

**Videogames e interações sociais.
Negociações epistemológicas como estratégia para coleta de dados e aproximação
entre pesquisador e participantes de grupos focais¹.**

Wagner da Silveira BEZERRA²

RESUMO

Este artigo busca discutir a comunicação e as negociações epistemológicas entre pesquisador e estudantes que participaram dos grupos focais cujos dados resultantes foram analisados na Tese de doutorado “Só mais 5 minutos, Pai!” Interação social em ambientes de jogos digitais. O objetivo da investigação foi compreender, por meio de pesquisa qualitativa, a produção de sentidos realizada por um grupo de adolescentes que gostam de jogar videogames, a partir das interações sociais ocorrentes através destes jogos online e off-line, individuais e coletivos. O problema de pesquisa foi delineado com vistas à exploração de aspectos da cultura que permeiam o uso dos videogames e da ação própria das tecnologias, que enfatizam ou negligenciam certos valores e princípios a partir de ambientes que transformam e são transformados pelos/as seus/suas usuários/as.

PALAVRAS-CHAVE: Interações sociais; ecologia das mídias; game studies; videogames; educação.

INTRODUÇÃO

Todo o esforço da investigação que resultou na tese “Só mais 5 minutos, Pai! Interação social em ambientes de jogos digitais” foi marcado pelo meu esforço de aproximação com o “universo *gamer*”³. Ainda, fiz levantamento bibliográfico, bem como entendimento quanto aos dados quantitativos que demonstram a dimensão dos recursos financeiros e tecnológicos que têm sido movimentados pela “indústria dos *games*” que

¹ Trabalho apresentado no GP Teorias da Comunicação, XXI Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutor em Comunicação Social (PUC-Rio). Pesquisador independente do GRID – Grupo de Pesquisa em Interações Digitais.

³ Tomei como referência para atribuir o significado das expressões game, games, videogames e jogos digitais, a definição de Aarseth (2001), o qual considera que embora possuam características específicas, podendo variar a classificação de acordo com os objetivos, de modo geral, os games, videogames ou jogos digitais devem ser entendidos como conjuntos de mídias. Complementando a definição de Aarseth (2001), conforme descrito no Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais - Relatório FEP/Games (2011), uso nesta pesquisa a expressão “jogos digitais” para designar videogames, jogos de computador, console, arcades e outros que utilizem tecnologia mobile. De acordo com o contexto, emprego com o mesmo sentido de videogame(s) expressões correlatas como game/games e, ainda, jogos eletrônicos. Para nomear os/as jogadores/as de videogames, os tratamentos são: jogador/a e jogadores/as; usuário/a e usuários/as; gamer ou gamers.

segue empenhada para atender e, quiçá, ampliar o consumo e a preferência de lazer e entretenimento de milhões de pessoas em todo o mundo pelos jogos digitais.

Conforme a memória dos diálogos mantidos com meu filho mais novo, iniciei a fase exploratória da pesquisa, em janeiro de 2017, quando ele aceitou ajudar-me a avançar em meu objetivo de investigar as interações sociais que emergem da prática dos jogos digitais.

Leach (1974) sugere que “precisamos pensar nas relações que ligam as crianças a seus pais, e os pais, um ao outro, como constituindo um sistema de vizinhanças” (LEACH, 1974, p. 49). É a partir desse lugar de fala que realizei esta pesquisa sobre as interações que grupos de adolescentes estabelecem a partir do uso de videogames.

No processo de investigação, questionei meus próprios preconceitos sobre a natureza dos jogos digitais e, por meio da aplicação da metodologia escolhida, busquei garantir que os receios, comuns a muitos pais, como eu, não limitassem ou moldassem inadequadamente os caminhos da pesquisa.

Portanto, uma das premissas desta investigação foi a de que este não é apenas o estudo de um grupo de usuários/as de *games*, mas a busca também por conhecer aspectos das lógicas que norteiam os jogos relacionais através dos jogos digitais nos grupos que participaram da pesquisa.

Em relação ao meu desafio de explorar aspectos de uma atividade tão específica, como o universo dos usuários de *games*, a partir da observação de alguns grupos, Goffman (1961) afirma que: “qualquer grupo de pessoas [...] desenvolve uma vida própria que se torna significativa, razoável e normal, desde que você se aproxime dela” (GOFFMAN, 1961, p. 8). Segundo esse autor, para captar nuances significantes desses mundos, o/a investigador/a precisa se aproximar da vida de seus membros, ainda que existam conjunturas limitantes no contexto.

Por se tratar de uma pesquisa com abordagem teórico-metodológica qualitativa, a perspectiva etnográfica foi uma das opções avaliadas para a condução da pesquisa empírica. Porém, a revisão bibliográfica e o desenho da pesquisa apontaram como mais adequado usar os grupos focais para compreender o que ocorre nas interações entre os sujeitos pesquisados, pois, assim, englobaria os elementos pertinentes a esta investigação (MORGAN, 2012).

COLETA DE DADOS

A abordagem qualitativa caracteriza-se pela busca da compreensão detalhada dos significados e características situacionais, apresentadas pelos participantes de determinada pesquisa. Ao invés de medidas quantitativas de determinadas características, as pesquisas qualitativas primam por lançar luz sobre as subjetividades dos sujeitos e do objeto de pesquisa. De acordo com Cervi (2009, p. 134), o método qualitativo é ideal para investigar as singularidades dos fenômenos sociais, sendo amplamente “usado em estudos de comunidades com o objetivo de examinar casos específicos ou detalhes”. Em concordância, Peruzo (2003, p. 6) afirma que esse método “[...] procura captar o ‘movimento’ e nele compreender a essência e todas as dimensões do fenômeno”.

Morgan (2012) aponta que, não obstante os grupos focais sejam um tipo de entrevista, a base de dados que emerge deste tipo de dinâmica conversacional é basicamente constituída pela interação entre os sujeitos participantes. Ou seja, a interação social é o ponto central dos projetos de pesquisa que optam por utilizar grupos focais, pois todos “os participantes de um grupo focal concebem simultaneamente o seu próprio papel e os papéis que os outros desempenham [...], os indivíduos encontram os significados de suas próprias ações nas reações dos outros”⁴ (MORGAN, 2012, p.161).

Na mesma linha de raciocínio, na opinião de Wilkinson (1998), a aplicação dos grupos focais em pesquisas qualitativas “permitem que o mundo social desempenhe um papel fundamental na coleta de dados” (WILKINSON, 1998, p.121).

Kitzinger (1995), por sua vez, assinala que as “entrevistas em grupos focais podem ser fortalecedoras, permitindo que os participantes discutam experiências comuns e entendam que não estão sozinhos” (KITZINGER, *apud* EKLUND, 2015, p.136)⁵.

Estratégia metodológica qualitativa escolhida para a presente pesquisa, os grupos focais “têm como objetivo perceber aspectos valorativos e normativos que são referência de um grupo particular” (COSTA, 2008, p. 180).

Método Criado pelo pesquisador Paul Lazarsfeld, em novembro de 1941 (MERTON, 1987), às vésperas da Segunda Guerra Mundial, os *Focus Group* (grupos focais), historicamente, foram amplamente utilizados no âmbito de ações relacionadas ao marketing das empresas com o objetivo de avaliar a percepção e tentar entender o

⁴ Tradução pessoal. No original: *All the participants in a focus group simultaneously conceive of both their own role and the roles that others play. (...) individuals find the meanings of their own actions in the reactions of others.*

⁵ Tradução pessoal. No original: *Focus group interviews can be empowering as well, allowing participants to discuss common experiences and to understand that they are not alone.*

“comportamento” e o interesse dos/as consumidores/as, bem como avaliar as reações dos indivíduos a determinados produtos ou marcas.

Com o passar do tempo, os grupos focais vêm ampliando sua presença nas pesquisas sociológicas relacionadas à fenomenologia⁶, à recepção, à audiência e aos estudos de mídias, dada a sua pertinência e a sua eficácia como instrumento que permite ao/à pesquisador/a compreender como se organizam as diversas percepções e posturas em relação a uma prática ou fato de observação de fenômenos sociais. De acordo com a perspectiva fenomenológica, os grupos focais “trazem a construção social do significado para o processo da coleta de dados”⁷ (EKLUND, 2015, p. 135).

Uma das razões da escolha dos grupos focais como forma de coleta de dados apropriada para atender aos objetivos desta pesquisa é a abordagem aberta que, contando com a ajuda do mediador, faculta aos/às participantes conduzirem a discussão entre si, abordando nuances relacionadas ao tópico principal que sequer foram planejadas pelo pesquisador.

A eventual decisão do/a moderador/a de conceder aos/às participantes o controle social do grupo “é precisamente o que pode gerar maiores benefícios – quando as discussões dos/as participantes dão ao moderador ideias novas e anteriormente desconsideradas”⁸ (EKLUND, 2015, p. 140).

Ao compartilhar e comparar conteúdos relacionados às suas experiências de vida, cada membro do grupo participante gera indicativos das suas aproximações e distanciamentos em relação ao tema estudado. Na visão de Morgan, os grupos focais mais exitosos são os que não produzem exclusivamente dados que demonstrem os pontos de vista dos participantes sobre o objeto pesquisado, mas, além disso, oferecem “insights explícitos sobre o motivo pelo qual eles pensam da maneira que pensam”⁹ (MORGAN, 2006, p. 123).

Quando afirma que os grupos focais não reduzem os sujeitos participantes da pesquisa, mas, ao contrário, tornam possível a observação das camadas de comunicação e interações sociais, Eklund aponta para o fato de que os grupos focais permitem ao/à

⁶ Subárea da Filosofia, originária da segunda metade do século XIX, elaborada por Edmund Husserl, que se opunha à perspectiva de objetividade da ciência, sugerindo que “os objetos do mundo são constituídos pelos modos como as pessoas atuam intencionalmente com relação a eles”(Watson; Gastaldo, 2015, p. 18).

⁷ Tradução pessoal. No original: *Bring the social construction of meaning into the data gathering process.*

⁸ Tradução pessoal. No original: *Which is precisely what can yield the greatest benefits—when the participants’ discussions give the moderator new and previously unconsidered ideas.*

⁹ Tradução pessoal. No original: *Explicit insights into why they think the way they do.*

pesquisador/a buscar compreender a experiência dos/as jogadores/as de *games* por meio da compreensão do próprio grupo sobre determinado hábito de consumo. No caso do consumo de *games*, é possível compreender como os membros de determinado grupo “experimentam certos tipos de jogabilidade para entender o jogo como uma atividade [...] explorar como as experiências dos jogadores diferem ao jogar cara a cara ou on-line”¹⁰ (EKLUND, 2015, p. 133).

De acordo com Eklund (2015), a pertinência e eficácia dos grupos focais para estudos relacionados às interações de jogadores/as por meio dos *games*, baseia-se na percepção de que os jogos em rede conservam particularidades muito específicas que os diferem enquanto ambiente interacional de quaisquer outros suportes midiáticos. A autora assevera que cada sessão de videogame é completamente diferente uma da outra, ou seja, cada jogo pode ser considerado como uma vivência particular.

Nesse sentido, “os grupos focais permitem que indivíduos comparem essas experiências e o/a pesquisador/a observe os/as jogadores/as discutindo-as e, assim, descubra certas semelhanças e diferenças”¹¹ (EKLUND, 2015, p. 134).

Portanto, justifico a escolha da utilização dos grupos focais para tentar compreender não apenas os sentidos atribuídos pelo grupo ao tema investigado, mas, também, suas formas de produção. Além disso, os grupos focais permitem ao investigador acessar a agenda interna do objeto social estudado. Com isso, suponho, poderei compreender o que leva os participantes a estabelecer conexões com base na sinergia, interação e argumentação entre os pares, durante os debates sobre situações de jogo e não jogo (quando o assunto das interações são as situações de jogo), características que enriquecem sobremaneira os dados que poderão ser coletados.

Desse modo, a partir da interação social que ocorre entre os sujeitos participantes dos grupos focais, tornou-se possível observar não apenas o que os membros dos grupos pensam a respeito das interações com os *games*, mas como definem certas escolhas e não outras durante as sessões de jogos on-line. Portanto, os grupos focais “permitem que se observem as conversas cotidianas, como piadas, brincadeiras e discussões”¹² (KITZINGER, *apud* EKLUND, 2015, p. 146), ou seja, uma visão particular da

¹⁰ Tradução pessoal. No original: *Player’s experiences and their understanding of these are the primary concern.*

¹¹ Tradução pessoal. No original: *Focus groups allow individuals to compare these experiences and the researcher to observe gamers discussing these and so uncover certain similarities and differences.*

¹² Tradução pessoal. No original: *They allow us to observe everyday talk such as jokes and banter, arguments and discussion.*

cotidianidade e da negociação de sentidos que emergem de cada grupo.

As interações são entendidas como movimentos de cocriação comunicativa, sobretudo oportunidades de “transformação das experiências que ocorre na sincronia entre a construção de conhecimento e os sentimentos, entre as espacialidades e os movimentos, entre o corpo e a edificação de realidades (PISCHETOLA; MIRANDA, 2019). Essa concepção tem relação direta com o meu entendimento de que as mídias e, dentre estas, os jogos digitais, são ecossistemas.

DESENHO DA PESQUISA

A partir do critério de proximidade e relações pessoais, o Colégio Estadual Professor José de Souza Marques (CEPJSM) situado no bairro Cordovil, no município do Rio de Janeiro foi a instituição selecionada para sediar a fase de campo da investigação, a qual teve início em 4 de março de 2020, após autorização da Secretaria de Educação do Estado do Rio de Janeiro. Nessa data, apresentei os objetivos da investigação a todas as turmas do CEPJSM, nos turnos manhã e tarde, do 1º ao 3º ano do ensino médio, convidando-as a participarem do grupos focais.

O Colégio Estadual José Souza Marques (CEPJSM) atende a cerca de 800 estudantes, nos períodos matutino e vespertino. Do total dos/as presentes com os/as quais mantive contato, 13 alunos/as concordaram em participar dos grupos focais, sendo oito estudantes do turno matutino e cinco do vespertino. Os estudantes que aceitaram participar da pesquisa, além do vínculo escolar, tinham em comum o hábito de jogar videogames regularmente. Todos os/as responsáveis e os/as próprios/as estudantes foram informados da necessidade das assinaturas e respectivas autorizações, em concordância com os Termos de Consentimento Livre e Esclarecido - TCLE e Termos de Assentimento informado Livre e Esclarecido.

Na mesma semana, com as autorizações em mãos, nos dias 6 e 10 de março de 2020, realizei os dois grupos focais agendados com estudantes do turno da manhã, das 10 às 12h e da tarde, das 14 às 16h, respectivamente, nos quais obtive êxito na coleta de dados. Os relatos foram registrados em áudio e vídeo, perfazendo aproximadamente 240 minutos de dados (material bruto) coletados.

Cabe mencionar que em 11 de março de 2020, a Organização Mundial de Saúde (OMS) declarou emergência sanitária global a contaminação pelo SARS-CoV-2 (AGÊNCIA BTASIL, 2020), um novo tipo de vírus da família do coronavírus que já

vinha sendo estudado desde os anos de 1960. A COVID 19, doença causada por esse novo vírus, fez com que milhões de pessoas fossem colocadas em uma inédita situação de distanciamento social ampliado, o que acarretou o fechamento de todas as escolas, públicas e privadas.

Para alcançar os objetivos da pesquisa, quais sejam, compreender como se organizam as percepções e posturas de grupos de adolescentes *gamers* em interações entre sujeitos a partir dos jogos digitais, em face às limitações impostas pela pandemia de COVID-19, os dados analisados são aqueles coletados durante as duas sessões de grupos focais realizados no CEPJSM, com estudantes da rede pública.

De acordo com Barbour (2007), a escolha dos sujeitos participantes dos grupos deve ser justificada pelos objetivos de pesquisa, uma vez que a amostra definirá os resultados. A amostra foi composta por 10 indivíduos, usuários/as de videogame, gêneros masculino e feminino, com idade entre 12 e 18 anos, que cursam entre o 1º e o 3º ano do Ensino Médio, organizados em dois grupos: manhã (seis indivíduos) e tarde (quatro indivíduos).

A partir dos dados apresentados na justificativa da presente pesquisa, embasados nos números resultantes da Pesquisa Games Brasil (2019), que confirmou uma maioria de mulheres no universo pesquisado, ou seja, maior número de usuárias em contraste ao número menor de usuários de jogos digitais, foi reforçada a pretensão de realizar grupos focais mistos, ou seja, com jogadores e jogadoras, entre 12 e 18 anos.

Nas palavras de Morgan (2012), o pragmatismo baseado na ênfase na ação e na experiência, conforme descrito por Dewey (1933), se faz presente tanto na tomada de decisão da escolha para coleta de dados mais adequada à pesquisa, quanto nas decisões que possam modificar a essência dos grupos focais, por isto “precisamos considerar as diferenças que surgem de escolhas como a configuração do grupo”¹³ (MORGAN, 2012, p. 162).

Este autor acredita que a tomada de decisão sobre a configuração dos grupos focais corresponde à perspectiva pragmatista e assevera que a primeira condição *sine qua non* para garantir uma boa interação nos grupos focais é que os sujeitos da pesquisa sintam-se completamente confortáveis para dialogar entre si; a segunda é a homogeneidade do coletivo, e a terceira é o real interesse de cada um/a sobre o tema a ser

¹³ Tradução pessoal. No original: *We need to consider the differences that arise from choices such as setting up the group composition, writing the interview questions, and selecting the style of moderating.*

discutido. Quanto às características pessoais dos sujeitos de pesquisa “[...] não deve implicar a busca de homogeneidade na percepção do problema. Se assim fosse, o grupo focal perderia sua riqueza fundamental, que é o contraste de diferentes perspectivas entre pessoas semelhantes” (CARLINI-COTRIM, 1996, p. 287). Segundo Morgan (2012) a homogeneidade do grupo beneficia o exercício da alteridade entre os membros dos grupos focais. Todo o conteúdo compartilhado durante as sessões é resultante das negociações baseadas nas trocas de papéis e dos consensos construídos pelos/as participantes.

REALIZAÇÃO DOS GRUPOS FOCAIS

Os grupos foram constituídos por estudantes que aceitaram debater sobre o ato de jogar videogames, as interações geradas no e a partir do ambiente de jogo, e falar de suas vivências particulares. Desse modo, procurei, por meio da moderação, facultar aos grupos o controle social e epistemológico do debate, deixando, o máximo possível, os/as falantes livres para trazer novas ideias e perspectivas acerca da construção social do significado de brincar/jogar videogame.

A moderação foi importante para que os diferentes participantes pudessem ter lugar no debate e, neste sentido, a moderação foi realizada de modo a deixar o debate correr livremente, mas, também, contribuir para que houvesse espaço para a fala das usuárias participantes dos grupos focais.

As sessões ocorreram na sala de leitura da escola, um ambiente limpo, bem iluminado, previamente selecionado pela direção da unidade de ensino.

As duas sessões de grupos focais contaram com a presença do pesquisador/moderador e de uma assistente (operadora dos equipamentos de áudio e vídeo). Nessa sala, os/as seis participantes do grupo da manhã e os quatro do grupo da tarde sentaram-se em semicírculo, de forma que, durante toda a sessão, puderam interagir face a face entre si e com o moderador. Com isso, busquei evitar perdas eventuais geradas pela comunicação mediada, além de estimular a participação dos mais introspectivos e moderar os mais extrovertidos e, naturalmente, dominantes do debate.

Visto que, na amostra selecionada dos dois grupos, manhã e tarde, foram verificadas ampla maioria do gênero masculino, optei por estimular e valorizar o espaço de expressão e interação das duas participantes, uma em cada grupo, respectivamente.

Cada sessão teve duração aproximada de 120 minutos e garantiu a expressão de todos/as os/as participantes, que foram, atenciosamente, ouvidos em suas manifestações

individuais.

Como moderador, procurei criar um ambiente aberto às trocas e me adaptar às dinâmicas estabelecidas pelos/as integrantes dos grupos. Por meio de abordagem empática e, ao mesmo tempo, atenciosa, atuei como um facilitador do debate.

A imagem de estudante-pesquisador mais velho, interessado em *games*, foi absorvida pelos integrantes dos dois grupos, gerando uma conversa franca e animada durante as dinâmicas, que foram encerradas em função do término do tempo previsto.

Durante a realização dos grupos, minhas ações objetivaram capturar aspectos que demonstrassem as interações que os/as falantes participantes desenvolvem entre seus pares em ambientes de jogo e em atividades extrajogo quando relacionadas aos jogos digitais. Conforme indicado anteriormente, o objetivo perseguido nesta pesquisa foi compreender camadas da produção de sentidos e significados resultantes de interações experienciadas através dos jogos de videogame, on-line e off-line, individuais e coletivos, a partir do ponto de vista de *gamers* adolescentes que participaram dos grupos focais realizados durante a fase de campo desta pesquisa.

De acordo com Becker (1997), os/as pesquisadores/as deveriam se sentir livres “para inventar os métodos capazes de resolver os problemas das pesquisas que estão fazendo” (BECKER, p. 12, 1997), e ainda complementa, afirmando que “temos que adaptar os princípios gerais à situação específica que temos em mãos” (idem). Portanto, apenas com um guia de tópicos, realizei a moderação dos grupos focais, (BARBOUR, 2007), fazendo intervenções pontuais com o intuito de manter a dinâmica interacional entre os membros do grupo.

GUIA DE TÓPICOS

O guia de tópicos foi importante para motivar a emergência de falas que trouxeram temas e abordagens não previstas na construção do próprio guia, e que foram fundamentais para a identificação de princípios e valores da cultura *gamer*, bem como da “teia de significados” (GEERTZ, 1989) construída a partir das interações desses indivíduos no ambiente dos grupos focais.

A seguir, relaciono os principais tópicos que utilizei para moderar as dinâmicas dos grupos focais:

- **Antes dos jogos (aquecimento)**

1. Sentimentos de ser um/a *gamer*.
 2. A coisa mais legal dos *games*.
 3. Autopercepção do/a jogador/a.
 4. Como ser um/a bom/boa *gamer*.
 5. Organização dos times.
 6. Horários e ambiente preferidos.
- **Durante os jogos**
 7. Avatares, Nicks e Skins.
 8. Interações: menina/menino; menino/menino; menina/menina.
 9. Cyberbulling e preconceito.
 10. Disputas, vitórias e derrotas.
 11. Jogos preferidos.
 12. Momentos inesquecíveis.
 13. Momentos que seriam melhor esquecer.
 14. Estudos e jogos. Jogos e estudos.
 - **Depois dos jogos**
 15. Hora de desligar.
 16. Hora de acordar.
 17. Hora de pausar.
 18. Exclusão de jogadores/as.
 19. Amigos/as de jogos (próximos e distantes).
 20. Tempo de jogos *versus* relação com mães e pais.
 21. Mães e pais que (não) jogam.
 22. Professores/as e *games*.

SISTEMATIZAÇÃO DOS DADOS E PROCEDIMENTOS ANALÍTICOS

Para discutir e analisar os relatos dos adolescentes, tomei como base as perspectivas teóricas de autores/as dos campos da ecologia das mídias, dos *game studies*. Considerando, sobretudo, o ponto de vista dos participantes dos grupos focais, a perspectiva pragmática que sustenta esta tese pode ser demonstrada, objetivamente, pelos aspectos sociais que contextualizam o consumo de *games*, ou seja, “pelas condições de

produção que envolvem as possibilidades de participação promovidas pelo suporte técnico, pelo uso do corpo, pela interação da atividade dentro de um espaço físico, ou seja, pelas circunstâncias materiais de apropriação dos meios” (STRATE; BRAGA; LEVINSON, 2019, p. 21).

A influência do pragmatismo se faz presente também no enfoque dos teóricos fundadores da *Grounded Theory* (teoria fundamentada em dados), Barney G. Glasser e Anselm L. Strauss, quando afirmam que “nenhuma pesquisa é neutra, sob o ponto de vista dos pressupostos, sejam estes teóricos, ideológicos ou doutrinários” (TAROZZI, 2011, p. 8). Por isso, considero que a análise e as conclusões desta tese estão fortemente enraizadas nos dados, ainda que lastreados nas teorias anteriormente mencionadas.

Para a etapa analítica desta investigação, ultrapassei as categorias de análise preestabelecidas no desenho da pesquisa (guia de tópicos) e, assim, pude “respeitar o fenômeno seguindo as indicações que provêm do mesmo” (idem, p.13).

Durante o processo de codificação dos diálogos captados, procurei não perder de vista que, como em qualquer transcrição, ao emoldurar o lugar da pontuação de uma frase, por exemplo, corria o risco de alterar seu sentido e, desse modo, busquei registrar a manifestação dos falantes contextualizando os enunciados para além do discurso verbal, considerando pausas, sorrisos, sobreposições de falas, entre outros. Ainda assim, reconheço que a transcrição dos dados desta pesquisa, quanto de qualquer outra, sempre consistirá em interpretações dos dados (ROGRIGUES, 2015).

Ofereço aos/às leitores/as, sobretudo, o meu próprio ponto de vista sobre o ponto de vista dos dez adolescentes, *gamers*, que aceitaram o desafio de me apresentar o mundo dos *games* de cada um/a deles/as. Não um mundo *gamer* qualquer, mas, relatos sobre acontecimentos únicos, imprevisíveis, singulares e particulares dos/as falantes (BOURDIEU, 1999; SILVA, 2017).

Portanto, os grupos focais realizados no Colégio Estadual Professor José de Souza Marques (CEPJSM), em março de 2020, consistem em um caso particular de conversação, em que foi possível, por meio dos relatos, obter dados sobre as realidades particulares dos participantes, individualmente e nos seus grupos de pertença, vividas em interações através dos *games*.

Com a sistematização, coloquei em evidência os dados necessários para alcançar os objetivos desta investigação e me empenhei no sentido de ser o mais fiel possível à interação ocorrida durante a realização dos grupos, tanto entre os/as participantes, quanto

entre o pesquisador e os grupos. Narita (2006) observou a importância desse procedimento ao mencionar que o pesquisador deve “buscar manter o máximo possível a linguagem, o ritmo, e o espírito do entrevistado no momento em que realizamos o tratamento dos dados e o processo de textualização” (NARITA, 2006, p. 28).

De acordo com Morgan (2012), a essência dos grupos focais consiste em que “toda conversa é sobre algo, e essa ‘coisa’ é o núcleo dos grupos focais [...]. Quando analisamos os dados, queremos entender o que os participantes disseram. A cada passo, nosso objetivo é ouvir e aprender com as conversas dos participantes”¹⁴ (MORGAN, 2012, p. 174).

CONCLUSÃO

Embora reconheça as limitações impostas por eventuais perdas durante a transcrição, percebi que a maior riqueza dos grupos focais decorreu da empatia e das trocas epistêmicas entre o pesquisador, sem qualquer experiência prévia no mundo *gamer*, e os/as participantes, “especialistas” em *games*, mesmo sem a formalidade do termo. Aqui uso a terminologia “troca epistêmica” para o enquadramento da maneira como cada sujeito pensa o mundo, seja indivíduo ou grupo (RAESSENS, 2009).

Essa inversão de papéis vivenciada por mim e pelos/as estudantes, ainda que em ambiente institucional, estimulou o bom andamento das dinâmicas dos grupos. Ou seja, ainda que os grupos focais sejam espaços artificiais, a estratégia da “sala invertida” e o meu posicionamento como “pesquisador-aprendiz” criaram uma atmosfera de confiança, ideal para a apreensão dos dados e informações subjetivas complementares.

Concordo com autores que sugerem que a transcrição, em si, já representa uma das fases da análise. Portanto, faz-se necessário incluir o máximo de elementos, não apenas os textuais, que contextualizem as interações dos/as participantes. Na opinião de Bourdieu,

[...] as condições sociais e os condicionamentos, dos quais o autor é o produto, sua trajetória, sua formação, suas experiências profissionais, tudo o que se dissimula e se passa ao mesmo tempo no discurso transcrito, mas também na pronúncia e na entonação, apagadas pela transcrição, como toda a linguagem do corpo, gestos, postura, mímicas,

¹⁴ Tradução pessoal. No original: Every conversation is about something, and that “something” is the core of focus groups. (...) when we analyze the data, we want to understand what the participants have said. At every step, our goal is to listen to and learn from participants’ conversations about the topics that interest us.

olhares, e também nos silêncios, nos subentendidos e nos lapsos (BOURDIEU, 1999, p. 10).

De acordo com Dovey e Kennedy (2007), especialmente em estudos que envolvem videogames e pessoas, mas não apenas nestes, “[...] é essencial que prestemos atenção às nossas próprias tecnicidades e gestos internalizados e a maneira como eles influenciam e determinam, as escolhas que fazemos” (DOVEY; KENNEDY; 2007 *apud* SHAW, 2020, p.13). Ao rever as gravações, encontrei-me na cena institucional dos grupos focais como uma espécie de maestro de uma orquestra de jazz – metáfora constante em relatos teóricos embasados no interacionismo simbólico – na qual os “músicos” (estudantes participantes) improvisavam e coconstruíam a melodia que executavam, embora, eu me esforçasse para regê-los segundo minha partitura (guia de tópicos). De acordo com Morgan

[...] a coconstrução de significado é a fonte última dos dados dos grupos focais, de modo que nossos próprios objetivos e finalidades forneçam uma justificativa direta para investigar como nossos procedimentos influenciam esse processo essencial [...], precisamos pensar na coconstrução de significado não apenas como a maneira pela qual os participantes buscam suas discussões, mas também como a chave para perseguir nossos próprios objetivos de pesquisa (MORGAN, 2012, p. 175)¹⁵.

Consciente da minha impossibilidade de desapegar-me por completo de alguns dos preconceitos e dos pressupostos que me constituem como pesquisador, ao analisar os fragmentos dos relatos que sobressaíram das reflexões de 10 adolescentes que têm em comum a paixão por videogames, mantive em foco o pragmatismo da ecologia das mídias. Segundo essa perspectiva teórica, podemos concluir que não existe “[...] uma tecnologia neutra, na medida em que os usos que fazem dela são condicionados, em grande parte, pela própria estrutura da tecnologia, que introduz ideologia própria” (STRATE; BRAGA; LEVINSON, 2019, p. 23).

Em outras palavras, todas as tecnologias, inclusive as mídias e, deste modo, os jogos digitais, operam de modo bilateral ao oferecerem simultaneamente (novas) soluções e (novos) problemas, ao enfatizarem ou negligenciarem certos valores e princípios. Isso invalida qualquer possibilidade de neutralidade das tecnologias (idem).

¹⁵ Tradução pessoal. No original: The co-construction of meaning is the ultimate source of the data from focus groups, so our own goals and purposes provide a direct justification for investigating how our procedures influence this essential process. (...) we need to think of the co-construction of meaning not only as the way in which participants pursue their discussions but also as the key to pursuing our own research goals.

REFERÊNCIAS

- BARBOUR, R. **Doing focus groups**. London: SAGE Publications Ltd, 2007.
- BECKER, H. S. **Métodos de Pesquisa em Ciências Sociais**. Tradução: Marco Estevão e Renato Aguiar. São Paulo: HUCITEC, 1997
- BOURDIEU, P. **A Miséria do Mundo**. Petrópolis: Ed. Vozes, 1999.
- CARLINI-COTRIM, B. Potencialidades da técnica qualitativa grupo focal em Investigações sobre abusos de substâncias. **Revista de Saúde Pública**, São Paulo, vol. 30 (3), p.285-293, 1996.
- CERVI, E. U. Métodos quantitativos nas ciências sociais: uma abordagem alternativa ao fetichismo dos números e ao debate com qualitativistas. In: BOURGUIGNON, J. A. (Org.). **Pesquisa social: reflexões teóricas e metodológicas**. Ponta Grossa: Todapalavra, 2009.
- COSTA, M. E. B. Grupo Focal. In: DUARTE, J.; BARROS, A. (Orgs). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. 2. Ed. São Paulo: 2008.
- COTE, A.; RAZ, J. G. In-depth interviews for games research. In: **Game research methods**. An overview, p. 93-116. Disponível em: <<http://press.etc.cmu.edu/index.php/product/game-research-methods/>>. Carnegie Mellon University: ETC Press, Pittsburgh, PA, 2015. Acesso em: 10 Jun. 2019.
- EKLUND, L. **Focus group interviews as a way to evaluate and understand game play experiences**. In: Game research methods. An overview, pp. 133-148. Disponível em: <<http://press.etc.cmu.edu/index.php/product/game-research-methods/>>. Carnegie Mellon University: ETC Press, Pittsburgh, PA, 2015. Acesso em: 01 Jun 2019.
- GEERTZ, C. J. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: LTC, 1989.
- GOFFMAN, E. **Manicômios, prisões e conventos**. São Paulo: Perspectiva, 1961.
- KITZINGER, J. **Qualitative research. Introducing focus groups**. BMJ: British medical journal, 311(7000), 1995, pp. 299.
- LEACH, E. R. **Repensando a Antropologia**. Rethinking Anthropology. São Paulo: Perspectiva. 1974.
- MERTON, R. K. **The Focussed Interview and Focus Groups: Continuities and Discontinuities**. Source: The Public Opinion Quarterly, vol. 51, No. 4, pp. 550-566. Published by: Oxford University Press on behalf of the American Association for Public Opinion Research Stable, 1987. Disponível em: <<https://www.jstor.org/stable/2749327>>. Acesso em: 22 maio 2019.
- MORGAN, L. D. **Focus Groups and Social Interaction**. In book: The SAGE Handbook of Interview Research, Edition: 2nd, Publisher: SAGE, Editors: J. Gubrium, J. Holstein, A. Marvasti, K. McKinney, pp.161-176. 2012.

MORGAN, L. **Focus group**. In V. Jupp (Ed.), *The Sage dictionary of social research methods* (pp. 121–123). Thousand Oaks, CA: Sage. 2006.

NARITA, S. **Notas de Pesquisa de Campo em Psicologia Social**. *Psicologia & Sociedade*, vol. 18(2), p. 25-31, 2006.

PERUZZO, C. M. K. **Da observação participante à pesquisa-ação em comunicação: pressupostos epistemológicos e metodológicos**. *Anais INTERCOM*. Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, XXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, BH/MG, 2 a 6 set. 2003.

PESQUISA GAMES BRASIL. 2019. Disponível em: <<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pesquisa-game-brasil-2019/>>. Acesso em: 10 Jun. 2019.

PISCHETOLA, M; MIRANDA, L. V. T. **A Sala de Aula Como Ecossistema: tecnologias, complexidade e novos olhares para educação**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio, 2019.

RAESSENS, J. **Serious games from an apparatus perspective**. In: *Digital Material Tracing New Media in Everyday Life and Technology*. Amsterdam University Press (2009) Disponível em: Acesso em: 14 mar. 2018.

RODRIGUES, A. D. **Princípios reguladores da experiência e da sociabilidade: regras, normas e constrangimentos**. In: Sààgua, João e Cádima, F. Rui. *Comunicação e Linguagem: novas convergências – livro de homenagem ao Prof. Adriano Duarte Rodrigues*. P. Faculdade de Ciências Sociais e Humanas Universidade de Lisboa, 2015. P. 405-424.

SHAW, A. **Gaming at The Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Videogame Culture**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2014. *Games and Culture* 5(4):403-424 DOI: 10.1177/1555412009360414.

STRATE, L.; BRAGA, A.; LEVINSON, P. **Introdução à ecologia das mídias**. Rio de Janeiro : Ed. PUC-RIO ; São Paulo: Edições Loyola, 2019.

TAROZZI, M. **O que é a Grounded Theory?** Metodologia de pesquisa e teoria fundamentada nos dados. Petrópolis, RJ: Vozes. 2011.

WILKINSON, S. **Focus groups in Feminist research: Power, Interaction, and the Coconstruction of Meaning**. *Women's Studies International Forum*, 21(1), 1998, pp.111–125.