

Um panorama dos estudos de games na área da Comunicação nos últimos 15 anos

Suely FRAGOSO¹
Rebeca R. REBS²
Breno Maciel Souza REIS³
Luiza dos SANTOS⁴
Dennis MESSA⁵
Mariana AMARO⁶
Mayara CAETANO⁷

Laboratório de Artefatos Digitais (LAD)
Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)

Resumo

Apresentamos um mapeamento quantitativo dos trabalhos brasileiros sobre jogos digitais, com foco na produção por autores do campo da Comunicação. O objetivo principal é desvelar as principais perspectivas de Estudos de Jogos Digitais (*Game Studies*) no Brasil, a partir de um olhar para as realizações dos últimos 15 anos. Inicialmente, construímos uma definição tentativa do campo dos estudos de jogos, o que nos permitiu identificar um conjunto de palavras-chave para realizarmos o levantamento de dados. O *corpus* do estudo é composto pelas Teses e Dissertações defendidas no Brasil entre 2000 e 2014, em todas as áreas de conhecimento, e pelos trabalhos apresentados em três eventos da Comunicação, Intercom, Compós e ABCiber, no mesmo período. Os resultados apontam que os Estudos de Games no Brasil podem ter entrado em uma etapa de maturidade, mas a comunidade dedicada ao tema é reduzida. A área de conhecimento que melhor acolhe os Estudos de Games no país é a Comunicação.

Palavras-chave: jogos digitais; game studies; teses e dissertações; eventos; Brasil

Introdução

O avanço da multidisciplinaridade e o surgimento de novas subáreas têm causado rápidas transformações nas áreas de conhecimento. Com isso, é cada vez mais difícil manter-se atualizado com o perfil geral e as tendências das pesquisas sobre nossos temas de interesse. Este trabalho visa responder a inquietações dessa natureza através de um mapeamento das pesquisas sobre games no Brasil nos últimos 15 anos (2000-2014). Trata-se de uma análise quantitativa de Teses e Dissertações defendidas em Programas de Pós-Graduação brasileiros e artigos apresentados em três eventos da área da Comunicação (Compós, Intercom e ABCiber). Segundo Aarseth, em 2006 os jogos ocupavam um lugar secundário na área da

¹ Professora dos Programas de Pós-Grad. em Comunicação e Informação e em Design da UFRGS e Pesquisadora CNPq.

² Doutora em Comunicação e Professora do Curso de Jornalismo da UFPel.

³ Doutorando no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da UFRGS. Bolsista CAPES.

⁴ Mestre em Comunicação pela PUC/RS.

⁵ Mestre em Design e Professor do Curso de Curso de Publicidade e Propaganda da ESPM.

⁶ Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da UFRGS. Bolsista CAPES.

⁷ Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da UFRGS. Bolsista CAPES.

comunicação, ou, mais precisamente, nos estudos de mídias (*media studies*). Para ele, entretanto, os games não devem ser vistos apenas como um tema entre outros tantos da cibercultura, uma vez que são os mais completos e promissores formatos de produtos culturais dentro do espectro das mídias digitais (AARSETH, 2001; 2003; 2006).

Nos nove anos que nos separam da publicação do último texto mencionado, o cenário internacional dos estudos de games se ampliou e se fortificou. Isso pode ser percebido pela presença de Associações dedicadas totalmente ao tema, como a *Digital Game Research Association* (DiGRA), revistas científicas especializadas, como *Games & Culture* e *Game Studies*. Além disso, é possível encontrar centros de estudos e pesquisa em games em diferentes partes do mundo⁸.

Como é usual quando se aborda novas áreas de conhecimento e novos objetos de estudo, o primeiro desafio que enfrentamos para desenvolver o mapeamento aqui proposto foi a necessidade de compreender conceitos recorrentes da literatura internacional, como *Game Studies* e *Computer Game Studies*.

Os Alicerces de um Novo Campo

Em 2001 Aarseth (2001) destacou a dificuldade de encontrar acolhida para o crescimento de pesquisas que se dedicam especificamente aos jogos de computador no meio acadêmico. Para ele, o próprio fato de os games estarem situados em um mercado multibilionário, mas contarem com quase nenhuma pesquisa acadêmica, sinalizava para a criação de um campo específico, que ele denominava "estudos de jogos de computador" (*computer game studies*).

O maior desafio para o Estudos de Jogos de Computador virá, sem dúvida, do mundo acadêmico. Abrir espaço a um novo campo normalmente significa reduzir os recursos dos já existentes, e estes campos já existentes costumam revidar tentando conter a nova área como um subcampo." Jogos não são um tipo de cinema, ou de literatura, mas ambos já tentaram colonizá-los e isto, sem dúvidas, irá acontecer de novo. E de novo, até que os Estudos dos Jogos de Computador emergjam como um campo acadêmico claramente autossuficiente (AARSETH, 2001).

Poucos anos depois, Aarseth (2003) apontou a impossibilidade de encontrar uma categoria mãe que se erga como área maior capaz de abraçar a multidisciplinaridade inerente aos estudos dos *computer games*. Àquela altura, ele enxergava a não-conformidade dos *Computer Game Studies* em se encaixar nos gêneros e ramos do saber já existentes como indicativo da necessidade de criação de um novo campo de estudos. Porém, apesar da insistência em formalizar os *Computer Game Studies* como disciplina independente, e em frisar que o game não é objeto de estudo "nativo" de nenhum campo pré-existente, Aarseth

⁸ Conforme se constata em <http://www.digarec.org/>

nunca negou que estudos sobre jogos digitais possam ser conduzidos sob o ponto de vista de outras disciplinas e áreas do conhecimento.

Em 2006, Aarseth (2006) identificou cinco tradições de pesquisa independentes dos *Computer Game Studies* que abordam os aspectos inerente ao jogo: a Teoria dos Jogos advinda da Matemática e da Economia; as pesquisas voltadas para o Jogo Infantil; os Estudos de Jogos e Simulações, voltados para a educação e treinamento; os Estudos de Jogos de Tabuleiro e a Filosofia do Esporte (AARSETH, 2006, p.39-40). Os Estudos de Jogos de Computador⁹ se diferenciam dessas abordagens porque são, ao mesmo tempo, mais específicos ao que se refere ao objeto de estudo e mais amplos quando analisadas as bases teóricas de abordagem utilizadas (AARSETH, 2006). Essa visão converge com a percepção de diversos autores sobre as dificuldades de avanço da abordagem dos games por outras áreas de conhecimento.

Mäyrä (2009) situa a tensão entre a identidade e a coerência dos estudos de games e a necessária multidisciplinaridade das pesquisas como um dos principais desafios que precisam ser vencidos para a estabilização desse novo campo de conhecimento. Se por um lado, a multidisciplinariedade é uma característica necessária para a análise dos jogos, a realidade dos processos e objetivos das pesquisas acadêmicas atuais não motiva essa dinâmica de trabalho. Para ele, embora seja um paradoxo, “os estudos de jogos podem preservar melhor a sua posição interdisciplinar ao reforçar a sua autoimagem disciplinar” (p.328). Somente através dessa integração as pesquisas científicas poderão corresponder a esse novo objeto de estudo produzindo conhecimentos genuinamente novos.

O desafio de construir a identidade dos *computer game studies* sem perder de vista sua natureza multidisciplinar envolve a capacidade de identificar e estabelecer a coerência entre as subáreas que os compõem. Mäyrä (2008, p.3) confirma tal ideia, afirmando que o estudo de games tende a pôr em sinergia diferentes áreas do conhecimento, constituindo-se como uma disciplina emergente, que “alcançou o ponto onde se estabeleceu tanto como um campo de investigação científica, quanto um ramo do conhecimento formalmente ensinado em universidades”. Já para Perron e Wolf, “Na medida em que o campo cresce e se divide em uma ampla gama de áreas sub disciplinares, as interconexões com outros campos se fortalecerão e o campo como um todo será enriquecido” (PERRON; WOLF, 2009, p.15).

Estudos Anteriores

Alguns autores enfrentaram o desafio de identificar as subáreas dos estudos de games.

⁹ Aarseth (2001) inclui tanto jogos para computadores como consoles (videogames) na categoria de Estudos de Jogos de Computador, pois ambos advêm de ambientes computacionais.

Konzack (2007), por exemplo, busca inspiração no trabalho inaugural de Sutton-Smith (1997) sobre as estratégias dos discursos e práticas de jogar, que o autor identifica como sete "retóricas"¹⁰: o jogo como progresso; como destino; como poder; como identidade; como imaginário; como frivolidade e a retórica do self. Konzack (2007) aplica um raciocínio semelhante para categorizar as pesquisas de games em oito retóricas de análise, que organiza em três grandes categorias. A primeira é 'orientada ao produto', e inclui as retóricas da tecnologia e da economia. A segunda, 'sociocultural', tem como foco o jogador e os efeitos sociais e culturais dos games e a terceira, 'estética', inclui as retóricas da narratologia e da ludologia, voltadas para a forma e modos de expressão do jogo (KONZACK, 2007, p.121). Porém, o próprio Konzack alerta para a necessidade de encarar com cautela essa categorização e, de fato, as categorias e as retóricas que ele aponta servem apenas como pista para iniciar o mapeamento da interdisciplinaridade dos estudos de jogos. A ausência de dados empíricos é talvez responsável pela maior parte das fragilidades dessa proposta, que não leva em conta algumas subáreas consagradas e amplamente reconhecidas.

Um perfil empírico das pesquisas em games foi apresentado por Bragge e Storgårds em 2007. Utilizando um conjunto de palavras-chave definido a partir da literatura e consulta com especialistas, os autores realizaram buscas na base de dados ISI *Web of Science* entre os anos de 1986 e 2006, chegando a 2.136 textos. Essa amostra incluía material de 182 categorias que, reunidas em disciplinas, forneceram um retrato dos pesos das diferentes áreas do conhecimento na pesquisa registrada na ISI *Web of Science* naquele período. Cinco áreas foram identificadas, com claro predomínio de quatro delas: Ciências Sociais, Direito e Economia (30%), Ciências da Saúde (29%) e Ciências da Computação¹¹ e Matemática (25%). As Artes e Ciências Humanas, assim como as Engenharias, figuraram com 6% cada e um conjunto de disciplinas que não se encaixava em nenhuma dessas áreas foi classificado como 'Outros' e representava 4% (BRAGGE; STORGÅRDS, 2007, p.718). Dois levantamentos sobre as pesquisas de games no Brasil foram publicados em 2012. O primeiro, de autoria de Leonardo Ferreira, foi apresentado no VI Simpósio da Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura (ABCiber), em 2012. O outro, de autoria de Pollyana N. Mustaro e Ivelise Fortim, foi apresentado no XI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames) naquele mesmo ano.

Ferreira buscou estabelecer um "estado-da-arte" dos estudos de games, tendo como base os anais de três grandes eventos da área da Comunicação no Brasil: *Intercom*, *Compós* e

¹⁰ A escolha da palavra 'retórica' destaca o caráter ideológico de todas e cada uma (SUTTON-SMITH, 1997, pp. 10-11).

¹¹ A denominação utilizada por Bragge e Storgårds (2007) é ICTs, em tradução literal, Tecnologias da Informação e Comunicação. Porém no Brasil, as expressões Ciências da Informação e da Comunicação apontam para as Ciências Sociais

ABCiber. Sua análise de um conjunto de 191 textos buscou identificar referenciais teóricos e instituições recorrentes e perceber particularidades relativas a conceitos e temáticas (FERREIRA, 2012). Entre as percepções de Ferreira destacamos a dispersão de palavras-chave nos textos analisados (em um total de 734, apenas 17 apareceram em cinco ou mais artigos, incluindo-se entre elas "game", "jogo", "internet", "tecnologia"). A dispersão nas instituições de origem dos autores dos trabalhos analisados por ele foi menor: em um total de 75 instituições, 47 figuraram apenas uma vez, porém em 13 delas encontram-se autores que apresentaram cinco ou mais textos¹². Mustaro e Fortim, por sua vez, concentraram sua atenção na Trilha de Cultura do SBGames, segundo elas "o evento mais importante para pesquisa e desenvolvimento de jogos de computador e de entretenimento digital na América Latina" (MUSTARO; FORTIM, 2012, p.93).

As autoras realizaram análises bibliométricas e de redes sociais de 163 artigos apresentados entre 2007 a 2011. Assim como Ferreira (2012), as autoras também encontraram dispersão de palavras-chave e diferentes formas de fazer referência aos games, por exemplo "videogame", "games", "jogos eletrônicos" e "jogos digitais". A forte presença de "educação" e "jogos educativos" apontou a predominância da área de Educação entre os artigos analisados. No que concerne às instituições de origem, quase metade dos artigos vinha de onze instituições, sendo que apenas duas delas figuram entre as treze instituições encontradas por Ferreira (2012) nos eventos da área de Comunicação¹³. Portanto, os artigos de games apresentados na ABCiber e no SBGames originam-se em centros de pesquisa distintos. Os autores de 78% dos textos estudados por Mustaro e Fortim estiveram presentes apenas uma vez nos cinco anos analisados, e 2% contavam quatro ou mais publicações, sugerindo a existência de muitos pesquisadores sobre o tema, que parecem trabalhar de forma dispersa (MUSTARO; FORTIM, 2012, p.97).

Métodos

O mapeamento que apresentamos neste trabalho corresponde a uma análise de conteúdo de natureza quantitativa, com duas fases de categorização (descendente e ascendente). Os dados procuram retratar as tendências e encaminhamentos das pesquisas sobre games no Brasil nos últimos 15 anos (2000-2014). A escolha dos bancos de dados para construção da amostra, as palavras-chave para a realização das buscas e as categorias utilizadas na análise descendente são baseadas na literatura da área, especialmente os textos

¹² Em ordem alfabética: PUCRS, PUC-SP, UERJ, UFBA, UFF, UFJF, UFPE, UFRJ, UNB, UNESP, Unicamp, UNISINOS, USP.

¹³ São elas: UFF e UFBA. As demais instituições mencionadas por Mustaro e Fortim são UNEB, UEPB, UFMG, UFSC, UFRGS, UPM, University of Coimbra - Portugal, UFAL e UFS (Mustaro e Fortim, 2012, p. 97)

apontados nas seções precedentes deste artigo.

Considerando a variação no uso das expressões *computer game*, videogame e jogo digital, a amplitude da ideia de "*computer game studies*" como um campo de estudos autônomo e os cenários identificados nos levantamentos realizados por autores que nos precederam, optamos por construir nosso mapeamento com um conjunto de expressões de busca¹⁴ nas seguintes bases de dados: a) Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações¹⁵, compondo o cenário geral dos estudos de games no Brasil, abrangendo todas as áreas de conhecimento; b) Anais da Compós, Intercom e ABCiber, três eventos da área da Comunicação nos quais as tecnologias digitais e a cibercultura têm expressiva representatividade.

A classificação descendente foi realizada tendo em conta o título do trabalho, as palavras-chave e o resumo (quando disponível). Idealmente, todos os trabalhos teriam sido categorizados por pelo menos dois autores e, havendo discordância, encaminhado para discussão aos demais, que dariam continuidade ao processo. Entretanto, dado o tamanho de nossa amostra, optamos pela classificação individual, com encaminhamento para outro pesquisador em caso de dúvidas. Essa classificação foi baseada em leitura das informações disponíveis em cada base de dados, as quais nem sempre possuíam os mesmos elementos estruturais (palavras-chave, resumos, etc.).

As categorias da análise descendente foram estabelecidas conforme os indicativos de trabalhos anteriores: "Computação", "Design", "Cultura", "Educação", em resposta à percepção de Mustaro e Fortim (2012) sobre a temática predominantes na Trilha de Cultura do SBGames até 2012; "Arte", "Narrativa" e "Gameplay", correspondendo à "retórica estética" de Konzack (2007) e "Sociedade", para abranger o perfil dos autores predominantes nos trabalhos brasileiros sobre games estudados por Ferreira (2012). Abrimos ainda uma última categoria, "Outros", para os casos que não eram adequados a nenhuma categoria pré-definida. Todos os artigos classificados na categoria "Outros" foram conferidos por no mínimo dois pesquisadores (três, em caso de discordância). Os pesquisadores anotaram as temáticas dos artigos classificados como "Outros", para construção das categorias ascendentes.

Durante as análises, percebemos a relevância de reunir os dados das categorias Sociedade e Cultura em uma categoria que denominamos Sociocultura, por entendermos que as temáticas se sobrepõem. De maneira semelhante, entendemos que as categorias Narrativa e

¹⁴ Jogos, jogos digitais, game, games, *game studies* e *videogames*.

¹⁵ Disponível em <http://bdtd.ibict.br/> Acessado em 24 de junho de 2015.

Gameplay poderiam ser consideradas em conjunto, pois é a partir delas que se desenha mais diretamente a área de Estudos de Games. Como a questão ainda permanece em aberto, optamos por apresentar os resultados das duas maneiras, com as categorias separadas (Narrativa e *Gameplay*) ou unificadas (Estudos de Games).

Resultados e Análise

No total, foram analisados 522 trabalhos, sendo 327 de Pós-Graduação (54 Teses e 273 Dissertações) e 195 artigos: 18 da Compós, 82 da Intercom e 95 da ABCiber, sendo que este último evento teve sua primeira edição em 2007. O número total de trabalhos defendidos em Programas de Pós-Graduação da área da Comunicação¹⁶ foi 64, sendo 14 Teses e 50 Dissertações, proporção bastante parecida com a de todas as áreas em conjunto.

O Gráfico 1 apresenta a evolução do número total de Teses e Dissertações sobre games defendidas entre 2000 e 2014 em todas as áreas de conhecimento, apenas na Comunicação e, ainda, o número de artigos nos três eventos analisados. É possível perceber o paralelismo entre o número de Teses e Dissertações sobre games em todas as áreas e na Comunicação até por volta de 2006, quando o número de trabalhos defendidos em outras áreas do conhecimento começa a aumentar.

Embora a representatividade da Comunicação no conjunto geral das Teses e Dissertações sobre games seja muito menor, os dois indicadores parecem atingir seu pico em 2012, recuando nos dois anos seguintes. A queda na quantidade de Teses e Dissertações é muito brusca, sugerindo que o banco de dados consultados poderia estar defasado. A diminuição do número de trabalhos em eventos, mais suave, aponta para outras interpretações, que serão apresentadas mais adiante.

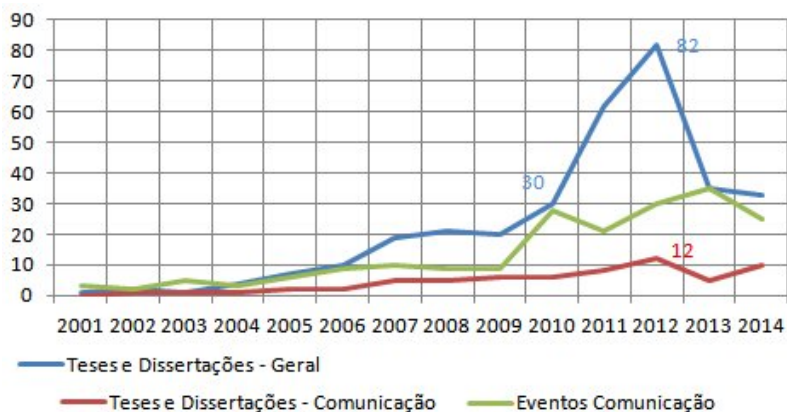
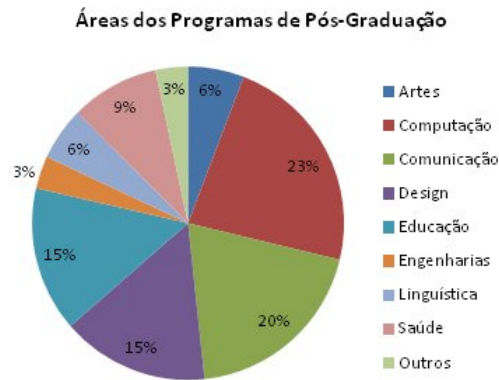


Gráfico 1: número total de teses e dissertações defendidas entre 2000 e 2014 em todas as áreas de conhecimento (Geral), na área da Comunicação e também o número total de artigos em eventos da Comunicação entre 2000 e 2014 (ABCiber a partir de 2007). Fonte: os autores.

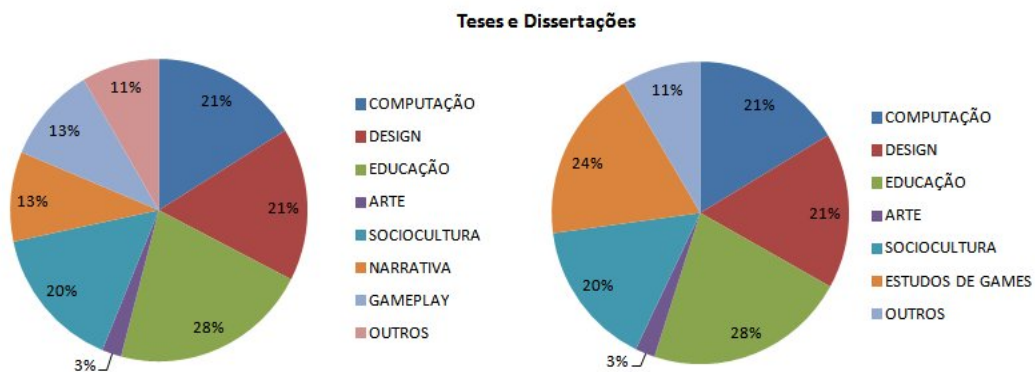
¹⁶ Inclui PPGs classificados como Comunicação, Cultura, Cinema, Meios Digitais e Multimeios.

As Teses e Dissertações também permitem um diagnóstico da presença de estudos de games nas diferentes áreas de conhecimento. Identificamos oito áreas nas quais foram defendidos dez ou mais trabalhos desde 2000. O Quadro 1 representa essas áreas em proporção ao total de Teses e Dissertações sobre games no período. O predomínio de quatro áreas é evidente. São elas: Computação (23%), Comunicação (20%), Design (15%) e Educação (15%).



Quadro 1: relação percentual entre as áreas dos Programas de Pós-Graduação com Teses e Dissertações sobre *games* defendidas entre 2000 e 2014. Áreas com menos de dez trabalhos foram agrupadas na categoria "Outros".
 Fonte: os autores.

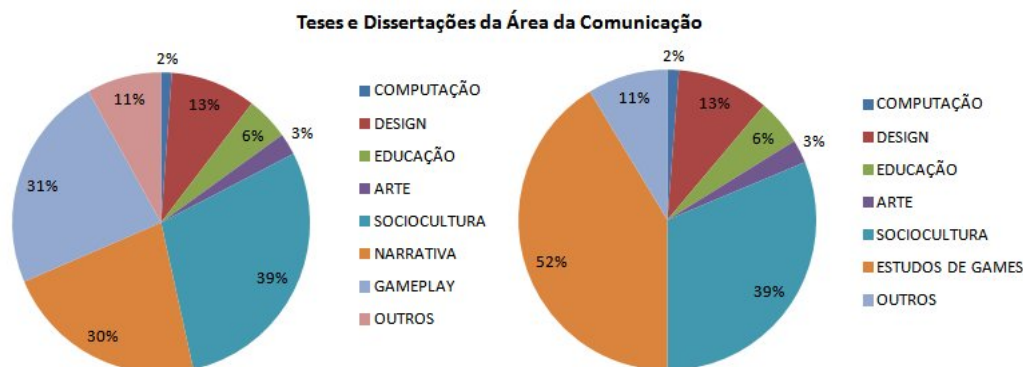
Considerando o duplo pertencimento da área do Design, que tem vínculos históricos com os dois campos, o "perfil de pesquisa" (BRAGGE; STORGÅRDS, 2007) sobre games no Brasil contempla maior representatividade dos trabalhos em programas das Ciências Humanas e Sociais (Comunicação, Educação) que nas Ciências Exatas (Computação, Engenharias). Isso caracteriza uma presença importante dos Estudos de Games, no sentido definido neste trabalho, em nosso País. A classificação descendente (Quadro 1) reitera essa percepção, com quase metade (48%) das Teses e Dissertações nas subáreas 'Educação' e 'Sociocultura'. A categoria 'Estudos de Jogos', representada pela união dos dois temas mais estritamente ligados às definições apresentadas anteriormente, responderia por 24% dos trabalhos (Quadro 2, à direita).



Quadro 2: classificação descendente de Teses e Dissertações sobre *games* defendidas em Programas de Pós-

Graduação brasileiros entre 2000 e 2014. À esquerda, com as categorias 'Narrativa' e 'Gameplay' separadas e à direita, com a categoria 'Estudos de Games'. O percentual é relativo ao número absoluto de trabalhos, mas o mesmo trabalho pode ter sido classificado em mais de uma categoria. Fonte: os autores

A classificação das Teses e Dissertações sobre games defendidas apenas em Programas de Pós-Graduação da área da Comunicação pode ser visualizada no Quadro 3. À esquerda, predomina a categoria Sociocultura, com 39%, confirmando o pertencimento dos trabalhos às Ciências Sociais. Seguem-se *Gameplay* (31%) e Narrativa (30%), de modo que a categoria que resulta de sua reunião, Estudos de Games, aparece em pouco mais da metade dos trabalhos, com 52% (à direita). Isso aponta o tratamento correto do tema dos games nos trabalhos de Comunicação, ou seja, os jogos são abordados em perspectivas socioculturais, como cabe à área, mas suas especificidades estão resguardadas pelas problematizações nas Teses e Dissertações.



Quadro 3: classificação descendente de Teses e Dissertações sobre *games* defendidas em Programas de Pós-Graduação da área da Comunicação entre 2000 e 2014. À esquerda, com as categorias 'Narrativa' e 'Gameplay' separadas e à direita, com a categoria 'Estudos de Games'. O percentual é relativo ao número absoluto de trabalhos, mas o mesmo trabalho pode ter sido classificado em mais de uma categoria. Fonte: os autores

Para fins de comparação com essas produções de mais longo prazo, foram classificados também os artigos apresentados na Compós, Intercom e ABCiber. É relevante tratar os trabalhos dos três eventos em conjunto; no entanto, vale demarcar as diferenças entre eles. Na Compós foram encontrados apenas 18 trabalhos sobre games. Embora o evento aceite um número restrito de trabalhos, em 15 anos o total supera 1.500 textos. A presença de textos sobre games na Compós é, portanto, baixíssima. Na Intercom, foram analisados os trabalhos publicados entre 2000 e 2014 em todos os GPs. No total, foram 82 artigos, o que também é pouco diante da escala do evento. Na ABCiber, foram encontrados 95 artigos, sendo que o período observado corresponde a 8 anos, já que o primeiro Simpósio foi realizado em 2007. O evento que apresenta maior proporção de artigos sobre games é a ABCiber, principalmente a partir de 2009 (Gráfico 2). Vale notar que se trata de um evento totalmente dedicado à temática da Cibercultura, onde os Estudos de Games costumam estar situados em um primeiro momento. A maior estabilidade é encontrada na Intercom, evento no qual os trabalhos sobre

games estão presentes todos os anos, desde 2001.

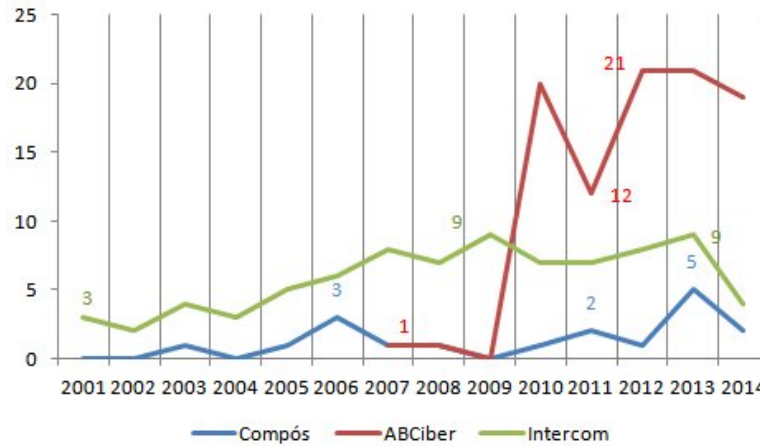


Gráfico 2: número total de artigos sobre *games* apresentados na Compós e Intercom entre 2000 e 2014 e na ABCiber entre 2007 e 2014. Fonte: os autores.

A queda do número de trabalhos sobre games no conjunto dos três eventos, que já havia sido apontada na comparação com as Teses e Dissertações, aparece em cada um deles quando analisados em separado. Uma vez que as inflexões não são muito bruscas, o que se vê é uma curva parecida com o *Hype Cycle* proposto pela Gartner¹⁷. Interpretada de acordo com aquela teoria, a queda indicaria a superação de um primeiro momento de exuberância, dominado pela atração da novidade do tema junto à comunidade acadêmica e a entrada dos Estudos de Games no Brasil na fase de retração que precede a maturidade. O sinal seria positivo, se esse pico não fosse muito reduzido em relação ao cenário geral da pesquisa brasileira.

A classificação descendente dos artigos apresentados nos eventos também revela alguns aspectos de interesse. O Quadro 4 apresenta a distribuição percentual dos 195 artigos dos eventos da Comunicação pelas categorias. Assim como nas Teses e Dissertações, a categoria Sociocultura é predominante, com 38% dos trabalhos, o que sugere a adequação dos trabalhos sobre games à área da Comunicação:



¹⁷ Um *Hype Cycle* é uma representação visual da maturidade e avanço da adoção de uma tecnologia. Um ciclo apresenta as seguintes fases: gatilho tecnológico, pico das expectativas (exageradas), queda pela desilusão, ladeira de esclarecimento, platô de produtividade. Neste trabalho, estamos aplicando o *Hype Cycle* a um tema, os games, ao invés de uma tecnologia, como é de praxe.

Quadro 4: classificação descendente de artigos sobre *games* apresentados na Compós e Intercom entre 2000 e 2014 e na ABCiber entre 2007 e 2014. Fonte: os autores.

Em seguida aparecem as categorias Narrativa (23%) e *Gameplay* (20%) que, se unificadas em Estudos de Games, alcançam 37% (Quadro 4, à direita). Consideramos esse resultado como um indicativo de que os trabalhos de Estudos de Games propriamente ditos têm encontrado abrigo nos eventos da Comunicação. A maior alteração na classificação descendente dos trabalhos defendidos em Programas de Pós-Graduação e nos artigos de eventos da Comunicação é a redução, nesses últimos, da categoria Design, em prol da categoria Educação.

Categorias Ascendentes

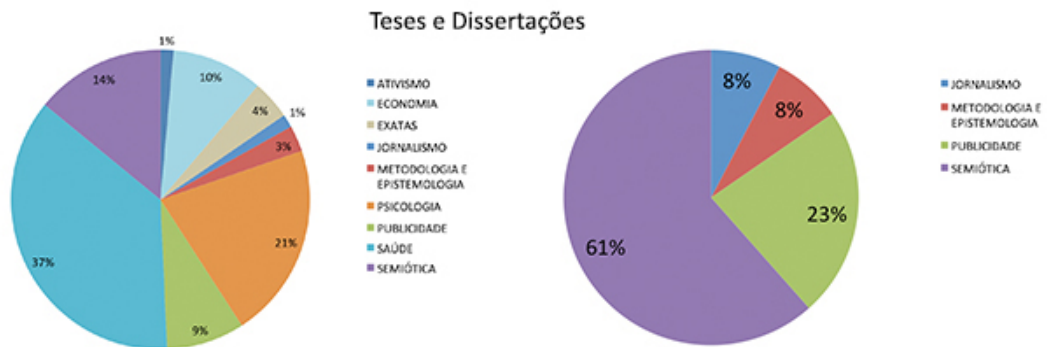
Com a intenção de revelar subtemas para os Estudos de Jogos Digitais no Brasil que não haviam sido previstos nas categorias pré-definidas, as categorias ascendentes foram estabelecidas a partir das recorrências de temáticas identificadas como 'Outros' nas Teses e Dissertações e nos anais dos eventos analisados. A partir das anotações realizadas durante a classificação descendente, verificadas para cada trabalho, foram encontradas similaridades e convergências que permitiram agrupar as diversas ocorrências segundo critérios de similaridade. A síntese final compreende nove categorias, em ordem decrescente: Saúde; Psicologia; Semiótica; Economia; Publicidade; Exatas; Epistemologia/Metodologia; Ativismo e Jornalismo.

As quantidades de Teses e Dissertações em todas as áreas de conhecimento, na área da Comunicação e nos eventos da área são muito diferentes e comprometem a comparação direta, em números absolutos. Análises percentuais, relativas ao total de trabalhos em cada banco de dados, tornam mais claras as desigualdades na distribuição dos temas. A síntese das categorias que emergiram da análise das Teses e Dissertações sobre jogos digitais pode ser visualizada no Quadro 5, à esquerda.

É possível reconhecer a predominância de trabalhos que versam sobre aspectos relacionados à 'Saúde'. À direita encontram-se as categorias que se aplicam às 15 Teses e Dissertações defendidas em PPGs de Comunicação classificadas como 'Outros', nas quais aparece com muita força a 'Semiótica'¹⁸. A área da 'Saúde', predominante no cenário geral, bem como Ativismo, Economia, Exatas e Psicologia não aparecem nas Teses e Dissertações em Comunicação. Isso sugere que, contrariando a interdisciplinaridade característica dos estudos de games e frequentemente atribuída à Comunicação, o intercâmbio entre esta última

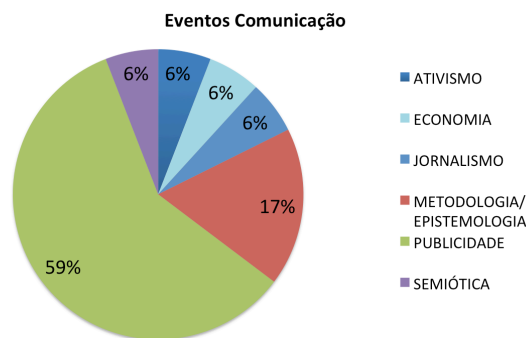
¹⁸ Parte significativa desses trabalhos foram defendidos na PUC/SP, reconhecido pelo estudos de Semiótica e de tecnologias digitais no Brasil.

e outras áreas não é significativo. No que diz respeito aos games, a consequência é que o assunto seja estudado de forma isolada e restrita.



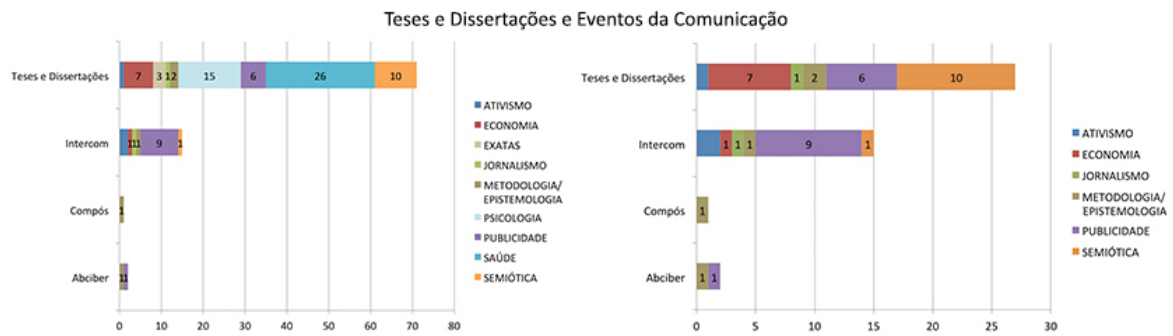
Quadro 5: classificação ascendente de Teses e Dissertações sobre games defendidas entre 2000 e 2014 (já sintetizada). À esquerda, para todas as áreas de conhecimento, à direita, apenas na área da Comunicação. O percentual é relativo ao número absoluto de trabalhos, mas o mesmo trabalho pode ter sido classificado em mais de uma categoria. Fonte: os autores

Considerando apenas os artigos apresentados nos eventos de Comunicação, emergem as categorias retratadas no Quadro 6. O paralelismo com os trabalhos dos Programas de Pós-Graduação na área indica a coerência da sua produção. Os três temas que não estão alinhados com as Teses e Dissertações em geral são 'Saúde', 'Psicologia' e 'Exatas'. É relevante notar a presença da 'Economia' em ambos os gráficos, o que aponta a relevância desta retórica proposta por Konzack (2007), que se estende também para as categorias 'Publicidade' e 'Ativismo'.



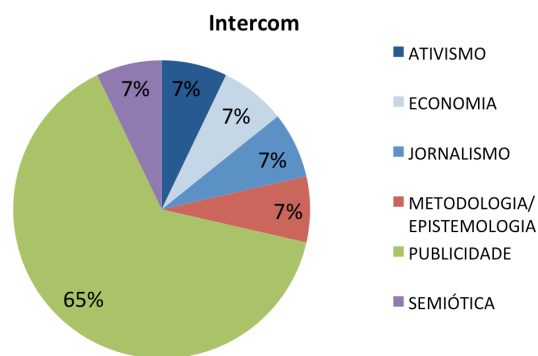
Quadro 6: classificação ascendente dos artigos da Intercom e Compós entre 2000 e 2014 e da ABCiber entre 2007 e 2014. O percentual é relativo ao número absoluto de trabalhos, mas o mesmo trabalho pode ter sido classificado em mais de uma categoria. Fonte: os autores

Para fins de comparação, no Quadro 7 encontra-se a distribuição das categorias emergentes nas Teses e Dissertações de todas as áreas de conhecimento e nos três eventos, antes (à esquerda) e depois (à direita) da exclusão dos temas não alinhados com os artigos produzidos nos eventos de Comunicação Social (Saúde, Psicologia e Exatas).



Quadro 7: categorias emergentes nas Teses e Dissertações sobre games defendidas em todas as áreas de conhecimento e nos artigos da Intercom e Compós entre 2000 e 2014, bem como na ABCiber entre 2007 e 2014, em números absolutos. À direita, foram excluídas as categorias que não aparecem nas Teses e Dissertações e nos trabalhos dos eventos da Comunicação (Saúde e Economia). Fonte: os autores

É relevante notar que todas as categorias emergentes no quadro da direita figuram na Intercom, já que esse resultado indica a aproximação das disciplinas tradicionais do campo, como Publicidade, Semiótica, Economia e Jornalismo, aos Jogos Digitais. O aparecimento de tais categorias, juntamente com Ativismo, também aponta para a instrumentalização dos games como mídia potencial noticiosa, promotora de produtos ou serviços e de engajamento social. O número relevante de trabalhos, proporcionalmente, de Metodologia/Epistemologia também aponta que há uma preocupação na área em procurar métodos de análise específicos da Comunicação para os games. Foi na Intercom que encontramos a maior variedade de artigos relacionados aos jogos digitais. Destaca-se o predomínio de trabalhos relacionados à Publicidade e da Semiótica, ou seja, das mesmas categorias que predominam nas Teses e Dissertações da área (embora em ordem invertida).



Quadro 8: Classificação ascendente de artigos sobre games encontrados no evento Intercom, entre 2000 e 2014. Fonte: os autores.

Considerações Finais

Apresentamos neste trabalho um mapeamento dos estudos de jogos digitais no Brasil entre 2000 e 2014. A categorização foi realizada em duas etapas. A primeira, descendente, foi orientada por 8 categorias pré-estabelecidas conforme a literatura. Consideramos a síntese das categorias 'Narrativa' e 'Gameplay' em uma única, 'Estudos de Games'. Em um segundo momento, foram recuperados os detalhamentos dos trabalhos que receberam a classificação

'Outros', a partir dos quais foram sintetizadas mais oito categorias ascendentes: 'Saúde'; 'Publicidade'; 'Economia'; 'Semiótica'; 'Jornalismo'; 'Ativismo' e 'Epistemologia/Metodologia'. No entanto, essas oito categorias aparecem em uma proporção pequena de trabalhos (aqueles que haviam sido classificados como 'Outros', ou seja, 11% das Teses e Dissertações em geral, 11% das Teses e Dissertações da área da Comunicação, 9% dos artigos dos eventos da Comunicação). Por isso, é preciso cautela ao considerar o papel das categorias emergentes, inclusive as predominantes, como 'Saúde' para as Teses e Dissertações em geral e 'Semiótica' para as Teses e Dissertações em Comunicação, enquanto nos artigos de eventos da área predomina a categoria 'Publicidade'.

Ainda em relação às Teses e Dissertações, percebem-se diferenças entre a produção da Comunicação e da das outras áreas de conhecimento, tanto na classificação descendente quanto na ascendente. Na primeira, predominam no quadro geral da Pós-Graduação a Educação, estudos de games, Design, Computação e Sociocultura, nessa ordem. Na Comunicação, predominam os Estudos de Games, com mais da metade das Teses e Dissertações, seguidos da Sociocultura. Pode-se dizer, assim, que a Comunicação acolhe os estudos de Games em proporção maior que a das outras áreas de conhecimento, sem que isso interfira com as abordagens que lhe são próprias (representadas pela Sociocultura).

Na classificação descendente percebemos que, embora em número reduzido quando comparados os números absolutos e os relativos à área da Comunicação, as Teses e Dissertações tratam o tema de maneira pertinente e adequada às especificidades da Comunicação, principalmente se consideradas as abordagens de Estudos de Games e as socioculturais. A fragmentação encontrada quando analisadas todas as Teses e Dissertações nos confirma a multiplicidade de vieses cabíveis às pesquisas de games quando o objeto é apropriado por áreas distintas. Já a classificação descendente dos artigos nos eventos estudados revela uma menor representatividade dos Estudos de Games que nas Teses e Dissertações. Porém, Estudos de Games e Sociocultura continuam a ser as categorias dominantes. Isso se justifica se considerarmos que os trabalhos apresentados em eventos frequentemente advêm de pesquisas em andamento ou já concluídas em nível de Pós-Graduação.

Finalmente, é preciso destacar que, após uma brusca ascensão, nos últimos dois ou três anos a tendência é de declínio tanto para o número de Teses e Dissertações sobre games, bem como da quantidade de artigos nos eventos estudados. Essa retração acontece com perfil semelhante ao do *Hype Cycle* proposto pela Gartner, indicando a entrada dos estudos em um momento de maturidade. O sinal revela-se menos positivo quando se leva em conta que,

mesmo nos momentos de pico, o número de trabalhos sobre games no Brasil sempre foi proporcionalmente pequeno. Sem o crescimento da quantidade dos estudos nacionais, a maturidade teórico-metodológica não será suficiente para afirmar a presença do tema como ponto de fundação de uma nova área de conhecimento no País. Por maiores que sejam os avanços realizados, a dimensão reduzida da comunidade dedicada ao tema compromete os esforços para marcar a presença do País no cenário internacional dos Estudos de Games.

REFERÊNCIAS

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 jul. 2015

_____. Playing Research: Methodological approaches to game analysis. *In: Proceedings of the Digital Arts and Culture Conference*. Melbourne: Royal Melbourne Institute of Technology, 2003. Disponível em: <<http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Aarseth.pdf>> Acesso em: 10 jul. 2015

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

BRAGGE, Johanna e STORGÅRDS, Jan. Profiling Academic Research on Digital Games Using Text Mining Tools. *Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play*. Tokio, Setembro de 2007. Disponível em <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07311.26413.pdf> Acesso em: 28 de junho de 2015.

FERREIRA, Leonardo. Games - um estado da arte com base em uma pesquisa netnográfica em anais de Comunicação Social. VI ABCiber, Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Pesquisadores em Ciberultura realizado de 06 a 08 de novembro de 2012.

GARTNER, Inc. Gartner Hype Cycle. Disponível em: <<http://www.gartner.com/technology/research/methodologies/hype-cycle.jsp>> Acesso em: 13 jul. 2015

KONZACK, Lars. Rhetorics of Computer and Video Game Research. *In: WILLIAMS, J. Patrick; SMITH, Jonas Heide (Org). The players' realm: studies on the culture of video games and gaming*. Jefferson: McFarland, 2007. p. 110-127.

MÄYRÄ, Frans. *An Introduction to Game Studies: Games in culture*. London: SAGE Publications, 2008.

_____. Getting into the game: Doing Multidisciplinary Game Studies. *In: PERRON, Bernard e WOLF, Mark J. P. (Org). The Video Game Theory Reader 2*. New York: Routledge, 2009. pp. 313-329

MUSTARO, Pollyana N. e FORTIM, Ivelise. Culture Track from SBGames: A descriptive analysis from five years of activities. XI SBGames Proceedings: Anais do Simpósio. Brasília 2 a 4 de Novembro de 2012. Disponível em: <http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/cultura/C_F12.pdf/> Acesso em: 23 jun. 2015

PERRON, Bernard; WOLF, Mark J. Introduction in: PERRON, Bernard e WOLF, Mark J. P. (Org). *The Video Game Theory Reader 2*. New York: Routledge, 2009. pp. 1-21

SUTTON-SMITH, Brian. *The Ambiguity of Play*. Cambridge: Harvard University Press, 2001