

Jogos digitais como objetos da comunicação: reflexões e desafios

Digital games as objects of communication: reflections and challenges

Los juegos digitales como objetos de comunicación: reflexiones y desafíos

Soraya Madeira da Silva – Universidade Federal do Ceará | Ceará | Brasil. E-mail: sorayamadeira@ufc.br | Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-8438-4843>

Ricardo Jorge de Lucena Lucas – Universidade Federal do Ceará | Ceará | Brasil. E-mail: ricardojorge@ufc.br | Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-6801-4797>

Resumo: O objetivo deste trabalho é aproximar os *game studies* e a comunicação, a partir de reflexões sobre os jogos digitais como objetos de pesquisa, discorrendo sobre a análise de jogos e seu caráter comunicacional. Ao aproximar as duas áreas, compreendemos o jogo digital como um artefato técnico indissociável do indivíduo e também como um objeto comunicacional dotado de particularidades específicas, com impacto na cultura e na sociedade. Através de uma pesquisa bibliográfica de natureza exploratória, concluímos que videogames podem se beneficiar de sua proximidade com a comunicação para uma elaboração epistemológica, teórica e metodológica distinta, contribuindo para fortalecer as pesquisas na comunicação e nos *game studies* no Brasil.

Palavras-chave: jogos digitais; comunicação; game studies.

Abstract: The objective of this work is to bring together game studies and communication from reflections on digital games as objects of research, discussing game analysis and its communicational character. By bringing the two areas together, we understand the digital game as a technical artifact inseparable from the individual and also as a communicational object endowed with specific particularities, with an impact on culture and society. Through an exploratory bibliographic research, we concluded that video games can benefit from their proximity to communication for a distinct epistemological, theoretical and methodological elaboration, contributing to strengthen research in communication and game studies in Brazil.


Keywords: digital games; communication; game studies.

Resumen: El objetivo de este trabajo es acercar estudios de juegos y comunicación a partir de reflexiones sobre los juegos digitales como objetos de investigación, discutiendo el análisis del juego y su carácter comunicacional. Al unir las dos áreas, entendemos el juego digital como un artefacto técnico inseparable del individuo y también como un objeto comunicacional dotado de particularidades específicas, con impacto en la cultura y la sociedad. A través de una investigación bibliográfica exploratoria, concluimos que los videojuegos pueden beneficiarse de su proximidad a la comunicación para una elaboración epistemológica, teórica y metodológica distinta, contribuyendo para fortalecer la investigación en comunicación y estudios de juegos en Brasil.

Palabras clave: juegos digitales; comunicación; estudios de juegos.

Recebido em: 30/08/2022 | Aprovado em: 23/04/2023 | Revisado em: 18/07/2023

<https://doi.org/10.22484/2177-5788.2023v49id5064>

Copyright © 2023. Conteúdo de acesso aberto, distribuído sob os termos da Licença Internacional –  [Creative Commons – CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

1 Introdução

Jogos já estão presentes em nosso cotidiano há bastante tempo. Fazem parte do nosso lazer, da nossa socialização, do nosso relaxamento. São artefatos, conforme Huizinga (2000), que usamos para nos conectarmos uns aos outros em momentos em que nossa atenção, em tese, está focada apenas neles. Os jogos eletrônicos têm um papel inegável no mundo atual, tanto em quesitos individuais quanto coletivos, pois são capazes de refletir a cultura e de agir sobre esta, transformando-a, segundo Salen e Zimmerman (2012). Jogar é mais que uma maneira de passar o tempo, é uma experiência repleta de significado. Wardrip-Fruin (2020, p. 19, tradução nossa) acredita que “em cada jogo, seja qual for o caminho que escolhermos, o mundo do jogo sugere coisas a fazer, nos dá a oportunidade de experimentá-las e oferece uma resposta significativa que engaja nossas mentes e corpos”.

A área de *game studies* traz os jogos como objetos de estudo centrais, sendo definida como “a disciplina acadêmica que pesquisa jogos digitais” (FREYERMUTH, 2015, p. 190, tradução nossa). Ela é, por natureza, interdisciplinar, o que torna os jogos assunto examinado por diversas áreas, como as Humanas e as Ciências Sociais, segundo Fernández-Vara (2015). Fizek (2014, p. 277, tradução nossa) corrobora com esta afirmação, apontando que jogos

[...] não estão mais fora da vida comum ou dentro de limites de tempo e espaço. Eles são agora, mais do que nunca, usados em uma miríade de contextos (educação, medicina, marketing) e se tornaram ferramentas para criar conteúdo para além de seus sistemas.

É comum vermos a associação entre jogos e brincadeiras de crianças, ou vê-los sendo considerados apenas como um *hobbie*. A primeira é um preconceito sem fundamento, principalmente se considerarmos que jogos eletrônicos só começaram a ser mercadologicamente direcionados a um público infanto-juvenil a partir da década de 1980, segundo Varella (2020). E mesmo que possa ser um *hobbie* para aqueles que jogam descompromissadamente (afinal, esta natureza faz parte da etimologia da palavra “jogo”), é preciso levarmos em consideração que seu uso hoje é mais abrangente: jogos digitais são poderosos artefatos culturais, repletos de significado, capazes de mudar e melhorar a nós mesmos e nossos arredores com suas histórias, sua habilidade de nos impelir a solucionar problemas e sua maneira de estimular nossa criatividade. São, portanto, objetos de estudo legítimos nos cenários acadêmicos contemporâneos, inclusive no comunicacional.

Contudo, estudá-los não é uma tarefa fácil. Sua interdisciplinaridade leva, por vezes, ao desenvolvimento de pesquisas tão diversas que torna difícil definir com mais precisão a área de *game studies*. Ao mesmo tempo, jovens pesquisadores podem se sentir sobrecarregados ao iniciarem seus estudos sobre jogos, devido à ampla gama de vertentes que podem seguir. Assim, o objetivo deste trabalho é apresentar algumas reflexões e questões sobre jogos digitais e comunicação, com o intuito de aproximar as áreas, ponderando sobre métodos de análise e o caráter comunicacional dos jogos para oferecer um panorama breve para pensá-los na atualidade.

Para isto, faremos uma pesquisa bibliográfica, definida como “um conjunto de procedimentos para identificar, selecionar, localizar e obter documentos de interesse para a realização de trabalhos acadêmicos e de pesquisa” (STUMPF, 2005, p. 54). Isto nos permite encontrar lacunas na produção de conhecimento atual, levando a novas pesquisas. Primeiro iremos discorrer sobre o desenvolvimento da área de *game studies* com base nos trabalhos de Freyermuth (2015), Fernández-Vara (2015), Konzack (2002), Järvinen (2008) e Aarseth (2003), com a apresentação e crítica de alguns métodos de análise de jogos e uma discussão sobre dificuldades e desafios da pesquisa de jogos. Em seguida, ancorados em Ferin (2009), Parry (2012), Aarseth (2015), Oliveira, Soares e Maia (2018), Assis e Costa (2016), Fragoso (2017), Falcão *et al.* (2020), Babecki (2018), entre outros, nos debruçaremos sobre os aspectos comunicacionais dos jogos e suas dimensões técnicas, socioculturais e midiáticas.

Para encerrar esta introdução, é necessário abordarmos os termos utilizados ao longo do trabalho: “jogos digitais”, “jogos eletrônicos”, “jogos”, “games”, “videogames”. Estamos cientes de que existe uma discussão sobre a insuficiência do uso do termo “videogame” para designar jogos digitais. Isso porque, de acordo com alguns autores, como Freyermuth (2015), “jogos digitais” é um termo que expressa melhor a base tecnológica da natureza do jogo, enquanto “videogame”, ou “jogos de computador”, se relacionam mais ao suporte do jogo.

Compreendemos a lógica por trás desta argumentação, mas decidimos que vamos usar “videogames”, “jogos eletrônicos”, “games” e “jogos digitais” como sinônimos neste trabalho. O termo “videogame” é comumente utilizado no dia a dia e, caso um estudante digite o termo em repositórios e buscadores, terá diversos trabalhos à disposição. Portanto, usando todos como sinônimos, pretendemos que as discussões a seguir alcancem a quem quiser achá-los, independente de qual seja o termo considerado correto.

2 *Game studies*: o desenvolvimento de uma nova disciplina

Os estudos sobre jogos são relativamente recentes. De acordo com Freyermuth (2015), o início do campo de *game studies* foi por volta do ano de 1980, com os primeiros textos sobre *game design*. Logo, é uma área com pouco mais de 40 anos de produções, o que significa que ainda há muito a ser discutido e teorizado, algo que é reconhecido pelo autor citado, que indica existirem três fases para o desenvolvimento de uma nova disciplina: sedimentação, exaptação e adaptação.

A primeira fase, de sedimentação, é concretizada por pessoas que praticam aquela atividade; no caso dos *game studies*, são os designers de jogos. Os trabalhos desta fase são mais voltados para a descrição das produções artísticas da área, procurando sistematizá-las para prover uma espécie de direcionamento estético para futuros profissionais e para a produção de novos jogos. Aqui são usados principalmente conhecimentos da área de *game design*, visando responder à pergunta: “o que faz um jogo ser bom?”. Portanto, a ênfase desses estudos está mais em fazer jogos do que realmente pesquisá-los academicamente.

Na exaptação, há uma busca por teorias e por práticas de outros campos, como das Ciências Sociais e das Ciências Humanas. Aqui vê-se o princípio da interdisciplinaridade dos *game studies*. Muitos estudos desenvolvidos nesta fase examinam comportamentos sociais (de violência decorrida, ou não, por causa de jogos, de processos de aprendizagem a partir de jogos, para citar alguns) ou o significado e significância cultural dos jogos, por exemplo. Várias metodologias foram tomadas emprestadas dessas áreas, assim como ferramentas de coleta de dados qualitativos e quantitativos, análises semióticas de elementos dos jogos, dentre outros. Esta ancoragem em outras áreas é uma forma de construção de sua identidade em rumo à sua própria consolidação e emancipação teórica dos *game studies*, conforme Freyermuth (2015) e Fernández-Vara (2015). Se formos analisar os componentes dos jogos, podemos recorrer à Tecnologia para compreender como *hardware* e *software* são desenvolvidos e se complementam quando o produto final é um videogame. Quando o assunto é o contexto de criação e de recepção dos jogos, ou a produção de sentidos relacionada a eles, segundo Fernández-Vara (2015), as Humanidades e as Ciências Sociais nos fornecem ricos conceitos e métodos de investigação para analisá-los.

No entanto, há algo único nos jogos digitais, algo que os separa de outras mídias, outras linguagens e outras expressões artísticas. A combinação de ludicidade, narrativa e interação nos faz percebê-los como algo especial. Com o caminho aberto pelas teorias já existentes, a adaptação delas para algo próprio dos *game studies* é o passo final. Assim, existe uma união tanto da lógica dos artefatos quanto da sua produção. Analisam-se as mecânicas dos jogos digitais, suas narrativas, sua estética, sua tecnologia e a

transmídiação existente neles, tudo isso em um mesmo contexto. Mas este cenário, avalia Freyermuth (2015), está em construção vagarosa e não foi ainda realizado.

A interdisciplinaridade trazida neste processo reflete-se não apenas nas teorias, mas também nos métodos de pesquisa e análise que surgiram nos *game studies*, como os de Konzack (2002) e Järvinen (2008), para citar alguns exemplos. O de Konzack (2002) é, inclusive, considerado uma das primeiras tentativas de compor uma estrutura metodológica para estudar jogos digitais, conforme Aarseth (2003), e apresenta sete camadas para que possamos nos debruçar: *hardware* (componentes físicos do jogos), código de programação (os comandos por trás do jogo), funcionalidade (como *hardware* e código interagem), jogabilidade (estrutura, mecânicas e regras do jogo), significado (análise semântica do jogo), referencialidade (comparação do gênero do jogo ou da narrativa com outros jogos e mídias) e sociocultural (como o jogo interage como a cultura e a sociedade). Ao explicar seu método, o autor imediatamente o aplica, tomando como objeto o jogo *SoulCalibur* - 1999. Esta é a análise que o autor faz na camada de significado, para termos uma visualização desta aplicação.

O jogo faz sentido e o faz por ter uma jogabilidade funcional e por criar significado para o jogador. Existem dezesseis personagens diferentes – todos com aparência humanoide. 'Taki' é uma ninja com um traje ninja vermelho e duas facas. 'Edge Master', por outro lado, é um homem idoso vestindo uma pequena armadura de peito e calças mais curtas. Ele pode usar qualquer arma. A aparência do 'Lizard Man' corresponde ao seu nome. Este monstro usa uma couraça (armadura corporal), uma espada curta e um pequeno escudo. 'Mitsurugi' é um típico samurai com katana. 'Voldo' é um lutador de boxe italiano vestindo um traje feito principalmente de tiras de couro, e está usando luvas com lâminas. Isso para citar alguns personagens. Cada um deles tem seu próprio estilo de luta, baseado em cultura e personalidade. Os designers trabalharam muito na coreografia para criar personalidades dramáticas. Todos os personagens desempenham seus próprios papéis na história de fundo do jogo. No entanto, o jogador não precisa conhecer essas narrativas para jogar, e as narrativas têm apenas uma influência superficial no jogo. Portanto, não é proveitoso tentar compreender o jogo a partir dessas narrativas. Ainda assim, eles dão um sabor à experiência. Da mesma forma, as dezenove arenas 3D coloridas de Soul Calibur, da mansão Valentine em Londres ao templo Hokoji em Kyoto, têm apenas um pequeno impacto na jogabilidade, estabelecendo limites de espaço para as lutas de arena, mas são visualmente impressionantes. (KONZACK, 2002, p. 95-96, tradução nossa).

Järvinen (2008), por sua vez, não se dedica exclusivamente a jogos digitais, mas a jogos em geral, e propõe cinco métodos para aplicar a eles, a fim de identificar: elementos do jogo; mecânicas e objetivos do jogo; conjuntos de habilidades cognitivas, físicas e psicomotoras do jogador; emoções como esperança, medo ou incerteza provocadas no jogador pelo jogo; e, por fim, um método para analisar a retórica do jogo, ou seja, como ele comunica para o jogador quais são seus objetivos e o mantém engajado para continuar jogando. Para cada método, o autor apresenta alguns modelos, geralmente em tabelas, para guiar o pesquisador.

O autor indica que, em um jogo, existem diversos objetivos e mecânicas para atingi-los. É possível traçar uma hierarquia de objetivos, no qual o principal, aquele que deve ser alcançado ao final do jogo, é chamado de global; para conquistá-lo, o jogador utiliza as mecânicas primárias. Mecânicas podem ser descritas na forma de ação: escolher, correr, atirar, mover, coletar, lutar etc. Para uma mecânica central, pode haver uma submecânica: se a primeira for atirar, a segunda seria mirar, por exemplo. No entanto, em determinadas situações do jogo, como uma fase secundária ou um *minigame*, existem os objetivos locais. Para estes, são utilizados o que Järvinen (2008) chama de modificadores de mecânica. Temos ainda as mecânicas centrais, que são o conjunto dos dois tipos anteriores. Seu objetivo não é o global, mas está relacionado a ele; o autor chama de objetivo glocal. Se o global for somar o maior número de pontos ao final da partida através da movimentação no tabuleiro (mecânica primária), que ocorre com rolagens de dados (submecânica), o glocal é acumular pontos. No método para desconstruir as mecânicas e os objetivos do jogo, o autor sugere o seguinte caminho: identificar 1) o objetivo global; 2) as mecânicas centrais (primárias e submecânicas); 3) o objetivo glocal (das mecânicas centrais); 4) os modificadores de mecânica(s); e 5) o objetivo local.

Vejamos como isto se aplica no jogo Super Mario Party (2018). Nele, os jogadores competem em um tabuleiro e o objetivo global é conquistar o maior número de pontos ao final da partida. Para isto, a cada turno, os jogadores se movimentam no tabuleiro (mecânica primária) através de uma rolagem de dados (submecânica). Dependendo do local onde pararem, um *minigame* (dentre 80 opções) se inicia, no qual os jogadores têm objetivos específicos para cada tipo de *minigame* (objetivo local), com mecânicas exclusivas para cada um (modificadores de mecânica), como correr, girar, atirar em alvos, dentre outros. A mecânica central tem o objetivo glocal de acumular pontos através da movimentação dos personagens no tabuleiro e dos *minigames*.

Em uma direção semelhante, Fernández-Vara (2015) trabalha com a ideia de que a análise de jogos pode ser feita através de blocos de construção (*building blocks*). Ao compreender jogos como textos, no sentido proposto por Barthes (2007), a autora não limita o jogo à obra e inclui no texto quem o interpreta, e onde. Ela acrescenta à ideia de texto até os paratextos envolvendo os jogos, como suas embalagens e sites de

divulgação, como elementos que podem ser importantes na análise, que, em sua proposta, é voltada para a crítica de jogos. Ou seja, a ideia por trás de seu método é de que, uma vez que compreendemos bem os elementos do jogo, podemos discuti-lo criticamente.

Os blocos de construção são três: contexto, visão geral e aspectos formais. No primeiro, são analisadas as “circunstâncias nas quais um jogo é produzido e jogado, assim como outros textos e comunidades que podem se relacionar com ele” (FÉRNANDEZ-VARA, 2015, p. 14). A compreensão do jogo como texto é afetada por este contexto. A visão geral é a “área focada no conteúdo do jogo, o que o distingue dos outros e como foi lido, apropriado e modificado pelo público” (FÉRNANDEZ-VARA, 2015, p. 14). O interessante deste bloco é a centralidade dada ao jogador, que é incluído tanto no contexto quanto no conteúdo do jogo. E, por fim, o bloco de aspectos formais “estuda como o texto é construído, as peças que o compõem” (FÉRNANDEZ-VARA, 2015, p. 15). Este é o bloco que tem uma abordagem mais estruturalista, pois analisa o sistema do jogo, seus componentes (regras, controles) e sua apresentação (design da interface, estilo visual). As três áreas são interconectadas e pode ser que, durante a análise, uma seja mais referenciada que as outras. A autora explica que é contraproducente usar todos os blocos e discutir todos os aspectos de um jogo. Sendo a análise de jogos uma prática interdisciplinar, o melhor a se fazer é “identificar as áreas que queremos estudar e a qual disciplina estamos nos dirigindo” (FÉRNANDEZ-VARA, 2015, p. 18).

Como forma de guiar a investigação pelos blocos de construção, a autora os divide em segmentos menores e sugere algumas perguntas que o pesquisador deve responder em sua análise. Vejamos como isso se aplica ao bloco de contexto:

Tabela 1: Questões para guiar o pesquisador para definir o contexto do jogo

Contexto dentro do jogo	<ul style="list-style-type: none">● Qual fase/capítulo/modo do jogo está sendo analisado?● Por que esta parte do jogo é relevante para a análise?● Como este segmento se relaciona com o resto do jogo?● Quando acontece dentro do curso do jogo?● Como se chega a esta parte do jogo?● O que acontece nesta seção?● O gameplay desta parte é diferente do das outras?● Esta parte requer uma estratégia diferente do que no restante do jogo?
-------------------------	---

Equipe de produção	<ul style="list-style-type: none"> ● Quem fez o jogo, uma equipe ou uma pessoa? ● Que outros jogos essa equipe de produção fez? ● Como o jogo se relaciona com trabalhos anteriores ou posteriores dessa equipe? ● Existe algum membro na equipe que tenha tido uma contribuição mais distinta? Como foi? ● Existem colaboradores que sejam artistas em outras mídias? Qual sua contribuição ao jogo?
Gênero do jogo	<ul style="list-style-type: none"> ● Qual o gênero do jogo? De quem é a definição deste gênero? ● Que características do jogo o classificam como exemplo deste gênero? São características do jogo ou de seus paratextos? ● Como o jogo rompe ou subverte o gênero com o qual foi rotulado?
Contexto tecnológico	<ul style="list-style-type: none"> ● Para qual(is) plataforma(s) o jogo foi desenvolvido? Qual versão foi jogada para a análise? ● Como os recursos e limitações tecnológicos definem o jogo? ● Como o jogo supera as limitações técnicas da plataforma? ● O jogo evoca outra tecnologia, diferente da usada para jogá-lo? Se sim, como e por quê o faz? ● Qual versão do jogo foi jogada? ● Há alguma modificação ou adição técnica ao jogo? Se sim, como elas o alteram?
Contexto sociocultural	<ul style="list-style-type: none"> ● Quando e onde o jogo foi feito? ● Como o período histórico se reflete no jogo? ● Quais aspectos do jogo refletem a cultura no qual foi produzido? ● Se o jogo tiver sofrido alguma alteração devido a fatores geográficos¹, quais foram as mudanças em relação à versão original?

¹ No texto, a autora cita mudanças que vão desde a tradução até a alteração completa de personagens do jogo devido a questões culturais, como no caso do jogo *Ganbare Gorby* (1991). Na versão original, *Gorby* é uma versão cartunizada de Mikhail Gorbachev, mas na versão ocidental, o protagonista vira um garoto sem conexão com o estadista russo.

Contexto econômico	<ul style="list-style-type: none"> ● O jogo é um produto comercial ou não? ● Quem publicou o jogo? ● Como o jogo foi distribuído? ● Como foi vendido e para quem? ● Qual foi o seu plano de negócio?
Público	<ul style="list-style-type: none"> ● Qual é a classificação do jogo? ● Para quem o jogo foi vendido/anunciado? ● Quais elementos do jogo podem ser atraentes para públicos específicos? ● Se o jogo tem modos diferentes, para que tipos de jogadores são esses modos?
Relações com outras mídias	<ul style="list-style-type: none"> ● O jogo é parte de uma franquia? ● O jogo é uma adaptação de alguma obra preexistente? O que inclui desta obra? E o que deixou de fora? ● O jogo é inspirado em alguma obra preexistente? De que forma? ● Qual a relação entre as regras do jogo e as outras mídias relacionadas a ele (como as adaptações influenciam as regras, por exemplo)? ● O quanto o jogador precisa saber sobre as outras mídias para conseguir jogar? ● Qual o papel do jogador no jogo comparado ao papel desempenhado pelo público em outras mídias?

Fonte: Traduzido de Fernández-Vara (2015).

Na tabela acima, percebemos que existem diferentes aspectos que podem ser investigados nos jogos, desde suas características materiais até seu significado. Essa mistura de abordagens, teorias e métodos que caracteriza a interdisciplinaridade dos *game studies*, por mais que seja um desafio, também é uma prova de como os jogos vão além, e são pensados além deles próprios. Desde a fase de sedimentação citada por Freyermuth (2015), vê-se a articulação do artefato técnico com o elemento humano. Ou seja, jogos são produzidos tendo em mente que alguém irá jogá-los; são formas artísticas que são concebidas pelo designer levando em consideração sua motivação criativa e também a experiência que o jogador terá ao jogar. Entretanto, o autor, como vimos, afirma que ainda estamos na fase de exaptação. Mesmo com os avanços de pesquisa e as propostas metodológicas publicadas até o momento, ainda não chegamos na fase de adaptação dos *game studies*. E, se olharmos para alguns métodos de pesquisa com mais cuidado, talvez seja possível perceber o motivo da afirmação do autor.

Apesar de inovadores em diversos aspectos, muitos desses métodos são voltados para o *game design* ou para a crítica de jogos. Ainda que exista uma lacuna pequena entre os trabalhos de *game design* e os de *game studies*, segundo Freyermuth (2015), há uma diferença de abordagem entre as duas áreas, uma vez que a primeira se concentra mais na produção de jogos enquanto a segunda os interpreta de maneira mais abrangente. Quando apontamos que muitos métodos são direcionados para o *game design*, queremos dizer que são muito descritivos e estruturalistas. São focados em listar extensivamente os componentes de um jogo, o que implica que se encaixam melhor na condição de ferramentas de coleta de dados, não necessariamente de método de análise, como se propõem.

Essa lógica estruturalista atravessa os já citados métodos de Konzack (2002) e Järvinen (2008), até mesmo o método de Fernández-Vara (2015). Ainda que a autora defenda que os blocos de construção podem ser utilizados de forma bem flexível, ou seja, algumas partes podem ser usadas para a análise, outras não, o caráter descritivo persiste. Os métodos de Konzack (2002) e Järvinen (2008) seguem a mesma linha. O caráter descritivo é uma questão sobre a qual devemos refletir, pois como podemos avançar para a próxima etapa dos *game studies* se os métodos de análise nos levam apenas a compreender as partes de um jogo? Como considerar o todo?

Além disso, outros desafios se apresentam diante destes objetos de estudo. Um pesquisador que se insere nesta área deve ser, antes de tudo, um jogador, segundo Aarseth (2003) e Fernández-Vara (2015). Assim como os pesquisadores de cinema assistem a filmes como parte da pesquisa, nos *game studies* não seria diferente. Afinal, é possível pesquisar e escrever sobre jogos sem jogá-los? Contudo, uma limitação já é percebida no início deste processo: o tempo dedicado à prática de jogar.

Alguns títulos exigem um número considerável de horas para que sejam concluídos, tempo que nem todos possuímos para tal atividade. Fernández-Vara (2015) sugere, então, que o pesquisador determine o que significa concluir um jogo em seu contexto de pesquisa. É chegar até o final da narrativa? Ou completar um conjunto de missões? Ou atingir um determinado tempo de jogo? Sem mencionar que, sendo esta pesquisa inevitavelmente uma do tipo observação participante, é especialmente difícil manter uma distância crítica do objeto, já que o pesquisador interage extensivamente com ele. Ainda assim, para a autora, o importante é reconhecer essa questão e descrevê-la no texto, de tal forma que o indivíduo informe qual o seu perfil de jogador (que gêneros de jogos prefere, motivos pelo qual joga, quantas horas por semana dedica aos jogos, por exemplo).

Outra situação explanada pela autora é o uso de informações e recursos externos ao jogo pelo pesquisador, como tutoriais e códigos para hackear o jogo e obter alguma vantagem ou facilidade. Há também a dificuldade, muitas vezes, de jogar o jogo em sua plataforma original, levando o pesquisador a experienciá-lo através de simuladores ou em consoles diferentes. Fernández-Vara (2015) novamente afirma que o problema não está em usar essas ferramentas, mas em não informar que as usou, o que torna estes obstáculos fáceis de serem contornados.

Em outra perspectiva, a própria interdisciplinaridade dos *game studies* como em Fernández-Vara (2015); Aarseth (2015); Nesteriuk (2009); Freyermuth (2015) e Aarseth (2003) pode ser um desafio para a área. Isso porque, segundo Aarseth (2003), por serem simulações de qualquer fenômeno, os jogos podem ser ligados a qualquer área de pesquisa. A abundância de abordagens e de métodos pode rapidamente se transformar em escassez. Deve haver, conseqüentemente, uma real preocupação com a adequação das ferramentas às questões dos jogos digitais.

E essa reflexão leva a outras, como: se defendemos que analisar um jogo digital vai além de listar seus elementos, o que significa dizer que vamos analisar um jogo? E, considerando que, mesmo tendo sua própria disciplina, jogos ainda podem ser objetos de outras áreas, o que significa analisar um jogo dentro do campo da comunicação?

3 *Game studies* e comunicação: interseção das áreas

Ao menos uma característica em comum entre os *game studies* e o campo da Comunicação (além de suas recentes criações, no século XX) é o fato de ambos terem se estruturado, do ponto de vista teórico-metodológico, a partir das contribuições de diversos conceitos e correntes advindos de outras áreas. Ferin (2009, p. 49), por exemplo, tenta identificar conceitos e teorias explicativas que estabeleçam relações entre comunicação e cultura numa perspectiva integrada, independentemente dos perigos de uma “anarquia teórica e metodológica²” – neste caso, as contribuições oriundas de dentro de áreas como Linguística, Sociologia, Antropologia e Psicologia. Ferin (2009, p. 49-50) pondera a existência de um denominador comum nessas áreas, “centrado na *dimensão pessoal e interpessoal da ação humana* na comunicação”; segundo ela, ainda, as abordagens contemporâneas de tais áreas têm de ter, como pano de fundo, as instituições de mediação, incluídos aí os meios de comunicação tradicionais, os novos meios, as indústrias culturais e as formas de sociabilidades por eles viabilizados.

² A autora se refere ao pensamento de Paul Feyerabend, particularmente em sua obra *Contra o Método*.

Destacamos acima alguns trechos da pesquisadora por dois motivos, ao menos. O primeiro deles é destacar as potencialidades oriundas da adoção, do ponto de vista teórico-metodológico, de alguns conceitos e ferramentas de tais áreas (ainda que tal processo possa ser visto como “anárquico” em alguns momentos); assim como a Comunicação se apoia nelas, o campo dos *game studies* também tem se estruturado, em parte, em contribuições de outras áreas de saber, a fim de que possa encontrar a sua especificidade. O segundo motivo é a busca de um denominador comum dessas áreas como os fenômenos da Comunicação; no caso específico dos *game studies*, tais denominadores comuns devem ser buscados em áreas que solicitam inevitavelmente tais interfaces teóricas, sejam as áreas de saber mais tradicionais, sejam novas perspectivas como, por exemplo, a Mediologia e a Ludologia (que ora se complementa ora se defronta com a Narratologia).

Além disso, não chega a constituir novidade que os videogames, considerados como meios ou suportes, já são percebidos por alguns pesquisadores como sendo *media*, como é o caso de Parry (2012). O autor, que compartilha com McLuhan o fato de que os jogos são vistos como extensões do ser humano, classifica os videogames como meios de comunicação e adverte que eles estão longe de realizar todo o seu potencial, ponderando que eles não só devem evoluir,

tornando-se experiências de entretenimento ainda mais ricas, como também estão influenciando outras formas de mídia, criando novos níveis de interação e envolvimento. Programas como *Big Brother* e *The X Factor* devem muito à experiência de jogo do consumidor. Acessar um jornal ou revista on-line através de um iPad tem um quê de jogo (PARRY, 2012, p. 327-328).

Em outro momento, Parry (2012, p. 315) lembra que o jogo é ainda mais uma “obra de arte” do que filme, pelo fato de ele ser totalmente artificial, já que tudo nele é fruto da imaginação humana.

Cada aspecto foi desenhado e gerado por programas de animação. Cada traço dos personagens foi inventado. Cada som foi acrescentado. Técnicas de outras mídias, como cinema, televisão e quadrinhos, foram adotadas e a elas se acrescentou algo extremamente poderoso – interação (PARRY, 2012, p. 316).

Com isso, pode-se perceber que os jogos tanto entram na linhagem dos meios de comunicação, e tanto são por eles inicialmente influenciados quanto passam a posteriormente influenciar outros meios e seus produtos. Tal aspecto é importante de ser notado, na medida em que ajuda a reforçar a ligação dos jogos com categorias centrais em áreas de apoio aos *game studies*, como por exemplo, a Multimodalidade ou a Semiótica Sincrética, no âmbito dos estudos linguísticos ou semióticos.

Além dos meios em si, podemos ponderar ainda a respeito de seu papel junto aos indivíduos. Se, conforme lembrado anteriormente, os jogos (em particular, os videogames) eram vistos quase que exclusivamente como incitadores da violência entre crianças e adolescentes, com o passar do tempo o olhar se desviou dos seus possíveis efeitos para os aspectos de sociabilidade deles decorrentes. Assim,

[...] passou a ser necessário entender os *games* como uma forma de cultura, vinculada a uma prática social, ou seja, como os *games* se articulavam com o cotidiano de seus jogadores e permitiam, por exemplo, o estabelecimento de relações de parceria e mesmo amizade entre *gamers* (MARTINO, 2014, p. 151).

Com isto em mente, percebemos que a lógica dos games nos impele a expandir nossas concepções sobre o universo digital na área da Comunicação, levando-nos a percebê-los para além da lógica comunicacional clássica com foco no estudo da mensagem transmitida pelas mídias, com um emissor e um receptor.

Na lógica dos games, comunicação é a possibilidade de afetação num ambiente no qual o humano, a técnica e o ambiente estão entrelaçados, são interdependentes. A comunicação não se restringe às fronteiras sociais, pois exige uma abordagem integral, compreensiva, uma vez que faz parte da relação entre indivíduos e coisas, implicando um pensamento relacional, associativo e processual. (OLIVEIRA; SOARES; MAIA, 2018, p. 17).

Para Oliveira, Soares e Maia (2018, p. 14), jogos eletrônicos são capazes de “desenvolver cognição, afeto, emoção, de produzir saberes, subjetividades e poderes contemporâneos” e, portanto, podem afetar e ser afetados pela sociedade. Não só podem como fizeram: a lógica dos jogos, sua ludicidade, permeiam até as atividades mais corriqueiras de nosso cotidiano, como utilizar sites de redes sociais ou compartilhar memes. Para os autores, nossa sociedade “opera segundo experiências interativas, lúdicas, sociais, contextualizadas, imersivas e inventivas características dos jogos” (p. 11), e é justamente essa capilarização da lógica dos jogos que “demanda a formulação de referenciais teóricos que deem conta do papel do corpo, da agência dos objetos técnicos, do ambiente e da invenção” (p. 13).

Aarseth (2015) questiona sobre a diferença entre *game studies* e *game research*, afirmando que há uma distância entre os dois, ainda que sugira que talvez essa distinção não importe, já que a área de “*game studies* é, dentre outras coisas, um nexos onde conexões frutíferas podem ser feitas entre todas estas diferentes abordagens e muitas outras” (AARSETH, 2015). É possível concluir, então, que sim, ao estudarmos jogos na Comunicação, estamos também fazendo *game studies*. Se considerarmos a importância dos elementos técnicos para a área, explorada anteriormente na discussão sobre o

estruturalismo nas análises, ainda assim as duas áreas de interesse aqui expostas confluem, pois o artefato técnico não é deixado de lado no campo da comunicação.

Ainda que haja, por vezes, uma tendência de separarmos as instâncias humanas e técnicas, isto é algo que, na visão de Fragoso (2017), não é possível de ser feito, pois existe uma indissociabilidade entre objeto técnico e sujeito, até mesmo porque na visão do autor “tudo o que é sabido está contaminado pela intermediação humana” (p. 3). Jogador e jogo não são separados um do outro como sujeito e objeto, mas existem devido à relação entre eles. O jogador é um quase-sujeito, que só existe se jogar, e o jogo é um quase-objeto, só existe se jogado.

A interação entre artefato e indivíduo é a chave para compreendê-los, ainda mais se considerarmos as dimensões socioculturais dos jogos, que vão além da conexão entre jogador e jogo. Este é um ato social, pois, com sua mediação, “as pessoas jogam para se comunicar” (ASSIS; COSTA, 2016, p. 2). Se há interação, há comunicação, portanto, os jogos atuam como facilitadores de dinâmicas comunicacionais.

Essa conexão entre os jogadores, no entanto, não é equilibrada. A cultura *gamer* e, conseqüentemente, a comunidade que a compõe, reproduz diversos aspectos dominantes da sociedade, conforme Farias (2018), como o silenciamento das mulheres e de outras minorias sociais, e vê o crescimento de valores neoliberais entre jogadores, segundo Falcão *et al.* (2020) e que além disso, a plataformização e a midiaticização das competições de jogos online transformaram nossa relação com eles e com o trabalho.

Os *esports* hoje possuem um amplo destaque mundialmente. Diversos campeonatos recebem investimentos de as empresas desenvolvedoras e de marcas patrocinadoras, enquanto *streamers* têm alcançado fama e riqueza com transmissões de jogos online, o que gerou nos jogadores um vínculo afetivo com os jogos e com as empresas. Isto levou a um vislumbre de “um estilo de vida orientado ao consumo perpétuo” (FALCÃO *et al.*, 2020, p. 15), fundamentado no “ideal liberal que professa a riqueza e o engrandecimento como oriundos do trabalho duro” (p. 16).

A popularização dos *esports* e das transmissões online de partidas resultou em uma profissionalização dos jogadores, tanto dos que jogam como competidores individuais ou em times quanto dos que geram conteúdo para o público em plataformas como a Twitch ou o Youtube. Ao publicar vídeos através destas, gera-se um capital lúdico, ou seja, há “a produção de valor a partir de esforço realizado e relacionado aos jogos por meio da exploração de competências relativas a isso, sobretudo vinculado com redes para transmissão de partidas ou conteúdo relacionado.” (PASE; FONTOURA; DALLEGRAVE, 2020, p. 10). O capital lúdico é explorado pelo capitalismo de plataforma (*idem*) e o jogo pelo prazer, pela diversão, perde-se na busca pela remuneração da performance.

O fato de o jogador ter um papel fundamental nas pesquisas sobre jogos desde o início, segundo Konzack (2002), reforça o caráter comunicacional destes. Babecki (2018) estreita ainda mais a relação entre as duas áreas quando afirma que jogos digitais são objetos da comunicação pois há um processo comunicacional entre jogo e jogador. Além disso, o sistema do jogo é um sistema semiótico que produz sentido para o indivíduo. Aponta ainda que, caso o pesquisador queira descobrir qual o estado atual da pesquisa sobre jogos, ele deve olhar para o estado atual das pesquisas sobre meios de comunicação de massa.

O uso dos jogos pela publicidade e pelo jornalismo é um outro ponto que Babecki (2018) usa para defender a associação entre jogos digitais e comunicação. Fernández-Vara (2015) também enxerga o potencial comunicativo dos jogos quando insere em seus blocos de construção analíticos a abertura para analisar o conteúdo do jogo e as formas com que o público se apropria dele e o modifica.

Uma vez que todo jogo tem algo a dizer, ou seja, contém uma mensagem que afeta o receptor/jogador e transfere conhecimento, abre-se um caminho para que jogos sejam analisados dentro dos estudos de mídia. Jogos tanto podem se misturar às mídias tradicionais quanto se apropriar destas em sua composição, tomando emprestados elementos cinematográficos, por exemplo, como o uso de *cutscenes*³, iluminação, enquadramentos, dentre outros. A lógica inversa também acontece, pois conforme Madeira (2021), atualmente, é comum vermos filmes e quadrinhos se apropriando de traços dos jogos em sua elaboração.

Nesta perspectiva, jogos digitais podem ser vistos como palimpsestos, tomando a visão de Eagleton (2009, p. 32 *apud* LUERSEN; KILPP, 2019, p. 10) sobre “os rastros inscritos no corpo de um objeto”. Os traços que vemos neles são sobrepostos aos traços das mídias que vieram anteriormente. Muitas vezes estes rastros estão presentes nos jogos sem intencionalidade, ou seja, sem que os desenvolvedores tenham consciência das associações que fazem, simplesmente por estarmos tão habituados a uma sociedade permeada por mídias que não percebemos essas dinâmicas. Nas palavras de Luersen e Kilpp (2019, p. 10):

[...] consideramos que o modo como o jogo procura modelizar a experiência humana contém traços de outras formações midiáticas, que também dependem da relação entre imagens e sons para formatar as condições de sua experiência, o que permite que os usuários destes meios se relacionem com os mesmos a partir de uma familiarização mais imediata.

³ *Cutscenes* são cenas que aparecem em jogos para desenvolver a narrativa. Não há interação do jogador nesses momentos.

Como vimos anteriormente, a comunicação, assim como os *game studies*, também é interdisciplinar; recorre igualmente a diferentes áreas, segundo Duarte e Barros (2005), para usar seus referenciais teóricos e métodos de análise, como análise de conteúdo, estudos de caso, análise de discurso, etnografia, dentre outros, que podem ser igualmente usados nos *game studies*. No entanto, estes métodos podem não apreender características únicas que os jogos digitais oferecem, segundo Salen e Zimmerman (2012), por estes serem atividades lúdicas. Interagimos com o jogo mediante regras, para cumprir objetivos, atuando com limitações e usando mecânicas predeterminadas para que haja a jogabilidade. Quando jogamos, não somos apenas espectadores, fazemos parte da história. Estamos imersos naquele universo de uma forma muito única. Temos agência, ou seja, conforme Murray (2003), a possibilidade de interferir na narrativa, até certo ponto, e ver as consequências de nossas ações.

Portanto, alguns métodos podem ser muito rígidos para analisar objetos tão fluidos e lúdicos. Assim, nos cabe pensar: seria necessário, então, um método de análise próprio para o estudo de jogos na comunicação, aproximando-a ainda mais dos *game studies*?

4 Considerações finais

Os vários elementos envolvidos no (a princípio) simples, ato de jogar, como jogo, regras, objetivos, narrativa e jogadores, podem nos levar a discussões sobre a indústria de jogos, as novas práticas de trabalho, os debates políticos gerados por eles, a evolução da tecnologia e as transformações sociais causadas por ou através deles. Jogos digitais estão completamente inseridos no cotidiano brasileiro, em vários níveis de complexidade e de tempo dedicado pelos jogadores. A diversidade destes é algo a destacar também, já que são diversas as faixas etárias, classes sociais e gêneros dos jogadores, de acordo com a pesquisa Game Brasil (2022). A alta penetração desta atividade em nosso meio só reforça o que trouxemos no início deste trabalho: jogos podem ser muito mais do que apenas brincadeiras ou *hobbies*⁴. Por isso, a pesquisa acadêmica direcionada a eles se faz mais do que necessária, em múltiplos campos de estudo.

É uma prática comum combinar alguns métodos de análise em pesquisas, particularmente em áreas e/ou objetos teóricos muito recentes ou recém-surgidos. Muitos desses métodos podem se complementar e o pesquisador pode, e deve, se beneficiar dessas junções para obter estudos mais aprofundados. O mesmo fenômeno, analisado por diversos olhares, é compreendido em riqueza de detalhes, o que torna

⁴ A noção de *hobby* poderia ser aplicada, sem maiores esforços, a objetos literários, quadrinhos, filmes, dentre outros produtos oriundos das indústrias culturais.

difícil o seu esgotamento. Mas ainda que utilizar métodos diferentes para analisar um objeto seja encorajado, quando o assunto em destaque são jogos, escolher um único método adequado já pode ser um desafio, especialmente dependendo da área de atuação do pesquisador, o que dirá pensar em uma combinação deles.

Se juntarmos tudo isso ao que abordamos sobre os temas principais deste trabalho, podemos concluir que as duas áreas se beneficiariam da elaboração de um método próprio, ou métodos, para estudar jogos digitais dentro campo da Comunicação. A complexidade do fluxo comunicacional que permeia os jogos abre diversas possibilidades de exploração, incluindo mecânicas, troca e carga simbólicas, recepção e interação entre jogadores, por exemplo. Temos ainda a longa cadeia de produção dos títulos, composta por pessoas de diferentes áreas, das artes à tecnologia, adicionando mais camadas vinculadas à interdisciplinaridade e à transmidiatização dos jogos.

Em suma: podemos, de um lado, pensar nos jogos como objetos comunicacionais dotados tanto de características intrínsecas aos meios de comunicação em geral (sujeitos, possibilidades interativas, construção de mensagens) quanto dotados de particularidades específicas (interatividade, criação total de seus elementos constituintes), a fim de que possamos tanto alinhá-los ao lado de outros meios, quanto pertinente, quanto focarmos detidamente nele também quando pertinente. Por outro lado, tais características podem servir também de ponto de partida para uma elaboração epistemológica, teórica e metodológica mais específica sobre os jogos, que partilhe da virtual “anarquia teórico-metodológica” comum ao campo da Comunicação para que pontes entre ambos os campos se estabeleçam de modo mais firme.

Estas são apenas algumas possibilidades que podemos explorar, dando cada passo com muito cuidado para que os métodos não caiam na armadilha do estruturalismo e da descrição superficial. A ratificação dos jogos como objetos de estudo deve ser investigada com a minúcia que merece, contribuindo para o desenvolvimento de pesquisas de qualidade que possibilitem o crescimento e o fortalecimento dos *game studies* no Brasil.

Referências

AARSETH, Espen. **Meta-Game Studies**. 2015. Disponível em: <http://gamestudies.org/1501/articles/editorial>. Acesso em: 29 ago. 2022.

AARSETH, Espen. Playing Research: methodological approaches to game analysis. In: DIGITAL ARTS AND CULTURE (DAC) CONFERENCE, 5., 2003, Melbourne. **Proceedings [...]**. Melbourne: Dac, 2003. p. 1-7. Disponível em: <https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.1048.415&rep=rep1&type=pdf>. Acesso em: 29 ago. 2022.

ASSIS, Bruno Monte de; COSTA, Luciana Miranda. Interações sociais e dinâmicas comunicacionais nos games. *In*: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 25., 2016, Goiânia. **Anais [...]**. Campinas: Galoá, 2016. p. 1-22. Disponível em: <https://proceedings.science/compos-2016/papers/interacoes-sociais-e-dinamicas-comunicacionais-nos-ga>. Acesso em: 6 ago. 2022.

BABECKI, Milosz. Digital games as a research subject in media studies. **Media Studies**, Varsóvia, v. 1, n. 72, p. 45-55, Mar. 2018. Disponível em: <https://studiamedioznawcze.eu/index.php/studiamedioznawcze/article/view/291>. Acesso em: 27 ago. 2022.

BARTHES, Roland. **O prazer do texto**: precedido de variações sobre a escrita. Lisboa: Edições 70, 2007. Coleção Obras de Roland Barthes.

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

FALCÃO, Thiago *et al.* No limite da utopia: esportes, neoliberalismo e como a cultura gamer desceu à loucura. *In*: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 29., 2020, Campo Grande. **Anais [...]**. Campinas: Galoá, 2020. p. 1-22. Disponível em: <https://proceedings.science/compos-2020/papers/no-limite-da-utopia--esports--neoliberalismo-e-como-a>. Acesso em: 6 ago. 2022.

FARIAS, Vicente Reis de Souza. POR QUE HÁ POUCAS MULHERES JOGANDO ONLINE? *In*: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 27., 2018, Belo Horizonte. **Anais [...]**. Campinas: Galoá, 2018. p. 1-18. Disponível em: <https://proceedings.science/compos-2018/papers/por-que-ha-poucas-mulheres-jogando-online->. Acesso em: 6 ago. 2022.

FERIN, Isabel. **Comunicação e culturas do cotidiano**. Lisboa: Quimera, 2009.

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

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

FRAGOSO, Suely. Os modos de existência do gameplay: um exercício de aplicação com cities: skylines. *In*: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 26., 2017, São Paulo. **Anais [...]**. Campinas: Galoá, 2017. p. 1-22. Disponível em: <https://proceedings.science/compos-2017/papers/os-modos-de-existencia-do-gameplay--um-exercicio-de-a>. Acesso em: 6 ago. 2022.

FREYERMUTH, Gundolf S. **Games, game design, game studies**: an introduction. Alemanha: Transcript, 2015.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

JÄRVINEN, Aki. **Games without frontiers**: theories and methods for game studies and design. Finland: University Of Tampere, 2008. Disponível em: <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/67820/978-951-44-7252-7.pdf>. Acesso em: 29 ago. 2022.

KONZACK, Lars. Computer game criticism: a method for computer game analysis. *In*: Computer games and digital cultures conference, 1., 2002, Tampere. **Proceedings [...]**. Tampere: Tampere University Press, 2002. p. 89-100. Disponível em: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05164.32231.pdf>. Acesso em: 29 ago. 2022.

LUERSEN, Eduardo Harry; KILPP, Suzana. Sonoridades anacrônicas da tecnocultura nos videogames: uma problematização preliminar. *In*: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 28, 2019, Porto Alegre. **Anais [...]**. Campinas: Galoá, 2019. p. 1-14. Disponível em: <https://proceedings.science/compos-2019/papers/sonoridades-anacronicas-da-tecnocultura-nos-videogame>. Acesso em: 6 ago. 2022.

MADEIRA, Soraya. Reiniciando o jogo: uma revisita ao conceito de remediação sob a perspectiva dos jogos digitais. *In*: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 30., 2021, São Paulo. **Anais [...]**. Campinas: Galoá, 2021. p. 1-15. Disponível em: <https://proceedings.science/compos/compos-2021/papers/reiniciando-o-jogo--uma-revisita-ao-conceito-d>. Acesso em: 6 ago. 2022.

MARTINO, Luis Mauro Sá. **Teoria dos jogos digitais**: linguagens, ambientes e redes. Petrópolis: Vozes, 2014.

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

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

OLIVEIRA, Fátima Cristina Regis Martins de; SOARES, Letícia Perani; MAIA, Alessandra. Games, inversão cognitiva e lógica digital. *In*: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 27, 2018, Belo Horizonte. **Anais [...]**. Campinas: Galoá, 2018. p. 1-20. Disponível em: <https://proceedings.science/compos-2018/papers/games--inversao-cognitiva-e-logica-digital>. Acesso em: 6 ago. 2022.

PARRY, Roger. **A ascensão da mídia**: a história dos meios de comunicação de Gilgamesh ao Google. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.

PASE, André Fagundes; FONTOURA, Mariana Gomes da; DALLEGRAVE, Letícia. Capital lúdico e trabalho na transposição dos jogos digitais para as plataformas de Streaming. *In*: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 29., 2020, Campo Grande. **Anais [...]**. Campinas: Galoá, 2020. p. 1-23. Disponível em: <https://proceedings.science/compos-2020/papers/capital-ludico-e-trabalho-na-transposicao-dos-jogos-d>. Acesso em: 6 ago. 2022.

PESQUISA Game Brasil. 2022. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>. Acesso em: 6 ago. 2022.

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

STUMPF, Ida Regina C. Pesquisa bibliográfica. *In*: DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (org.). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. São Paulo: Atlas, 2005. p. 51-61.

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

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