Precisamos de um tutorial: uma primeira análise (meta)metodológica de estudos empíricos com games no Brasil[1]

Mariana AMARO[2]

Resumo

Neste artigo será apresentada a proposta inicial de elaboração de uma hermenêutica voltada à análise da experiência fenomenológica material ensejada pelos jogos digitais. Para isto, será apresentada uma incursão exploratória inicial no estado da arte dos diferentes procedimentos metodológicos sobre estudos empíricos de jogos na comunicação – encontrados em Teses e Dissertações publicadas em 2015 e 2016 –, com a finalidade de fazer uma um primeiro panorama dos métodos e técnicas utilizados pelos pesquisadores brasileiros.

Palavras-chave: Jogos; Game Studies; Comunicação; Metodologia; Hermenêutica.

Introdução

Neste artigo partiremos do fundamento paradigmático de que jogar é comunicação (PINHEIRO, 2007; SILVERSTONE, 2011) e, acompanhando este raciocínio, concordamos com a visão de Aarseth (2001; 2003; 2006) de que o jogo digital – um meio surgido a partir da programação computacional – pode ser o mais completo e promissor formato de produto cultural dentro do espectro das mídias digitais, já que ele se encontra, desde a sua gênese, imerso na Cibercultura, um dos galhos teóricos da Comunicação.

É preciso esclarecer, também, que a reflexão que vamos iniciar com este artigo é parte de um estudo mais amplo, que tem por finalidade a busca por um processo hermenêutico da experiência de jogo (formada pela confluência entre *gameplay* e narrativa), a partir da análise de diferentes métodos voltados à compreensão da produção de sentidos mobilizados através dos atributos e dos fenômenos dessa experiência. Assim, considerando os processos interpretativos ensejados pelos elementos imagéticos, sonoros e textuais da narrativa do game; a compreensão e os aspectos comunicacionais evocados a partir do *gameplay* – por meio das materialidades virtuais e físicas mobilizadas através dos jogos digitais –; os procedimentos de análise e os sentidos encontrados neste processo, objetivando, assim, a possibilidade de se aproximar de uma nova abordagem teórica da hermenêutica voltada à experiência de jogo.

---

[1] Trabalho apresentado no GP de Games do XVII Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.
[2] Doutoranda do PPGCOM da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, email: mari.amaroc@gmail.com.

Compreendemos aqui a hermenêutica como uma ferramenta passível de uso para análise interpretativa dos meios representativos em busca dos seus sentidos. Contudo, buscamos não a aplicação da hermenêutica tal qual ela é hoje concebida como ferramenta de análise (que se foca em compreender a experiência através da tradução desta em linguagem ou textos para, então, aplicar a análise) aos jogos digitais, objetivando descobrir os sentidos produzidos por um outro jogo. O interesse aqui está centrado no caminho que deve ser percorrido e nos instrumentos que podem auxiliar na elaboração de uma hermenêutica voltada à análise da experiência fenomenológica material ensejada pelos jogos digitais, em um primeiro momento, e que pode vir a servir como um instrumento de análise de outras experiências ainda mais complexas. Por isso, apesar de parecer que o lógico seria somente sugerir a aplicação e a adequação dos métodos de interpretação baseados na hermenêutica filosófica de Gadamer aos games como procedimento metodológico, tal decisão levaria este estudo a cair em um círculo vicioso, no qual seria impossível escapar dos paradigmas que traduzem experiências como "textos" ou "representações" em busca da formulação de um sentido e não em uma nova compreensão da hermenêutica – caminho que, alias, já foi percorrido sem muito sucesso no trabalho de Arjoranta (2015). Então, diante desse possível infrutífero caminho, o que é possível fazer?

Dito isso, neste artigo será apresentada uma incursão exploratória inicial no estado da arte dos diferentes procedimentos metodológicos sobre estudos empíricos de jogos na comunicação – encontrados em Teses e Dissertações publicadas em 2015 e 2016 –, com a finalidade de fazer uma um primeiro panorama dos métodos e técnicas utilizados pelos pesquisadores brasileiros – ou pelo menos das metodologias quando descritas. Na primeira parte, explicaremos o que entendemos por hermenêutica e por experiência de jogo e qual a relação entre ambos.

Hermenêutica e experiência de jogo

Usamos aqui o termo "experiência de jogo" como aquele que conflui e entrelaça tanto a narrativa imagética e textual (representativa) quanto o *gameplay* presentes nela. Em um primeiro momento será explicitado porque a escolha pelo guarda-chuva de uma hermenêutica, para, a seguir, fundamentarmos porque as materialidades físicas e virtuais ensejadas pela experiência de jogo são tanto o ponto problemático na busca da aplicação da hermenêutica filosófica, quanto são justamente os elementos que auxiliam na

configuração do modo de ser no jogo digital e integram parte do processo de sua produção de sentidos. Explicaremos porque também é preciso pensar em termos de acontecimento e não somente em narrativa para interpretar plenamente a comunicação dos sentidos evocada a partir dos jogos digitais.

Gadamer (1999) usa justamente o conceito de jogo como fio condutor para esclarecer sua concepção de hermenêutica filosófica às obras de arte, amparando-se nas características ritualísticas e representativas (no sentido de alguém que representa algo) exploradas na obra de Huizinga (2010). Ele o faz exatamente porque, em sua acepção, a hermenêutica não é uma análise daquilo que está acabado, mas sim do fenômeno de mediação evocado tanto pelo jogo quanto – em sua visão – pelas obras de arte. Ou seja, a hermenêutica é mais uma compreensão ontológica da obra como ente, que a partir do seu Dasein está sempre em processo de reconfiguração. Entretanto, cabe salientar que a compreensão de Gadamer (1999) de jogo – como mediação e fenômeno – é aqui entendida como *gameplay*, já que ao submeter à concepção de jogo como mediação, o autor acaba por apagar a materialidade e a existência do jogo em si. Da mesma forma, esse apagamento do jogo acaba por desprezar o papel do jogador de tal maneira que "espectador" e "jogador" estão, para ele, equiparados. Se, de certo modo, Gadamer (1999) salienta que a interpretação de uma obra de arte ou uma peça (ou de um livro) também é um fenômeno com características materiais, destacando que é preciso olhar antes de tudo para a experiência e a imersão provocada por tais meios, do que somente buscar por símbolos e signos já pré-estabelecidos supostamente evocados. Ao seguir essa linha de raciocínio o autor nega que o agir e o impacto da liberdade de execução permitidos dentro do mundo de jogo seja um aspecto de experiência diferente daquela presente na observação.

Em posição contrária, Merleau-Ponty, no inacabado "A Prosa do Mundo" (2007), dá destaque justamente para esse agir-experiência que precede a obra de arte como uma camada de compreensão que é, muitas vezes, inacessível ao espectador da obra final. Deixa-se claro que o debate entre os filósofos se situa mais na busca da Verdade de uma obra de Arte do que propriamente nos métodos de interpretações possíveis. Enquanto Merleau-Ponty (2007) define que a experiência surge a partir da existência corporificada dos sujeitos – uma vez que a compreensão surge a partir dos embates entre o ser e outro corporificados –, Gadamer (1999) entende que é precisamente neste ir e vir que se encontra a experiência e, portanto, aí foca-se a sua hermenêutica. Entretanto, ambos

concordam que embora, materialmente, a experiência em si é finita e fugaz, ela resiste infinitamente como possível produtora de sentidos, ao se desdobrar em uma memória que está sempre se reconfigurando, de forma que, apesar de presente, a experiência sempre se direciona ao futuro quanto à sua compreensão.

Retornando a Gadamer (1999), sabendo que o jogo (no caso a mediação ensejada pelo jogo, que fique claro) é a metáfora escolhida pelo autor como própria para explicar a hermenêutica, problematiza-se aqui que a equiparação entre espectador e jogador é o porquê de a hermenêutica ser mais bem-sucedida em sua aplicação às experimentações observadas nos meios representativos, como quadros e livros, e não aos próprios jogos. O apagamento do agir material do jogador enquanto ente e da possibilidade de modificações materiais ensejada por este ao serem niveladas com a experiência participativa do espectador – e de certa forma mais passiva quanto à materialidade do jogo – dificulta a aplicação do método hermenêutico, tal qual foi estabelecida por ele, aos jogos. Assim, a teoria embasada no fenômeno do jogo não consegue abraçar o próprio jogo.

Entretanto, existem trilhas traçadas no trabalho de Gadamer (1999) que podem sanar algumas deficiências encontradas nas análises sobre Jogos Digitais. A primeira delas é a compreensão de que não existe uma experiência (ou hermenêutica) falsa, pois para ele cada encenação tem em si mesma a Verdade presente. Ou seja, o roteiro da peça é tão cânone quanto a peça encenada, mesmo que estas tenham óbvias diferenças. A razão disso é que a hermenêutica se concentra na experiência, que é sempre única na sua vivência (GADAMER, 1999). A segunda delas é justamente a apropriação do conceito de vivência para a interpretação, ou seja, a obra de arte, assim como o jogo, não é uma narrativa fechada, mas sim um fenômeno, uma experiência, e, claro, um acontecimento vivido.

Dentro especificamente dos trabalhos que se voltam para jogos nos ambientes digitais, um dos primeiros trabalhos a falar da produção de sentido a partir do "*play*" é a tese de Fragoso (1997), que busca desenvolver um brinquedo semiótico que consiga através das imagens – e não de expressões verbais – produzir sentidos em seus usuários. A autora faz um levantamento teórico-empírico de quais possibilidades técnicas e narrativas poderiam evocar sentidos através das imagens no cinema, na televisão e nas mídias digitais interativas, para então aplicá-las no desenvolvimento de uma interface interativa funcional que evidenciasse tais características. Entretanto, cabe destacar que a

perspectiva de análise dos sentidos de Fragoso (1997) é a semiótica e não a hermenêutica filosófica. Tal posição teórica é confirmada na escolha expressa da autora de criar uma ferramenta que construísse sentidos através da imagem e não pelas expressões verbais da linguagem.

Contudo, cabe aqui também afirmar que, não é só através das expressões verbais ou das imagens que a experiência de jogo constrói sentidos (AMARO, 2016). A manipulação e todas as sensações e informações que acompanham a experiência haptíca dentro da experiência de jogo, tanto na direção de dentro para fora da tela quando vice-versa – também se mostraram capazes de criar uma rede de produção de sentidos entre seus agentes. Portanto, as percepções e expressões ensejadas através das materialidades, assim como pelas circulações dos espaços virtuais e físicos, e acionadas durante e devido à experiência devem ser especialmente consideradas para uma proposta hermenêutica de jogo, já que estas são algumas das especificidades que fazem dos jogos digitais meios diferentes daqueles somente representativos.

Dentro dos *Game Studies*, os trabalhos de Arsenault e Perron (2009) e Arjoranta (2015) aplicam a hermenêutica a partir da compreensão dos jogadores em relação aos aspectos narrativos dos jogos digitais, de forma que ignoram as interpretações providas do *gameplay*. Em sua atualização do círculo mágico (HUIZINGA, 2010) para ciclo mágico, Arsenault e Perron (2009) direcionam a hermenêutica somente à narrativa, chegando ao ponto de afirmar que a única característica indispensável do jogo digital seria o *gameplay*, já que jogos nem sempre apresentam uma narrativa formal – exemplos seriam games como Tetris e Paciência.

Arjoranta (2015) vê o conceito de hermenêutica filosófica tão associado à narrativa e descolado da experiência-fenomenológica própria do jogo que trabalha em cima de um conceito chamado "hermenêutica em tempo real" (AARSETH, 2003), em busca da compreensão da produção de sentidos mobilizada pelos jogos digitais. Contudo, da forma com que foi realizada, a tese se detém mais nos sentidos produzidos pelos games ludonarrativos do que à produção de sentidos possibilitada pelos jogos. Ou seja, se atém mais aos resultados percebidos perante à hermenêutica aplicada do que à experiência que os causa, dando enfoque ao que é comunicado ao invés da comunicação em si que ocorre na experiência de jogo. Por isso, reforça-se aqui a necessidade de perceber a experiência também através das materialidades mobilizadas durante este fenômeno, para evitar o desvio em direção à hermenêutica da experiência de jogo.

Apesar de se questionar "quando processos persuadem, como eles são interpretados?"[3](ARJORANTA, 2015, p. 59) em seu trabalho, a autora não se atém na interpretação dos processos como produtor de sentidos. Isso decorre do fato de a pesquisadora assumir a perspectiva de analisar o jogo em forma de linguagem, assim como Gadamer, então mesmo evocando o conceito de proceduralidade de Bogost (2007) como uma forma de produção de sentido, Arjoranta (2015) não tenta modificar a hermenêutica possível de Gadamer (1999).

Para tornar possível a aplicação deste método, ela prefere, em oposição, ver jogos como textos a fim de aplicar a hermenêutica filosófica de Gadamer em busca de sentidos. Ora, tal intento vê mais o caráter instrumental da hermenêutica do que uma possível manutenção e adaptação desta aos jogos (mesmo que Gadamer use os próprios jogos como metáfora para explicar sua conceituação de hermenêutica). Talvez se a pesquisadora tivesse efetivamente tentado aplicar esta hermenêutica em objetos empíricos e tivesse registrado tais tentativas de forma mais cientifica e não só "pessoal" como ela declara, outras modificações possíveis teriam sido notadas e, talvez, sugeridas por ela. De forma alguma, portanto, devemos ficar somente no plano teórico quando a experiência pode (e deve) ser observada também no plano empírico, a fim de ajudar a encontrar onde estão os pontos cegos.

E se a ontologia da hermenêutica de Gadamer (1999) pressupõe a linguagem como unidade mais básica, ora, devemos pensar em uma hermenêutica dos fenômenos para orientar o jogo, já que ele se aproxima mais de um acontecimento do que de uma narrativa propriamente dita. A ontologia do jogo pressupõe a materialidade em dois pontos: físico e virtual. Enquanto o primeiro é observável através dos fenômenos que envolvem jogador, artefato e ações que circulam entre estes dois aspectos, a materialidade virtual não é tão aparente, sendo frequentemente associada aos estudos representativos somente pelo fato de se passar em uma tela (aqui se referindo mais a quadro, como em uma pintura, do que ao ecrã digital) e pela impossibilidade de ser manipulada diretamente. Entretanto, não há como negar que há forma e substância material, com limites, leis físicas e outras variáveis que são observáveis no ambiente físico. Contudo, por mais irônico que seja, os estudos de hermenêutica e de análise da experiência de jogo costumam se direcionar para o que ocorre para dentro da tela (tratando-o muitas vezes como representativo quando as análises não versam sobre os aspectos sociais dos games), aquilo que consideram

[3] Tradução nossa: "*when processes persuade, how are they interpreted?*"

imaterial, desconsiderando sua materialidade e apagando, ainda mais, o que ocorre fora dos limites do monitor.

Arsenault e Perron (2009) propõem uma intersecção do *gameplay*, da narrativa e da hermenêutica nos jogos no que eles chamam de "ciclo mágico". Nessa estrutura composta por espirais interconectadas em forma de cone invertido, cada um desses elementos é representado por uma espiral diferente que se alarga de acordo com a importância que cada elemento desempenha em um jogo específico.

A primeira e maior espiral é a do *gameplay*, a configuração essencial de um jogo digital. A segunda, contida dentro do *gameplay*, representa a narrativa que se desenrola através do jogo. Ambas as espirais estão interconectadas. A terceira espiral, por fim, representa a hermenêutica (interpretação), localizada no meio do cone justamente por não ser um processo obrigatório na experiência de jogo, pois na compreensão dos autores, subtexto e narrativa não são os elementos essenciais de um jogo. De forma que, para eles, apenas a espiral do *gameplay* é mandatória, pois sem ela, não há jogo. Porém, quando os três elementos estão presentes, "a relação das espirais umas com as outras é de inclusão: o gameplay leva ao desenrolar da narrativa, e, juntos, o gameplay e narrativa podem tornar possível algum tipo de interpretação"[4] (ARSENAULT; PERRON, 2009, p. 117-118).

Arsenault e Perron (2009) apresentam nesse mesmo artigo uma versão mais complexa deste esquema no qual são acrescentadas as experiências relativas ao jogador dentro do sistema de jogo, ou seja, além do próprio usuário, estão presentes o *gameplay* e o jogo`. A escolha da utilização da grafia jogo` e não jogo é que a primeira busca destacar que o jogo` é a representação da imagem mental de jogo que o *gamer* vê, já que o jogador normalmente tem acesso aos algoritmos do software enquanto jogo. Os autores acenam em um sentido parecido no esquema do "ciclo mágico", ao considerar que quando um jogo apresenta associada a espiral de *gameplay*, as de narrativa e de hermenêutica, surge uma relação de inclusão entre elas, já que enquanto é o *gameplay* que permite o prosseguimento da narrativa, a interpretação do jogo surge da confluência entre o *gameplay* e a narrativa.

Porém, se distanciando um pouco do entendimento de Arsenault e Perron (2009), fica aqui como proposição a ideia de que a hermenêutica pode estar associada não só a compreensão da narrativa como texto, mas, também como processo de experimentação e

[4] Tradução nossa: "the spirals' relationship to each other is one of inclusion: the gameplay leads to the unfolding of the narrative, and together the gameplay and the narrative can make possible some sort of interpretation."

compreensão haptíca e imagética do jogo, tendo em vista que a partir do *gameplay* o jogador pode reconfigurar sua experiência de jogo em uma narrativa. Ou seja, a hermenêutica aqui deveria ser repensada como um possível processo de interpretação não só a partir dos textos, mas também da relação material existente entre jogador e console, assim como dos acontecimentos experimentados – e não só observados. De forma que as camadas de complexidade engendradas pelo *gameplay* podem, em um caminho paradoxal, auxiliar na elaboração de uma narrativa mais clara, por parte do jogador, a partir dos acontecimentos na experiência de jogo. Portanto, compreende-se aqui que o *gameplay* pode não só conformar a narrativa, mas criá-la a partir do acontecimento da experiência de jogo.

Os procedimentos (meta) metodológicos

As teses e dissertações foram selecionadas a partir do Banco de Teses e Dissertações da Capes[5], que acessa às bases da plataforma sucupira. As buscas foram filtradas a partir das palavras-chave: jogos, games e videogame nos metadados referentes ao campo do título, palavras-chave ou resumo dos trabalhos. Tal busca resultou em 66 trabalhos, entretanto, foram descartados 32 por não serem pertinentes ao tema (tratam de cinema, TV, jogos olímpicos, futebol ou carnaval), 9 por serem estudos de cunho mais teórico e, ainda, 3 por não ser possível acessar o trabalho na íntegra, totalizando assim o corpus de 22 (5 Teses e 17 dissertações).

A nuvem de tags (Figura 1) mostra quais os termos apareceram mais nas palavras-chave dos trabalhos selecionados, com destaque para "games" e "jogos" (que foram algumas das palavras-chave da busca no Banco de Teses e Dissertações da Capes), seguido pelo aparecimento das palavras "cultura", "eletrônico" e "narrativas", o que indica não só o tipo de jogo estudado (aí o eletrônico, entendido como sinônimo de digital ou videogame para muitos pesquisadores), mas também o foco no jogo como artefato cultural e como narrativa. A seguir, em uma escala de terceira ordem de repetição, aparecem os termos "publicidade", "políticas", "mídia", "digitais" aparecem, sendo os dois primeiros termos voltados mais a abordagem ou temática dos trabalhos, enquanto mídia e digital tratam mais do formato dos games.

[5] Acesso em: <http://bancodeteses.capes.gov.br/banco-teses/>.

Figura 1: Nuvem de Tags com as palavras-chaves de Teses e Dissertações

No quadro 1 estão todos os trabalhos que foram selecionados para análise (com seus respectivos títulos, autores e universidades) e como pode-se observar pelos títulos em relação aos termos em destaque na nuvem de tags, nem todos os trabalhos tem como objeto de estudo os jogos em si, com alguns focando as experiências de fã, construções narrativas, jogos como instrumentos de aprendizagem (*gamification*) e até as relações de consumo perpetuada através e entre na relação entre jogos e jogadores. Apesar de a maior parte das pesquisas ter como objeto empírico um jogo (talvez com a exceção de 'Fluke: repensando a gamificação para a aprendizagem criativa' e 'A Gamificação Nos Processos Sociais Contemporâneos', que, respectivamente, analisam o potencial de gamification em uma plataforma de ensino e o no aplicativo Waze), é possível compreender que os objetos de estudo nem sempre sejam aqueles relacionados aos Game Studies, como já apontaram Fragoso et. al (2015) e Perani (2014) ao fazerem panoramas mais gerais do Campo na Comunicação no Brasil.

TÍTULO	AUTOR	INSTITUIÇÃO	TIPO
E-sports: um estudo de caso sobre como a relação entre esporte e videogame se dá na sociedade capitalista contemporânea	BERNARDO, KALUAN BOARINI	FACULDADE CÁSPER LÍBERO	DISSERTAÇÃO
Funções do jornalismo nos newsgames	BOURSCHEID, ANA PAULA	UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA	DISSERTAÇÃO

TÍTULO	AUTOR	INSTITUIÇÃO	TIPO
Eu não posso ser dois: uma perspectiva sobre o conceito de gameplay a partir de experimentos com o jogo brothers – a tale of two sons	CRUZ, MARIANA AMARO	UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL	DISSERTAÇÃO
Lampejos da percepção: jogos digitais em tempos de biopolítica	DENANI, GUSTAVO HENRIQUE SOARES	UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO	DISSERTAÇÃO
Fluke: repensando a gamificação para a aprendizagem criativa	FAVA, FABRICIO MARIO MAIA	PUC/SP	TESE
"Saudações do terceiro mundo": games customizados, gambiarra e habilidades cognitivas na cultura hacker'	FRANCO, JOSE CARLOS MESSIAS SANTOS	UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO	TESE
"Temos que pegar: espirais de apropriação e regras autoimpostas de jogabilidade em trechos de vídeos de let's play do jogo pokémon leafgreen"	GARROCHO, LUIS FELIPE MATSYA DE ARUANDA RAMOS	UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS	DISSERTAÇÃO
Mapas do imaginário compartilhado na experiência do jogar: o videogame como agenciador de devaneios poéticos	GASI, FLAVIA TAVARES	PUC/SP	TESE
Processos comunicacionais nos jogos narrativos: a relação entre o roleplay e as histórias de vida dos players	IUAMA, TADEU RODRIGUES	UNIVERSIDADE DE SOROCABA	DISSERTAÇÃO
A gamificação nos processos sociais contemporâneos	NAVARRO, JOAO RAFAEL ERSINA	UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI	DISSERTAÇÃO
Videogames e comunicação: dinâmicas de comunicação no dota 2	PESSOA, VICTOR FELIPE BARBOSA	UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS	DISSERTAÇÃO
Nos jogos da mediosfera e conexão: o processo de gameficação presente no playstation 4	PONZETTO, ALEXANDRE	UNIVERSIDADE PAULISTA	DISSERTAÇÃO
Individuação em narrativas de games: uma análise junguiana das interações simbólicas em bioshock infinite	ROCHA, LEONARDO VIEIRA DA	UNIVERSIDADE TUIUTI DO PARAN	DISSERTAÇÃO
Tablet, o brinquedo: um estudo da apropriação lúdica da tecnologia por crianças do primeiro ano do ensino fundamental	SILVA, TIAGO DA MOTA E	PUC/SP	DISSERTAÇÃO
As premissas da publicidade pervasiva: apropriações das lógicas dos jogos pervasivos no consumo da experiência	OLIVEIRA, THAIANE MOREIRA DE	UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE	TESE
We will hold the line: o fandom como forma de participação dos fãs no desenvolvimento do universo transmidiático do jogo mass effect	TOLEDO, PAULA MOUTA DE	UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS	DISSERTAÇÃO
Jogos eletrônicos como estratégia de comunicação: efeitos da congruência do in-game advertising	RODRIGUES, FRANCISCO MAIA	UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA	DISSERTAÇÃO
Autobiografia no jogo: a formação dos avatares e das histórias no jogo the sims 3	LEITE, DANIELLE DE MACEDO	UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA	DISSERTAÇÃO
Amazônia virtual no game brasil ragnarök online: representações, construção e circulação de sentidos sobre a região'	ASSIS, BRUNO MONTE DE	UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ	DISSERTAÇÃO
Mundo de jogo: discurso publicitário e propaganda ideológica em jogos digitais'	AMARAL, DIEGO GRANJA DO	UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO	DISSERTAÇÃO
Clash of clans : análise do game design de um jogo gratuito, mas lucrativo para a economia de atenção	SILVA, RODRIGO PORTES VALENTE DA	PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL	DISSERTAÇÃO
A influência da estereoscopia na experiência imersiva nos videogames	GONCALVES, DIOGO AUGUSTO	UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS	DISSERTAÇÃO
A poética do vídeo game: um estudo do potencial estético dos jogos digitais casuais	FREITAS, FILIPE ALVES DE	UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS	TESE

TÍTULO	AUTOR	INSTITUIÇÃO	TIPO
Entrando na partida: a formulação de políticas de comunicacão e cultura para jogos digitais no brasil entre 2003 e 2014	ZAMBON, PEDRO SANTORO	UNIVERSIDADE EST.PAULISTA JÚLIO DE MESQUITA FILHO/	DISSERTAÇÃO
Espaços sociais e novas identidades gamers: a influência do consumo na produção das narrativas dos videogames	PIMENTEL, ERICK VASCONCELOS	UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO	DISSERTAÇÃO
Entre o físico e o digital: uma análise do game cartola fc	REIS, RAFAEL MARTINS DOS	FACULDADE CÁSPER LÍBERO	DISSERTAÇÃO
Games na promoção e educação em saúde: práticas de significação	LEMOS, LUCIA MARCIA DE CARVALHO	PUC/SP	TESE

Quadro 1: Teses e Dissertações selecionadas para análise

Quanto à análise, inicialmente considerou-se que seriam analisados somente o resumo e a seção metodológica das teses e dissertações coletadas, entretanto, com certa surpresa, foi constado que mesmo nesse pequeno recorte do universo de trabalhos sobre games, 43% não dedicavam um espaço no texto para explicar os procedimentos metodológicos ou mesmo quais as ferramentas utilizadas, tanto na parte da coleta quanto da sistematização dos dados. Inclusive, cabe ressaltar que tal número foi maior/igual nas dissertações do que nas Teses, o que parece normal/não normal, tendo em vista que o Mestrado é o primeiro contato com a pesquisa acadêmica de profundidade. Portanto, a fim de não restringir ainda mais o corpus, foi preciso incluir como categoria de análise o termo "presença de capítulo/subcapítulo dedicado aos procedimentos metodológicos" a fim de destacar que nem sempre, em nosso campo, o que foi feito durante o processo que precede as análises e as conclusões estão reunidas e sistematizadas em um mesmo local - isso quando estão presentes, claro.

Não é preciso dizer que tal dispersão dos procedimentos metodológicos pelas mais diversas seções dos trabalhos (resumo, introdução, análise ou até mesmo junto com capítulos teóricos) fez com que o mergulho, que parecia sistemático e quase burocrático, se tornasse mais caótico e arqueológico do que o previsto, de forma que a busca singela pelos métodos mais utilizados para um posterior encaixe em taxonomias de métodos se tornou uma experiência mais próxima àquela de Tetris do que se gostaria.

O Estudo de Caso (ou de casos) foi o procedimento metodológico mais utilizado (ou indicado) nos trabalhos selecionados. Foi encontrado que 36% usaram entrevistas como método, sendo que destes 7 entrevistaram jogadores e apenas um trabalho entrevistou produtores de jogos. Entretanto, somente 4 trabalhos anexaram a íntegra das entrevistas (tanto em texto quando a decupagem) como apêndices de seus trabalhos. Outro fato que causou estranheza foi que 2 autores publicaram os termos de autorização de

divulgação de dados assinados e com as informações dos voluntários/entrevistados, que devem, por praxe dos órgãos federais de pesquisa, sempre serem anônimos.

A análise de jogadores, e não só dos jogos, compreendeu o total de 13 trabalhos. Foi possível ver que há uma triangulação entre as diversas técnicas para coleta de dados, sendo que o levantamento documental, participação observante e entrevista com jogadores foram utilizados em conjunto em 4 de 22 (18 %). A etnografia de comunidades em plataformas digitais (em redes como Orkut, Facebook, Reddit, Youtube, Twitch e de Fanfictions) foi utilizada em 15 trabalhos em conjunto com análises do próprio jogo, principalmente quanto ao seu gameplay e/ou interfaces gráficas, o que é um número bem expressivo. Também é possível observar o uso de ferramentas como questionários qualitativos (para delimitação de voluntários para as entrevistas qualitativas ou seleção de corpus empírico), de caderno de campo/diário de pesquisa e material audiovisual em 5 dos trabalhos coletados. Quanto a experiência com os jogos em si, somente 10 dos trabalhos deixam claro que os pesquisadores jogaram de fato aqueles games, com outros não deixando explicito qual foi o nível de aproximação com o objeto.

Considerações Finais

A análise dos trabalhos selecionados até agora, apenas dois anos dos dez pretendidos para a construção do Estado da Arte, mostrou que existe uma necessidade muito grande de se discutir metodologia e, principalmente, a necessidade de registro metodológico no campo dos Estudos de Jogos no Brasil (e talvez na própria Comunicação). A proposta deste artigo é apresentar o rascunho de um meta estudo sobre os procedimentos metodológicos e os sentidos buscados (e quando possível, encontrados) por estes, entretanto, como foi observado até agora, a tarefa de mapeamento inicial da área será mais árdua e caótica do que o esperado.

E, mesmo após essa incursão breve e ainda muito rasa no Campo, o aparecimento de triangulações metodológicas mostra que para compreender o processo hermenêutico relacionado aos games é necessário tanto analisar os aspectos mais formais e perenes dos games (os elementos narrativos, tanto textuais como imagéticos, e as configurações técnicas de seus hardwares e softwares) quanto participar da fugaz experiência de jogo, na condição de sujeito ou de observador, a fim de tentar, primeiramente, distinguir quais são os sentidos alcançados por cada análise e como estes podem ser cruzados em busca de uma estrutura hermenêutica de análise que os configure como um todo. Logo, pensa-

se que será preciso analisar os sentidos evocados pelos jogos através da observação atenta daqueles que são mobilizados durante a experiência, levando em conta seus aspectos materiais como expressões, reações e possíveis compreensões – e aqui cabem os artefatos e os jogadores –, assim como os elementos narrativos representativos, para que, em um segundo momento, seja possível voltar o foco à uma meta-análise da experiência a partir do cruzamento de tais dados e, não, aos seus possíveis resultados. Portanto, será preciso analisar os procedimentos, os dados, os sentidos encontrados e, excepcionalmente, as análises em si para poder começar a se pensar neste procedimento hermenêutico.

_____

Referências bibliográficas

AARSETH, Espen. Computer game studies, year one. **The international journal of computer game research**, vol. 1, ed. 1, julho, 2001. Disponível em: <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>. Acesso em: 10 ago. 2015.

_____. Playing research: methodological approaches to game analysis. In: THE DIGITAL ARTS AND CULTURE CONFERENCE, 5., 2003, Melbourne. **Anais eletrônicos...** Melbourne: DAC, 2003. Disponível em: <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Aarseth.pdf>. Acesso em: 10 ago. 2016.

_____. How we became post digital: from cyberstudies to games studies. In: SILVER, David; MASSANARI, Adrienne (Org.). **Critical Cyber-culture Studies**. Nova Iorque: New York University, 2006. p. 37-46.

AMARO, Mariana. **Eu não posso ser dois: uma perspectiva sobre o conceito de gameplay a partir de experiências com o jogo Brothers:** A Tale of Two Sons. 2016. Dissertação (Mestrado). Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2016. Disponível em: < http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/142834>. Acesso em 15 ago. 2016.

ARJORANTA, Jonne. **Real-time hermeneutics**: meaning-making in ludonarrative digital games. 2015. Dissertation (PhD). The Department of art and Culture Studies, University of Jyväskylä Pekka Olsbo, Jyväskylä, 2015. Disponível em: <https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/45647/978-951-39-6164-0_vaitos24042015.pdf?sequence=1>. Acesso em: 15 ago. 2016.

ARSENAULT, Dominic; PERRON, Bernard. In the frame of the magic cycle: the circle(s) of gameplay. In: PERRON, Bernard; WOLF, Mark J. P. (Org.). **The video game theory reader 2**. Nova Iorque: Routledge, 2009. p.109-132.

BOGOST, Ian. **Persuasive games**: the expressive power of videogames. Cambridge: The MIT Press, 2007.

ECO, Umberto. **Seis passeios pelo bosque da ficção**. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

FRAGOSO, Suely. **Towards a semiotic toy**: designing an audiovisual artefact for playful exercise of meaning construction. 1988. Tese (Doutorado) - Institute of Communications Studies, The University of Leeds, Leeds, 1988.

_____. A experiência espacial dos games e outros medias: notas a partir de um modelo teórico analítico das representações do espaço. **Comunicação e Sociedade**. Braga, vol. 27, 2015. Disponível em: <revistacomsoc.pt/index.php/comsoc/article/view/2097>. Acesso em: 10 ago. 2016.

_____; REBS, Rebeca R.; REIS, Breno M. S.; SANTOS; Luiza dos; MESSA, Dennis; AMARO, Mariana; Caetano, Mayara. Um panorama dos estudos de games na área da Comunicação nos últimos 15 anos. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 38, 2015, Rio de Janeiro. **Anais eletrônicos...** INTERCOM: Rio de Janeiro, 2015. Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10- 0207-1.pdf>. Acesso em: 1 dez. 2015.

GADAMER, Hans-Georg. **Verdade e método**: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica. Petrópolis: Editora Vozes, 1999.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 6 ed. 2010.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da percepção**, 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

_____. **A prosa do mundo**. São Paulo: Cosac-Naify, 2007.

PERANI, Letícia. Jogando para comunicar, comunicando para jogar: por um lugar dos games nas Ciências da Comunicação e na Cibercultura. In: SIMPÓSIO NACIONAL DA ABCIBER, 8., 2014, São Paulo. **Anais eletrônicos...** São Paulo: ABCiber, 2014. Disponível em: <http://www.abciber.org.br/simposio2014/anais/GTs/leticia_perani_soares_39.pdf>. Acesso em: 10 mar. 2016.

PINHEIRO, Cristiano Max. **Apontamentos para uma aproximação entre jogos digitais e comunicação**. 2007. Tese (Doutorado). Faculdade de Comunicação Social, Programa de Pós-graduação em Comunicação, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2007. Disponível em: <http://tede.pucrs.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=1107.>. Acesso em: 08 mar. 2016.

SILVERSTONE, Roger. **Por que estudar a mídia?** São Paulo: Edições Loyola, 2002.