vez de revisar a literatura anterior, desenvolver uma hipótese e em seguida testá-la, o processo da TF inicia-se com a coleta de dados, construindo categorias gradativamente e formando uma teoria, antes de vincular essa teoria à literatura anterior ao final. A TF não se propõe a testar uma hipótese pré-definida existente, mas tem como objetivo desenvolver uma nova teoria² (HOOK, 2015, p. 309)

Aparentemente é interessante, porém é um dos métodos abordados nesta obra que mais demanda zelo por parte do pesquisador sobre o que está fazendo. Fragoso, Recuero e Amaral (2016) ressaltam alguns cuidados que o pesquisador deve ter ao escolher este caminho, e não o recomendam para investigadores iniciantes, fato que motivou a inclusão deste método nesta obra.

Em virtude do fluxo diferente do objeto para o método, demanda uma sensibilidade teórica aguçada. Um pesquisador mais experiente irá filtrar e relevar questões realmente pertinentes para compreender um fenômeno, sem valorizar demais aspectos que não contribuem de fato para a pesquisa. Por envolver jogos, objetos conhecidos pela paixão que seus investigadores possuem pela área, há um risco de uma espécie de *starstruck*, uma paralisação diante do fascínio pelo objeto.

No início da carreira de pesquisador ou em trabalhos com pouco tempo, a ausência de um método mais elaborado no início da pesquisa pode atrapalhar o processo. Mesmo que estratégias assustem em um

primeiro momento, elas existem e produzem uma sensação de segurança para quem pesquisa, ainda mais enfrentando o relógio.

Uso nos jogos

A teoria fundamentada pode ser utilizada para analisar sistemas mais complexos que envolvem jogadores e a prática de jogos, como os eSports, mas também transformações do próprio jogo. Esta é a proposta de Fontoura (2023) para entender como emerge o conceito de frameplay, a busca pelo modo de fotografia como etapa principal de um jogo, através de um olhar sobre a série Gran Turismo.

Pesquisa indicada

FONTOURA, Mariana Gomes. *Frameplay: o ato configurativo de jogo nos modos fotografia da série Gran Turismo*. Orientador: André Fagundes Pase. 2023. Tese (Doutorado em Comunicação Social). Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2023.

Referências

FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; AMARAL, Adriana. *Métodos de Pesquisa Para Internet*. Porto Alegre: Sulina, 2016.

HOOK, Nathan. Grounded theory. In: LANKOSKI; BJÖRK. *Game Research Methods: An Overview*. Pittsburgh: ETC Press, 2015.

Questionário

Descrição do Método

O uso de questionários, também chamados de *survey*, ajuda o pesquisador a realizar um mapeamento quantitativo de um fenômeno. Seja ele offline ou online, captura percepções sobre um objeto a partir de uma série de perguntas. A estratégia pode ser combinada com outras, como a entrevista, caso haja tempo disponível para a sua realização.

O método possui dois momentos importantes no seu processo. O primeiro é um uso inteligente do formulário utilizado para as perguntas. O outro envolve a rede de pessoas que irão responder ao questionário.

No passado, as ferramentas para publicação online de formulários eram simples e a divisão do processo de resposta em diferentes etapas apenas era possível com ferramentas pagas. Mesmo com algumas limitações, o serviço *Google Forms* passou a trabalhar com este expediente, além de fornecer gráficos e dados tabulados automaticamente.

Este ponto é importante pois um questionário, sobretudo quando respondido pela Internet, não deve ser longo ou o leitor pode desistir do seu preenchimento ao notar a sua extensão. A divisão em blocos pode valorizar questões como um SIM ou NÃO nesta jornada, eventualmente levando o quem responde para uma tela com uma mensagem de agradecimento se alguma resposta o retirar do grupo que atende aos requisitos da análise.

Além disso, o grupo alcançado determina os resultados que serão colhidos. É comum ver em redes sociais links acompanhados da frase “Por favor, respondam, é para o meu TCC”. Não há problema nisso, porém é preciso salientar no texto como foi o processo de disseminação do link e quais os canais utilizados. Mesmo que o formulário possua campos que permitam filtrar quem respondeu, a forma como os participantes foram encontrados deve estar no texto.

Um caso que resume estes dois pontos está na dissertação de Saccomori (2016). A pesquisadora iria analisar práticas de *binge-watching*, o maratona das séries, e partiu de uma base de contatos formada por 500 e-mails de leitores da sua coluna no jornal Zero Hora de Porto Alegre e de participantes de promoções e sorteios.

Dos 500 emails enviados, 180 retornaram o formulário preenchido. Destes 180, 102 participantes responderam que têm o hábito de fazer maratonas de seriados no Netflix atualmente (pergunta 1). Destes 102, apenas 10 responderam que não acompanhavam as produções originais do Netflix (pergunta 2), restando, portanto, 92 participantes. Por fim, destes 92, apenas 4 informaram que não tinham o hábito de fazer maratonas antes do Netflix (pergunta 3). (SACCOMORI, 2016, p. 132)

Deste grupo de 92, oito foram selecionados para uma etapa de visitação dos ambientes, produzindo uma etnografia com pouco menos de 1/5 do total. O formulário inicial contava com mais de 10 questões, que foram reduzidas para apenas três. Cada NÃO escolhido resultava em uma página agradecendo a pesquisa.

Portanto, é uma prática interessante pois pode ser realizada dentro dos limites de tempo dos Trabalhos de Conclusão de Curso, mas demanda um compartilhamento do endereço com o formulário. Isto pode ocorrer não apenas a partir da rede do pesquisador, mas também com a ajuda de outros amigos que possuem contato com o público-alvo almejado.

Uso nos jogos

Este é um método interessante para produzir um mapeamento de um público específico. Apesar da dificuldade para encontrar as pessoas que pertencem aos espaços em discussão ou estão envolvidas com um fenômeno, permite compreender as apropriações realizadas a partir do jogo, como o consumo de determinados produtos ou como narrativas transmidiáticas foram acessadas.

Pesquisa indicada

SIQUEIRA, Olga Angélica Santos. *Publicidade lúdica: um estudo sobre engajamento digital em jogos sociais*. Orientadora: Karla Regina Macena Patriota Bronzstein. 2013. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social). Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2013.

Referência

SACCOMORI, Camila. *Práticas de binge-watching na era digital: novas experiências de consumo de seriados em maratonas no Netflix*. Orientador: André Fagundes Pase. 2016. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social). Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2016.

Semiótica

Descrição do Método

Para além dos estudos do *game design*, dois métodos são muito utilizados para a compreensão do significado a partir dos aspectos visuais dos jogos. O primeiro é a Análise Estética em si, calcada em pressupostos vinculados com os estudos sobre Arte. O outro é a semiótica, campo de estudo com larga tradição na Comunicação.

Se considerarmos os jogos como processos semióticos no sentido do *gameplay* veicular signos do *game design* e das ações do jogador, a semiótica peirciana e a concepção dos significados a partir de relações triádicas podem ser utilizadas para compreender a complexidade das linguagens multicódigos presentes nas experiências lúdicas com videogames. (PIRES, 2019, p. 72)

É um caminho que pode ser um pouco áspero para quem não possui proximidade com a semiótica em si, porém vencer esta barreira resulta em uma espécie de chave que permite compreender o significado presente nos diversos elementos de um *game*. É uma articulação que aproxima um objeto contemporâneo de uma abordagem tradicional.

Uso nos jogos

Como destacado, é interessante para ser aplicado valorizando os aspectos visuais e em conexão com o que ocorre no jogo. Por exemplo, ao analisar a presença feminina nos jogos, a semiótica permite destacar o que os aspectos visuais comunicam e ainda pode discutir quais mecânicas são realizadas por determinadas personagens, em uma conexão com o *gameplay*

Pesquisas indicadas

PIRES, Raphael Vieira. *O uso colaborativo de mecânicas em videogames de sobrevivência e estratégias comunicacionais coletivas*. Orientador: Francisco José Paoliello Pimenta. 2019. Dissertação (Mestrado em Comunicação). Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2019.

RAZERA, Bruno Ayres. *Interações estratégicas em games massivos online: visibilidade de simulacros identitários e a axiologia do Transmog em World of Warcraft*. Orientadora: Valdenise Leziér Martyniuk. 2018. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2018.

Referências

NÖTH, Winfried; SANTAELLA, Lucia. *Introdução à Semiótica*. São Paulo: Paulus, 2017.

PIERCE, Charles S.. *Semiótica*. São Paulo: Perspectiva, 2013.

CAPÍTULO 4

Banca

Esta obra finaliza como uma pesquisa de conclusão de curso irá finalizar, com a etapa da banca. Se o trabalho for bem construído, se o aluno pesquisou – esta palavra que resume o esforço de ler, anotar, pesquisar, jogar e escrever – a banca tem tudo para ser uma etapa vitoriosa após todo o processo da conclusão do curso.

Não há motivo para nervosismo quando o aluno segue o cronograma, produz pelo menos uma página nos dias que a inspiração não aparece e comparece aos encontros de orientação. É normal um sentimento de ansiedade antes da apresentação quando não há experiência, mas isso não pode atrapalhar justo quem passou horas trabalhando. A etapa mais difícil já foi cumprida, a pesquisa. Confie no seu esforço, mesmo que você seja tímido e tenha dificuldade para falar em público.

Antes de tudo, converse com o orientador para ver se ele tem alguma observação e como será o rito da banca em si. Professores também revisam apresentações, desde que enviadas com antecedência.

No dia marcado, chegue pelo menos 15 minutos antes da hora definida, mesmo em bancas virtuais. É a hora de testar, verificar se os recursos colocados na apresentação vão funcionar, sobretudo quando você está usando o Zoom ou o Meet. Cuidado com vídeos que estão online, por exemplo, então tenha uma imagem ou um PDF pronto caso aconteça algum problema.

Uma questão que é fundamental nessa hora da banca é falar com clareza. Você está conversando com os professores, talvez seja a sua última atividade na faculdade, então esta deve ser uma boa lembrança de toda a caminhada.

Se você notar algum erro, uma breve errata pode ser entregue no início da banca. É normal encontrar erros de digitação em um trabalho longo, até mesmo nessa obra. Se forem muitos, peça desculpas no começo da sessão.

Sobre a apresentação em si, a sua fala é o principal fio condutor, não o PPT (ou Canva ou PDF). Recursos visuais existem para reforçar conceitos e sinalizar sobre o que você está falando para quem acompanha. Como diz a frase em inglês, “show, don’t tell”, mostre, não conte. Algumas vezes uma boa imagem estática permite conversar sobre o que ela mostra e sobre o trabalho por um bom tempo. Se for preciso mostrar algum movimento específico, como um trecho de *gameplay*, uma gif animada pode resolver.

Os slides não devem conter muitas palavras, pois isso ajuda a leitura de quem acompanha. Por exemplo, se você dividir os objetivos do trabalho em mais telas para facilitar a leitura dos professores, acabará por valorizar ainda mais a sua proposta com cada um deles em uma tela separada.

Evite trechos longos de citações, salvo algo muito importante mesmo para a sua pesquisa. Utilize o tempo da banca para valorizar o que você pesquisou e descobriu, então não invista muito tempo citando outros autores, apenas mencione eles.

Na arguição, a chave é a humildade. Existem bancas e bancas, diferentes perfis de professores, mas o aluno deve mostrar atenção e interesse no tema em discussão. Caso tenha faltado alguma fonte importante, é o momento de pedir desculpas e comentar que você irá procurar ler posteriormente, até mesmo para um estudo futuro.

É normal que críticas apareçam nas avaliações, ainda mais de um trabalho extenso. Seja humilde ao ouvir um comentário e converse com a banca. Para quem está do outro lado, uma das piores respostas é um “sim” ou “não” apenas, sem um diálogo mesmo. A banca é um momento de troca de conhecimento.

Ou seja, o principal é valorizar o seu trabalho, confiar na produção realizada ao longo de um semestre para produzir um TCC. Como mencionado anteriormente, você pode ficar um pouquinho nervoso, mas está diante de professores que estavam ao seu lado ao longo do curso e estão interessados em ver um aluno maduro e pronto para seguir sua carreira – e até mesmo para prosseguir estudando no Mestrado. Assim como o jogo, a pesquisa também tem sequência.

Notas

Clique sobre o número para retornar ao texto

Capítulo 1

Trajectoria dos jogos digitais

1. Jogo conhecido pela ideia de remover com uma pinça de metal pequenas peças com o formato de ossos e outros órgãos colocados em pequenos buracos de uma pessoa que representa um paciente adesivados que conta com o desenho de um paciente. É uma variação produzida a partir da década de 60 pela empresa Milton Bradley a partir de um jogo criado na década anterior na Inglaterra (OPERATION, 2025), porém com uma camada de narrativa. Ele foi produzido no Brasil com este nome na década de 80 e, atualmente, é possível encontrar outras adaptações desta mesma ideia. Caso a pinça de metal toque a borda de metal, irá completar um pequeno circuito elétrico que aciona uma luz ou um pequeno motor que faz a base tremer, como se fosse a reação de um paciente para uma ação problemática de um médico.

2. Este é um ano considerado especial na indústria, pois contou com lançamentos como Chroma Squad (Behold), Dandara (Long Hat House), FOIA - St. Dinfn Hotel (Pulsatrix Studios), Horizon Chase Turbo (Aquiris), No Heroes Here (Mad Mimic), Odallus: The Dark Call (JoyMasher), Starlit Adventures (Rockhead), Tcheco in the Castle of Lucio (Marcelo Barbosa) e Toren (Swordtales). Este último ficou conhecido por obter a licença para ser apoiado por empresas através da Lei de Incentivo à Cultura (também conhecida como Lei Rouanet).

3. Caso você tenha alguma sugestão, por favor entre em contato com o autor do livro.

4. Esta obra deixa seus mais sinceros agradecimentos para Cynthia Solomon, Wally Feurzeig e Seymour Papert pela linguagem de introdução à programação Logo.

Capítulo 2

Jogo, objeto mutante

1. Expressão criada pela equipe de marketing da Sega para diferenciar, por assim dizer, o processamento do Sega Genesis/Mega Drive na comparação com o Super Nintendo.

2. Expressão utilizada para definir um esmero na simulação dos contornos de um objeto diante da luz, muito utilizada pela Sony para salientar o poder de processamento gráfico do PlayStation 5.
3. Em aulas de desenvolvimento de jogos, alguns professores recomendam a visita periódica ao site para assistir aos keynotes da GDC. Esta prática também pode ser interessante para estudantes de Comunicação.
4. Tradução livre do autor para o original “The term platform is used in digital media and textuality to describe the material and formal construction of a system that enables developers to write applications and users to run them. Platforms of this sort, known as computational platforms, can be hardware systems such as the Commodore 64, software environments such as Adobe FLASH, or combinations of the two like Apple iDevices and the iOS operating system. One builds on a computational platform by producing symbolic instructions that tell the platform how to behave and respond. Marc Andreessen (2007) explains that to determine whether or not something is truly a platform, one should ask, “Can it be programmed?” A true computational platform may be specialized in certain ways, but will be capable of general-purpose computation.”
5. O serviço está disponível online em <https://www.xbox.com/pt-br/play> . Além da Microsoft, outras empresas oferecem este tipo de acesso.
6. Tradução livre do original “Good implementation of agency within your design should allow the player to feel they are fully in control of, and responsible for, their actions, as opposed to the *game* being unfair or taking the action out of their hands (i.e., the player character being defeated in an unplayable cutscene). Ideally this increases the player “ownership” over their avatar (i.e., the character is an extension of the player), and hence, arguably, increases immersion and engagement.”
7. Tradução livre do original “Mechanics is a catch-all term that includes various specific elements, such as player traversal, combat, puzzles, crafting, and any of the player facing “working parts” of the *game*. Mechanics are the gears that make the *game* experience run smoothly. One broken cog, and the engine begins to fail.”

Capítulo 3

Métodos de Pesquisa

1. Tradução livre do original “The building blocks of *game* analysis will be categorized under one of these three areas (context, *game* overview, formal aspects), giving us a glimpse of the richness and complexity of *games*, and the range of materials that we can

comment on. The three areas are so interwoven it is difficult to talk about certain aspects of *games* without making references to others; we spread them in three areas to facilitate mapping them.”

2. Tradução livre do original “Rather than reviewing previous literature, developing a hypothesis and then testing it, the GT process starts with data collection, gradually building up categories and forming a theory, before linking that theory to previous literature at the end. GT does not set out test an existing pre-defined hypothesis, but instead has the aim of developing new theory.”

Referências

AARSETH, Espen. *Playing research: methodological approaches to game analysis*.

Artnodes, [S.l.], n. 7, p. 1-7, 2007. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/228739348_Playing_Research_Methodological_approaches_to_game_analysis. Acesso em: 28 fev. 2025.

ALBUQUERQUE, Afonso. *Narrativa e autonomia nos jogos de computador: o caso de Under a Killing Moon*. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 26., 2003, Belo Horizonte. Anais [...]. São Paulo: Intercom, 2003. Disponível em: http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2003/www/pdf/2003_NP08_albuquerque.pdf. Acesso em: 28 fev. 2025.

ALVES, Paulo Henrique; KRÜGER, Sônia. *Representações da violência na mídia: um estudo de recepção com adolescentes*. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 26., 2003, Belo Horizonte. Anais [...]. São Paulo: Intercom, 2003. Disponível em: http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2003/www/pdf/2003_NP08_alves.pdf. Acesso em: 28 fev. 2025.

AMARO, Mariana. *Eu não posso ser dois: uma perspectiva sobre o conceito de gameplay a partir de experimentos com o jogo Brothers*. Orientadora: Suely Dadalti Fragoso. 2016. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Informação). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2016.

AMARO, Mariana. *Botões em ritmo: uma visão comunicacional sobre a experiência técnica dos controles de videogames*. Orientadora: Suely Dadalti Fragoso. 2021. Tese (Doutorado em Comunicação e Informação). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2021.

de ÁVILA, Camila. *A incrustabilidade durante em jogos digitais: escavações de uma archaeogamer*. Orientador: Gustavo Daudt Fischer. 2020. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação). Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2020.

AUDI, Gustavo Magliano. *A linguagem dos videogames: sintaxe dos jogos de plataforma single player de 1980 a 2015*. Orientadora: Fátima Cristina Regis Martins de Oliveira. Tese (Doutorado em Comunicação Social). Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2017.

BALL, Matthew. *A revolução do metaverso*. Rio de Janeiro: Globo Livros, 2023.

BANFI, Ryan. (2024). Gaming I, II, and III: Arcades, Video Game Systems, and Modern Game Streaming Services. *Games and Culture*, v. 19, n. 8, p. 1000-1037. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/15554120231186634>. Acesso em: 28 fev. 2025.

BARDIN, Laurence. *Análise de Conteúdo*. Coimbra: Edições 70, 2015.

BARTHES, Roland. *Análise Estrutural da Narrativa*. Petrópolis: Editora Vozes, 2001.

BIGOGNO, Matheus; RÊDA, Vitor; LA CARRETTA, Marcelo. Dissonância ludonarrativa x suspensão da descrença: quando o *gameplay* desmente a narrativa ou quando o jogador apenas a aceita. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES), 16., 2017, Curitiba. Anais [...]. Curitiba: Sociedade Brasileira de Computação, 2017. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaShort/175347.pdf>. Acesso em: 28 fev. 2025.

BISSON, Camila Brandão. *A aventura narrativa da Telltale Games: um estudo de caso de Game of Thrones – A Telltale Games Series*. Orientador: Leonardo Antônio de Andrade. 2020. Tese (Doutorado em Imagem e Som). Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2020.

BITTENCOURT, João Ricardo. *Em busca da imagem videojográfica: uma cartografia das imagens de jogos digitais de 1976 a 2017*. Orientador: Gustavo Daudt Fischer. 2018. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação). Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2018.

BLODGETT, Bridget. Media in the Post #GamerGate Era: Coverage of Reactionary Fan Anger and the Terrorism of the Privileged. *Television & New Media*, Londres, v. 21, n. 2. Disponível em <https://doi.org/10.1177/1527476419879>. Acesso em: 28 fev. 2025.

BOURSCHEID, Ana Paula. *Purposeful game como freio da desinformação contemporânea: o caso do Super Gotinha vs Desinformação*. Orientador: André Fagundes Pase. 2024. Tese (Doutorado em Comunicação Social). Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2024.

BRANCO, Marsal Alves. *Jogos Digitais: Teoria e conceitos para uma mídia indisciplinada*. Orientador: Gustavo Daudt Fischer. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação). Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2011.

BROWN, Dakota Reese. What is *gameplay*? in NEWMAN, James; SIMONS, Iain. *Difficult Questions About Video Games*. Londres: Suppose Partners, 2004.

BOGOST, Ian; FERRARI, Simon; SCHWEIZER, Bobby. *Newsgames: Journalism at Play*. Cambridge: MIT Press, 2012.

CANIELLO, Angelica. *Violência nos games: os efeitos de sentido no discurso dos jogadores*. Orientadora: Luciana Coutinho Pagliarini de Souza. 2022. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura). Universidade de Sorocaba, Sorocaba, 2022.

CASTELLS, Manuel. *Redes de indignação e esperança*. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

CASTELLS, Manuel. *Ruptura: A crise da democracia liberal*. Rio de Janeiro: Zahar, 2018.

CHARAUDEAU, Patrick. *Linguagem e discurso*. São Paulo: Contexto, 2008.

CONSALVO, Mia; DUTTON, Nathan. Game analysis: developing a methodological toolkit for the qualitative study of games. *Game Studies*, [s.l.], v. 6, n. 1, 2006. Disponível em: https://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton. Acesso em: 28 fev. 2025.

CONSALVO, Mia. *Cheating: Gaining Advantage in Video Games*. Cambridge: MIT Press, 2007.

DALLEGRAVE, Letícia; PASE, André; FONTOURA, Mariana. Algoritmo masculino, branco e heteronormativo: a interseccionalidade nos streamers em destaque no carrossel da capa da Twitch. *Fronteiras: estudos midiáticos*, São Leopoldo, v. 24, n. 1, p. 67-82, 2022. Disponível em: <https://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/23981/60749014>. Acesso em: 28 fev. 2025.

DALLEGRAVE, Letícia. *ESports como entretenimento: análise de conteúdo do Campeonato Brasileiro de League of Legends*. Artigo apresentado no Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Intercom, 2018, Joinville. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2018/resumos/R13-0766-1.pdf>.

DALLEGRAVE, Letícia. *Streaming de jogos como sistema de performances: um olhar sobre a transmissão ao vivo de uma streamer de Fortnite através da Twitch*. Orientador: André Fagundes Pase. 2020. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social). Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2020.

D'ANDRÉA, Carlos. *Pesquisando plataformas online: conceitos e métodos*. Salvador: Edufba, 2020.

DAVENPORT, Thomas; BECK, John. *The Attention Economy: Understanding the New Currency of Business*. Brighton: Harvard Business Review Press, 2001.

DAVIS, Wes. Meta is ending support for custom face filters in its apps. *The Verge*, 27 ago. 2024. Disponível em: <https://www.theverge.com/2024/8/27/24229643/meta-spark-ar-effects-face-filters-shutdown-tiktok-snapchat>. Acesso em: 28 fev. 2025.

van DIJCK, José; POELL, Thomas; de WAAL, Martijn. *The Platform Society: Public Values in a Connective World*. Oxford: Oxford University Press, 2018.

FALCÃO, Thiago; MARQUES, Daniel (org.). *Metagame: panoramas dos game studies no Brasil*. São Paulo: Intercom, 2017.

FALCÃO, Thiago; MACEDO, Tarcízio; MARQUES, Daniel; MUSSA, Ivan. *No limite da utopia: Esports, Neoliberalismo e como a Cultura Gamer desceu à Loucura*. In: ANAIS DO 29º ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 2020, Campo Grande. Anais eletrônicos...

Galoá, 2020. Disponível em: <<https://proceedings.science/compos/compos-2020/trabalhos/no-limite-da-utopia-esports-neoliberalismo-e-como-a-cultura-gamer-desceu-a-loucu?lang=pt-br>>. Acesso em: 28 Fev. 2025.

FALCÃO, Thiago; MARQUES, Daniel; MUSSA, Ivan. #BoycottBlizzard: Capitalismo de Plataforma e a Colonização do Jogo. *Contracampo*, v. 39 n. 2, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.22409/contracampo.v0i0.38578>. Acesso em: 28 fev. 2025.

FALCÃO, Thiago; PERANI, Letícia. O Lúdico e a Cultura. *Lumina*, v. 11, n. 1, 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufrf.br/index.php/lumina/article/view/21420>. Acesso em: 28 fev. 2025.

FERNÁNDEZ-VARA, Clara. *Play's the thing: a framework to study videogames as performance*. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DA ASSOCIAÇÃO DE PESQUISA DE JOGOS DIGITAIS (DIGRA), 2009, Londres. Anais [...]. Londres: DiGRA, 2009. Disponível em: <https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/372>. Acesso em: 28 fev. 2025.

FERNÁNDEZ-VARA, Clara. *Introduction to game analysis*. Nova Iorque: Routledge, 2024. Terceira edição.

FONSECA, Livia Lenz. *GamerGirls: as mulheres nos jogos digitais sob a visão feminina*. Orientadora: Adriana da Rosa Amaral. 2013. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação). Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2013.

FONTOURA, Mariana Gomes da Fontoura. *O gameplay é a mensagem: um olhar sobre as formas de jogar propostas por Everything*. Orientador: André Fagundes Pase. 2019. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social). Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2019.

FONTOURA, Mariana Gomes. *Frameplay: o ato configurativo de jogo nos modos fotografia da série Gran Turismo*. Orientador: André Fagundes Pase. 2023. Tese (Doutorado em Comunicação Social). Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2023.

FRAGOSO, Suely; AMARO, Mariana. *Introdução aos estudos dos jogos*. Salvador: EDUFBA, 2018.

FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; AMARAL, Adriana. *Métodos de Pesquisa Para Internet*. Porto Alegre: Sulina, 2011.

FRAGOSO, Suely. “HUEHUEHUE eu sou BR”: spam, trollagem e griefing nos jogos online. *Revista FAMECOS*, v. 22, n. 3, 129–163, 2015. Disponível em: <https://doi.org/10.15448/1980-3729.2015.3.19302>. Acesso em: 28 fev. 2025.

FRASCA, Gonzalo. *Ludology meets narratology: similitude and differences between (video)games and narrative*. Disponível em: <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm>. Acesso em: 28 fev. 2025.

FRASCA, Gonzalo. *Play the message: Play, game and videogame rhetoric*. IT University of Copenhagen, Denmark, 2007.

FREITAS, Camila. *Imaginalis ludens: estudo sobre o elemento lúdico do imaginário com demonstração a partir de Tetris Effect: Connected*. Orientadora: Ana Taís Martins. 2023. Tese (Doutorado em Comunicação). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2023.

GOULART, Lucas; NARDI, Henrique. GAMERGATE: cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina. *Revista Mídia e Cotidiano*, Niterói, v. 11, n. 3, p. 250-268. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/midiaecotidiano/article/view/9855/6985>. Acesso em: 28 fev. 2025.

HAMMERSLEY, Martin; ATKINSON, Paul. *Etnografia*. Petrópolis: Vozes, 2022.

HOOK, Nathan. Grounded theory. In: LANKOSKI; BJÖRK. *Game Research Methods: An Overview*. Pittsburgh: ETC Press, 2015.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2019.

HUNICKE, Robin; LEBLANC, Marc; ZUBEK, Robert. MDA: A formal approach to game design and game research. In: AAAI WORKSHOP ON CHALLENGES IN GAME AI, 2004, San Jose. Anais [...]. San Jose: AAAI Press, 2004. Disponível em: <https://users.cs.northwestern.edu/~hunicke/pubs/MDA.pdf>. Acesso em: 28 fev. 2025.

JUUL, Jesper. *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge: MIT Press, 2011.

KENT, Steven. *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon and Beyond...the Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. Nova York: Three Rivers, 2001.

KONZACK, Lars. Computer Game Criticism: A Method for Computer Game Analysis. In: MÄYRÄ, Frans (Org.). *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*. Tampere: Tampere University Press, 2002.

KOSTER, Raph. *Theory of Fun for Game Design*. Nova York: O'Reilly Media, 2013. Segunda edição.

KRÜGER, Sônia; CRUZ, Dulce Márcia. *A televisão e o processo de letramento: um estudo etnográfico*. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 25., 2002, Salvador. Anais [...]. São Paulo: Intercom, 2002. Disponível em: <http://www>.

intercom.org.br/papers/nacionais/2002/Congresso2002_Anais/2002_NP8KRUGER.pdf. Acesso em: 28 fev. 2025.

KURTZ, Gabriela Birnfeld. Manifestações de violência simbólica contra a mulher nos Videogames: uma revisão bibliográfica. *Revista Metamorfose*, vol. 2, n. 1, 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/metamorfose/article/view/21312>. Acesso em: 28 fev. 2025.

KURTZ, Gabriela Birnfeld Kurtz. “Respeita ai”: os discursos e a subversão das regras como manifestações de violência simbólica de gênero nos jogos digitais DotA 2 e League of Legends. Orientadora: Raquel da Cunha Recuero. Tese (Doutorado em Comunicação e Informação). Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2019.

LANHAM, Richard. *The Economics of Attention: Style and Substance in the Age of Information*. Chicago: University of Chicago Press, 2007.

LANKOSKI, Petri; BJÖRK Staffan. Formal Analysis of Gameplay. In: LANKOSKI, Petri; BJÖRK, Staffan (Orgs). *Game Research Methods: An Overview*. Pittsburgh: ETC Press, 2015.

LEMOS, André. *Cibercultura: Tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina, 2008.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 2010.

MACEDO, Tarcizio. A Amazônia em jogo: notas sobre a representação em jogos digitais. *Revista Extraprensa*, v. 9, n. 2, p. 114-127, 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/extraprensa2016.114297>. Acesso em: 28 fev. 2025.

MACEDO, Tarcizio Pereira. *Quem não sonhou em ser jogador de videogame? Free Fire, movimento e as mediações do esporte no Brasil*. Orientadora: Suely Dadalti Fragoso. 2023. Tese (Doutorado em Comunicação). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2023.

MALLIET, Steven. *Adapting the principles of ludology to the method of video game content analysis*. *Game Studies*, v. 7, n. 1, 2007. Disponível em: <https://www.gamestudies.org/0701/articles/malliet>. Acesso em: 28 fev. 2025.

MANOVICH, Lev. *Cultural Analytics*. Cambridge: MIT Press, 2020.

MARCIANO, Carlos Nascimento. *Jogando ética: newsgames de letramento no ensino de deontologia jornalística*. Orientador: Rogério Christofoletti. Dissertação (Mestrado em Jornalismo). Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, 2016.

MARCIANO, Carlos; PAULINO, Rita. Aplicação do *Game Design Document* para *Newsgames* (GDDN) como metodologia ativa no curso de Graduação em Jornalismo da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). *Comunicação & Inovação*, v. 21, n. 46, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.13037/ci.vol21n46.6256>. Acesso em: 28 fev. 2025.

MARQUES, Maria Cristina de Brito; LIMA, Regina Coeli Moreira. *Diagnóstico da informação brasileira na área de ciência e tecnologia*. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 26., 2003, Belo Horizonte. Anais [...]. São Paulo: Intercom, 2003. Disponível em: http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2003/www/pdf/2003_NP08_marques.pdf. Acesso em: 28 fev. 2025.

MARTINO, Luís Mauro Sá. *Métodos de Pesquisa em Comunicação*. Petrópolis: Vozes, 2018.

MESSIAS, José. *Gambiarra como mediação: um encontro entre materialidades da comunicação e filosofia da técnica a partir das mídias digitais*. In: ANAIS DO 27º ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 2018, Belo Horizonte. Anais eletrônicos..., Galoá, 2018. Disponível em: <<https://proceedings.science/compos/compos-2018/trabalhos/gambiarra-como-mediacao-um-encontro-entre-materialidades-da-comunicacao-e-filoso?lang=pt-br>>. Acesso em: 28 Fev. 2025.

MONTARDO, Sandra; FRAGOSO, Suely; AMARO, Mariana; PAZ, Samyr. *Consumo digital como performance sociotécnica: Análise dos usos da plataforma de streaming de games Twitch*. In: ANAIS DO 25º ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 2016, Goiânia. Anais eletrônicos..., Galoá, 2016. Disponível em: <<https://proceedings.science/compos/compos-2016/trabalhos/consumo-digital-como-performance-sociotecnica-analise-dos-usos-da-plataforma-de?lang=pt-br>>. Acesso em: 28 Fev. 2025.

MONTFORT, Nick; BOGOST, Ian. Platform. In RYAN, Marie-Laure; EMERSON, Lori; ROBERTSON, Benjamin (Org.). *The Johns Hopkins guide to digital media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014.

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

MUSSA, Ivan. *O jogador descentralizado: comunicação humano-videogame no contexto pós-Minecraft*. Orientador: Vinícius Andrade Pereira. 2018. Tese (Doutorado em Comunicação). Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018.

NASCIMENTO, Yago. *Dinâmicas sociais do desenvolvimento das culturas dos videogames no Brasil: o caso do Counter-Strike*. Orientadora: Suely Dadalti Fragoso. 2023. Dissertação (Mestrado em Comunicação). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2023.

NÖTH, Winfried; SANTAELLA, Lucia. *Introdução à Semiótica*. São Paulo: Paulus, 2017.

NOVAK, Jeannie. *Desenvolvimento de games*. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

OPERATION. Wikipédia: a enciclopédia livre. 2025. Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Operation_\(game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Operation_(game)). Acesso em: 28 fev. 2025.

ORLANDI, Eni Pulcinelli. *Análise de discurso: princípios e procedimentos*. Campinas: Pontes, 2007.

PASE, André; da FONTOURA, Mariana Gomes; DALLEGRAVE, Letícia. *Capital Lúdico e Trabalho na Transposição dos Jogos Digitais para as Plataformas de Streaming*. In: ANAIS DO 29º ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 2020, Campo Grande. Anais eletrônicos..., Galoá, 2020. Disponível em: <<https://proceedings.science/compos/compos-2020/trabalhos/capital-ludico-e-trabalho-na-transposicao-dos-jogos-digitais-para-as-plataformas?lang=pt-br>>. Acesso em: 28 Fev. 2025.

PASE, André; DALLEGRAVE, Letícia; FONTOURA, Mariana. Capital Lúdico: um reflexo da tecnocultura algorítmica em performances na plataforma de streaming Twitch. *Fronteiras: estudos midiáticos*, São Leopoldo, v. 22, n. 3, p. 2-15, 2020. Disponível em: <https://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/fem.2020.223.01/60748126>. Acesso em: 28 fev. 2025.

PAZ, Samyr. *A espectralidade des/contínua do tempo no gameplay de Dark Souls: [Dark Souls] remastered e Dark Souls 3*. Orientadora: Suely Dadalti Fragoso. 2022. Tese (Doutorado em Comunicação). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2022.

PIERCE, Charles S.. *Semiótica*. São Paulo: Perspectiva, 2013.

PINHEIRO, Cristiano Max Pereira. *Apontamentos para uma aproximação entre jogos digitais e comunicação*. Orientador: Flávio Vinicius Cauduro. 2007. Tese (Doutorado em Comunicação Social). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2007.

PINHEIRO, Cristiano Max Pereira; BRANCO, Marsal Ávila Alves. *Em busca dos ludemas perdidos*. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES), 7., 2008, Belo Horizonte. Anais [...]. Belo Horizonte: Sociedade Brasileira de Computação, 2008. Disponível em: <https://www.sbgames.org/papers/sbgames08/ad/papers/p10.pdf>. Acesso em: 28 fev. 2025.

PINHEIRO, Cristiano Max Pereira; BRANCO, Marsal Ávila Alves. Análise da Narrativa em *Games: Until Dawn*. *Animus, Revista Interamericana de Comunicação Midiática*, Santa Maria, v. 17, n. 35, 2018.

PIRES, Raphael Vieira. *O uso colaborativo de mecânicas em videogames de sobrevivência e estratégias comunicacionais coletivas*. Orientador: Francisco José Paoliello Pimenta.

2019. Dissertação (Mestrado em Comunicação). Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2019.

PRZYBYLSKI, Andrew K.; WEINSTEIN, Netta. *Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report*. *Royal Society Open Science*, [s.l.], v. 6, n. 2, 2019. Disponível em: <https://royalsocietypublishing.org/doi/10.1098/rsos.171474>. Acesso em: 28 fev. 2025.

RAZERA, Bruno Ayres. *Interações estratégicas em games massivos online: visibilidade de simulacros identitários e a axiologia do Transmog em World of Warcraft*. Orientadora: Valdenise Leziér Martyniuk. 2018. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2018.

REBS, Rebeca da Cunha Recuero. *O lugar no espaço virtual: um estudo etnográfico sobre as recreações de lugares do mundo concreto em ambientes multi-usuários online*. Orientadora: Suely Daldatti Fragoso. 2010. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação). Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2010.

REBS, Rebeca da Cunha Recuero. *Identidade em social network games: a construção da identidade virtual do jogador do FarmVille e do SongPop*. Orientadora: Jiani Adriana Bonin, 2014. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação). Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2014.

RECUERO, Raquel; BASTOS, Marco; ZAGO, Gabriela. *Análise de Redes Para Mídia Social*. Porto Alegre: Sulina, 2018.

REINHARD, Andrew. *Archaeogaming: An Introduction to Archaeology in and of Video Games*. Nova York, Berghahn Books: 2018.

RODRIGUES, Francisco Maia. *Jogos eletrônicos como estratégia de comunicação: efeitos da congruência do in-game advertising*. Orientador: Francisco José Paoliello Pimenta. 2015. Dissertação (Mestrado em Comunicação). Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2015.

RODRIGUES, Matheus; LUCAS, Ricardo. *A pesquisa brasileira sobre jogos em Comunicação: 2017 - 2023*. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 26., 2003, Belo Horizonte. Anais [...]. São Paulo: Intercom, 2023. Disponível em: https://sistemas.intercom.org.br/pdf/link_aceite/nacional/11/0816202311492764dce1f750a48.pdf. Acesso em: 28 fev. 2025.

RYPL, Victor. *Os NPCs de Vampyr: a simulação social em jogos digitais narrativos*. Orientador: André Fagundes Pase. 2022. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social). Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2022.

SACCOMORI, Camila. *Práticas de binge-watching na era digital: novas experiências de consumo de seriados em maratonas no Netflix*. Orientador: André Fagundes Pase. 2016.

Dissertação (Mestrado em Comunicação Social). Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2016.

SALEN, Katie. ZIMMERMAN, Eric. *Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos (Volume 1)*. São Paulo: Blucher, 2012.

SANDHAM, Andy. *Teaching Video Game Design Fundamentals*. Boca Raton: CRC Press, 2025.

SANTAELLA, Lucia. *Comunicação e Pesquisa*. São Paulo: Hacker, 2001.

SCHELL, Jesse. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Boca Raton: CRC Press, 2019. Terceira edição.

SERAPHINE, Frederic. *Ludonarrative dissonance: is storytelling about reaching harmony?* Frederic Seraphine, 2 set. 2016. Disponível em: <https://www.fredericseraphine.com/index.php/2016/09/02/ludonarrative-dissonance-is-storytelling-about-reaching-harmony/>. Acesso em: 28 fev. 2025.

da SILVA, Rodrigo Portes Valente. *Clash of Clans: análise do game design de um jogo gratuito, mas lucrativo para a Economia de Atenção*. Orientador: André Fagundes Pase. 2015. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social). Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015.

SIQUEIRA, Olga Angélica Santos. *Publicidade lúdica: um estudo sobre engajamento digital em jogos sociais*. Orientadora: Karla Regina Macena Patriota Bronzstein. 2013. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social). Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2013.

SOARES, Nilson. *Adaptação da game analysis: metodologia para game studies em cinco passos*. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 26., 2023, Belo Horizonte. Anais [...]. São Paulo: Intercom, 2023. Disponível em: https://sistemas.intercom.org.br/pdf/link_aceite/nacional/11/0817202301403864dda4c673749.pdf. Acesso em: 28 fev. 2025.

TAYLOR, T.L.. *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Cambridge: MIT Press, 2012.

TEIXEIRA, Carlos Roberto Gaspar. *As representações visuais da beleza atlética olímpica: da antiguidade ao Instagram*. Orientador: Roberto Tietzmann. 2022. Tese (Doutorado em Comunicação Social). Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2022.

YIN, Robert K.. *Estudo de Caso: Planejamento e Métodos*. Porto Alegre: Artmed, 2001.

ZELMANOWICZ, Luísa; PASE, André. As Mulheres no Jornalismo de Jogos Digitais: uma análise da presença feminina no IGN Brasil. São Paulo, *Revista Iniciacom*, v. 7, n. 1, 2018.

ANEXOS

I - Metodologias no GP Games

Tabela 3: Presença das Metodologias no GP Games da Intercom entre 2016 e 2022

	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	Total
Análise de conteúdo				1		1		2
Análise de conteúdo, pesquisa bibliográfica	19	15	11	11				56
Análise de conteúdo, pesquisa bibliográfica, entrevista				1				1
Análise de conteúdo, pesquisa bibliográfica, pesquisa documental		1						1
Análise de dados						1		1
Análise de recepção					1			1
Análise do discurso						1		1
Análise estética						1		1
Análise formal do <i>gameplay</i>							1	1
Análise material						1		1
Combinação de estratégias					1			1
Cultural analytics					1	1		2

Cultural analytics, pesquisa bibliográfica		1						1
Design Research			1					1
Entrevista, pesquisa bibliográfica	3	2	1	1				7
Entrevistas semi-estruturadas e observação participativa							1	1
Estudo de caso				1	2	1	1	5
Estudo de caso, pesquisa bibliográfica	3	3	3	1				10
Etnografia e pesquisa bibliográfica						1		1
Flânerie					1			1
Game analysis							5	5
Grounded theory		1						1
Hermenêutica					1			1
Incompleto						1	2	3
Ludoanálise, pesquisa bibliográfica						1		1
Não declarado				17		7	14	38
Pesquisa bibliográfica	4	2	11		2	1		20
Pesquisa bibliográfica e documental, análise de conteúdo						1		1

Pesquisa bibliográfica e pesquisa quantitativa (formulário)						1		1
Pesquisa bibliográfica, pesquisa documental, análise de conteúdo		1						1
Pesquisa bibliográfica, pesquisa etnográfica	2	1		1				4
Pesquisa bibliográfica, questionário				1				1
Pesquisa etnográfica		1		2				3
Pesquisa exploratória e pesquisa bibliográfica							1	1
Pesquisa qualitativa de caráter etnográfico						1		1
Pesquisa qualitativa e descritiva							1	1
Revisão de literatura automatizada							1	1
Survey					1			1
Total	31	28	27	20	27	21	27	181

Fonte: PASE, DALLEGRAVE & CARVALHO, 2023.

2 – Métodos em Teses e Dissertações

Tabela 4: Métodos Utilizados em Teses e Dissertações na Comunicação entre 2013 e 2023

Método	Incidências
Estudo de caso	19
Mista	16
Análise livre	13
Semiótica	7
Entrevistas	6
Etnografia	6
Análise de <i>gameplays</i>	5
Análise de conteúdo	4
Etnografia e entrevistas	4
Análise comparativa	3
Análise de blocos	2
Autoetnografia	2
Coletânea	2
Grupo focal	2

Observação	2
Pesquisa bibliográfica e descritiva	2
Questionário	2
Questionário e entrevistas	2
Análise imaginário-semiótica	1
Análise computacional de sentimentos	1
Análise textual e entrevistas	1
Análise de cenários e narrativas	1
Análise de discurso	1
Análise de interações em redes sociais	1
Análise descritiva	1
Análise do <i>game design</i>	1
Análise do texto a partir da semiótica da cultura	1
Análise dos textos verbovisuais	1
Análise estética	1
Análise mista	1
Análise narrativa	1

Análise performance jogadores	1
Análise qualitativa da linguagem	1
Análise sensível da experiência	1
Análise verbo-visual	1
Arqueogaming	1
Análise retórica	1
Cartografia	1
Combinação de análises	1
Constelação contemporânea	1
Próprio	1
Cultural analytics	1
Design Science Research Methodology	1
Epistemologia do gênero videolúdico	1
Exploração de ambientes	1
Fenomenologia	1
Fenomenologia e hermenêutica	1
Flânerie e constelações	1

Grounded theory	1
Intermedialidade e análise comparativa	1
Método trifásico	1
Mitohermenêutica	1
Modelo de análise de agência aplicada	1
Paradigma da complexidade de Morin	1
Pesquisa aplicada	1
Pesquisa bibliográfica e etnografia	1
Pesquisa de campo qualitativa, com eventos definidos	1
Pesquisa-ação	1
Proposta de jogo e entrevistas	1
Questionário e etnografia online	1
Revisão bibliográfica	1
Revisão bibliográfica e análise categorial	1
Revisão bibliográfica e sessões de <i>gameplay</i>	1
Ritmanálise	1
Sessões de <i>gameplay</i> com vários jogadores	1

TAR e sessões de <i>gameplay</i>	1
Teoria fundamentada	1
Teoria fundamentada e análise de redes sociais	1
Variado	1

Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.



André Fagundes Pase é Doutor em Comunicação Social, pesquisador e professor da Escola de Comunicação, Artes e Design – Famecos da PUCRS. É professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da PUCRS. Foi professor visitante no Comparative Media Studies/Writing do Massachusetts Institute of Technology (MIT), nos Estados Unidos, e na Faculté des Sciences du Sujet et de la Société na Universidade Paul Valéry, Montpellier III, na França. É pesquisador do Ubilab, Laboratório de Pesquisa em Mobilidade e Convergência Midiática (<https://www.ubilab.com.br>), e coordenador do grupo de pesquisa JEDI – Jogos e Entretenimento Digital Interativo (<https://www.grupojedi.com.br>). Pesquisador nível PQ-2 do CNPq. Pesquisador do programa Pesquisador Gaúcho da Fapergs. TEDx Speaker. Pai da Maria Beatriz.

Website: www.andrepase.com.br e

www.pesquisarjogos.com.br

E-mail: afpase@pucrs.br e andrepase@mac.com

Redes sociais: @andrepase

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9459123297426461>