

Estudos de Games na área da Comunicação no Brasil: tendências no período 2000-2014

Game Studies in the field of Communication in Brazil:
tendencies during the period of 2000-2014

Suely Frago

Professora da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Pesquisadora CNPq.
Rua Ramiro Barcelos, 2705, 90035-007, Porto Alegre, RS, Brasil. suelyfrago@ufrgs.br

Rebeca Recuero Rebs

Bolsista pós-doutorado (PNPD-CAPES) da Universidade Católica de Pelotas.
Rua Gonçalves Chaves, 373, 96015-560, Pelotas, RS, Brasil. rebeca.recuero.rebs@gmail.com

Breno Maciel Souza Reis, Luiza dos Santos

Doutorandos da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Bolsistas CAPES. Rua Ramiro
Barcelos, 2705, 90035-007, Porto Alegre, RS, Brasil. brenoreis@ufrgs.br, luizacdsantos@gmail.com

Dennis Messa

Professor da Escola Superior de Propaganda e Marketing.
Rua Guilherme Schell, 350, 90640-040, Porto Alegre, RS, Brasil. dennismessa@gmail.com

Mariana Amaro

Doutoranda da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Bolsista CAPES.
Rua Ramiro Barcelos, 2705, 90035-007, Porto Alegre, RS, Brasil. mari.amaroc@gmail.com

Mayara Caetano

Mestranda da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.
Rua Ramiro Barcelos, 2705, 90035-007, Porto Alegre, RS, Brasil. mayarcae@gmail.com

Resumo. Apresentamos um mapeamento dos trabalhos brasileiros sobre jogos digitais, com foco na produção na área da Comunicação, a fim de desvelar as principais tendências nos últimos 15 anos. O encaminhamento teve por base a definição de campo dos Estudos de Jogos. O *corpus* do estudo foi composto por trabalhos apresentados nos eventos Intercom, Compós e ABCiber e pelas teses e dissertações defendidas no Brasil naquele período. Esse material foi submetido a uma análise de conteúdo quantitativa em duas etapas, cujos resultados apontam que os Estudos de Games no Brasil podem ter entrado em uma etapa de maturidade, mas a comunidade de pesquisadores permanece reduzida.

Palavras-chave: jogos digitais, *Game Studies*, Brasil.

Abstract. We present a diagnosis of the studies about digital games in the field of Communication in Brazil, with the intention to reveal their main tendencies over the past 15 years. The theoretical framework was based on the discussion of the field of Game Studies. The sample was composed by the papers presented at Intercom, Compós and ABCiber and all theses and dissertations made in Brazil throughout that period. Results from a double-step quantitative content analysis indicate that Games Studies may have reached maturity in Brazil, but the research community remains small.

Keywords: digital games, *Game Studies*, Brazil.

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 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 mundo¹.

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 destacou a dificuldade de encontrar acolhida para o crescimento de pesquisas que se dedicam especificamente aos jogos de computador no meio acadê-

mico. 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 emergem como um campo acadêmico claramente autossuficiente (Aarseth, 2001, s.p.).

Poucos anos depois, Aarseth (2003) apontou a impossibilidade de encontrar uma categoria mãe que se erguesse 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 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). Os Estudos de Jogos de Computador² 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

¹ Conforme se constata em <http://www.digarec.org/>.

² Aarseth (2001) inclui tanto jogos para computadores como consoles (videogames) na categoria de Estudos de Jogos de Computador, pois ambos advêm de ambientes computacionais.

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” (Mäyrä, 2009, 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 subdisciplinares, as interconexões com outros campos se fortalecerão e o campo como um todo será enriquecido” (Perron e Wolf, 2009, p. 15).

Estudos anteriores

Alguns autores enfrentaram o desafio de identificar as subáreas dos estudos de games. Konzack (2007), por exemplo, buscou inspiração no trabalho inaugural de Sutton-Smith (2001) sobre as estratégias dos discursos e práticas de jogar, que o autor identifica como sete “retóricas”³: o jogo como progresso; como destino; como poder; como identidade; como imaginário; como frivolidade e a retórica do

self. Konzack (2007) aplicou 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, ‘socio-cultural’, 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 alertou 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 Computação⁴ 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 e 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.

³ A escolha da palavra ‘retórica’ destaca o caráter ideológico de todas e cada uma (Sutton-Smith, 2001, p. 10-11).

⁴ 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

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 *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 os autores apresentaram cinco ou mais textos⁵. 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 e 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 Comunicação⁶. 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 e 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 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 busca⁷ nas seguintes bases de dados: (a) Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações⁸, 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

⁵ Em ordem alfabética: PUCRS, PUC-SP, UERJ, UFBA, UFF, UFJF, UFPE, UFRJ, UNB, UNESP, Unicamp, Unisinos, USP.

⁶ 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)

⁷ Jogos, jogos digitais, game, games, *game studies* e *videogames*.

⁸ Disponível em: <http://bdtd.ibict.br/>. Acesso em: 24/06/2015.

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 *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 Comunicação⁹ 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 diminui-

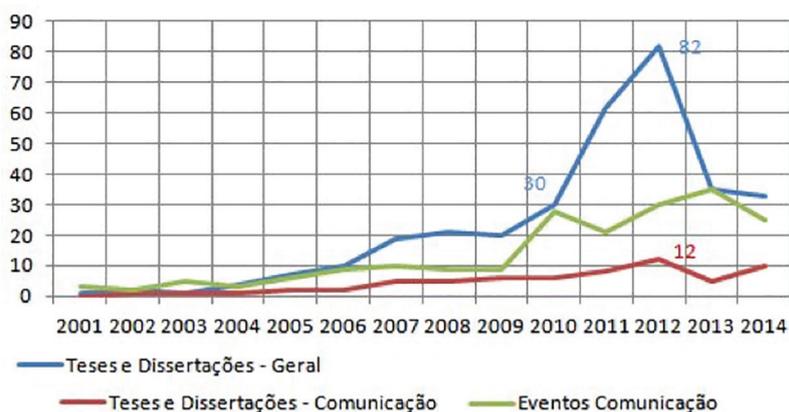


Gráfico 1. Número total de teses e dissertações defendidas entre 2000 e 2014 em todas as áreas de conhecimento (Geral), na área da Comunicação e também o número total de artigos em eventos da Comunicação entre 2000 e 2014 (ABCiber a partir de 2007).

Graph 1. Number of Ph.D. theses and M.Sc. dissertations about games approved between 2000 and 2014 in all disciplines (General), in Communication plus the number of articles about games presented in Communication Conferences between 2000 and 2014 (ABCiber from 2007).

⁹ Inclui PPGs classificados como Comunicação, Cultura, Cinema, Meios Digitais e Multimeios.

ção do número de trabalhos em eventos, mais suave, aponta para outras interpretações, que serão apresentadas mais adiante.

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 Gráfico 2 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%).

Considerando o duplo pertencimento da área do Design, que tem vínculos históricos com os dois campos, o “perfil de pesquisa” (Bragge e Storgårds, 2007) sobre games no Brasil contempla maior representatividade dos tra-

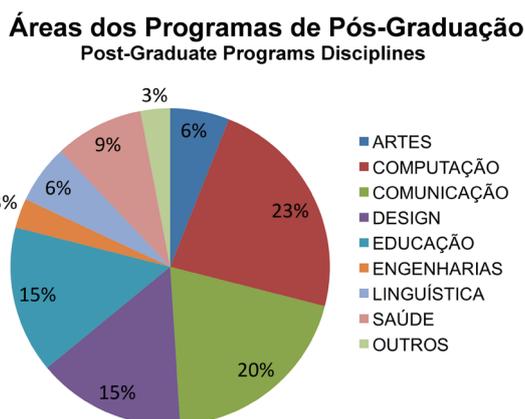


Gráfico 2. Relação percentual entre as áreas dos Programas de Pós-Graduação com Teses e Dissertações sobre games defendidas entre 2000 e 2014. “Outros” inclui as áreas com menos de dez trabalhos.

Graph 2. Percentual distribution of disciplines: Post-Graduate Programs with Ph.D. theses and M.Sc. dissertations about games approved between 2000 and 2014. ‘Others’ include disciplines with less than 10 hits.

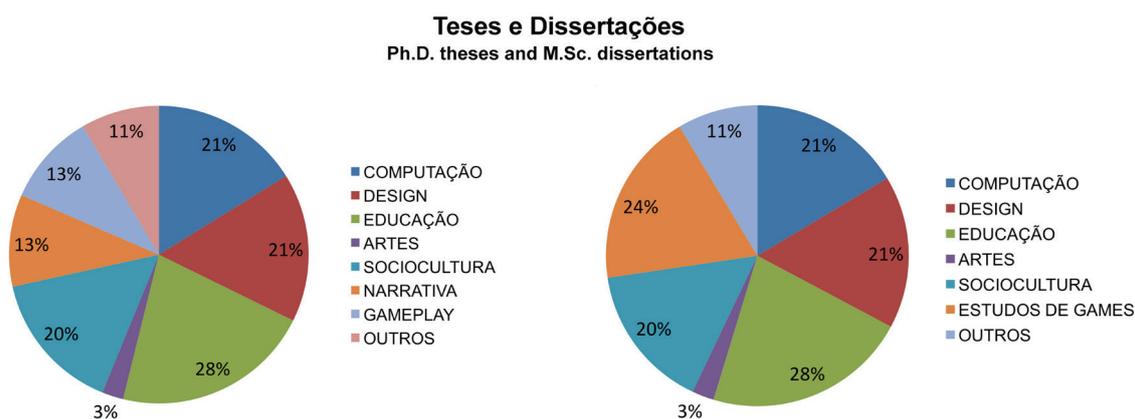


Gráfico 3. Teses e Dissertações: classificação descendente de Teses e Dissertações sobre games defendidas em Programas de Pós-Graduação brasileiros entre 2000 e 2014. À esquerda, com as categorias ‘Narrativa’ e ‘Gameplay’ separadas e à direita, agregadas na categoria ‘Estudos de Games’. Teses e dissertações podem ter sido classificadas em mais de uma categoria.

Graph 3. Ph.D. theses and M.Sc. dissertations: Descending classification of Theses and Dissertations about games approved in Brazilian Post-Graduate Programs between 2000 and 2014. Left, with ‘narrative’ and ‘gameplay’ as separate categories; right, aggregated as ‘game studies’. Theses and dissertations can have been classified in more than one category.

balhos 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 (Gráfico 2) 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 (Gráfico 3, à direita).

A classificação das Teses e Dissertações sobre games defendidas apenas em Programas de Pós-Graduação da área da Comunicação pode ser visualizada no Gráfico 4. 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.

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 5). Vale notar que se trata de um evento totalmente dedicado à temática da Ciberultura, 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.

A queda do número de trabalhos sobre games no conjunto dos três eventos, que já havia

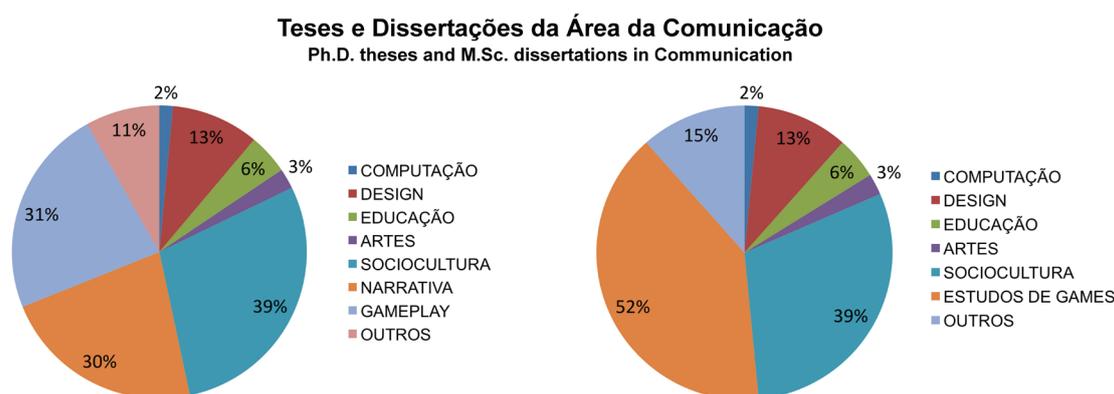


Gráfico 4. Teses e Dissertações da Área da Comunicação: classificação descendente de Teses e Dissertações sobre *games* defendidas em Programas de Pós-Graduação da área da Comunicação entre 2000 e 2014. Esquerda, com as categorias 'Narrativa' e 'Gameplay' separadas e à direita, agregadas na categoria 'Estudos de Games'. Teses e dissertações podem ter sido classificadas em mais de uma categoria.

Graph 4. Ph.D. theses and M.Sc. dissertations in Communication: Descending classification of Theses and Dissertations about games approved in Brazilian Post-Graduate Programs in Communication between 2000 and 2014. Left, with 'narrative' and 'gameplay' as separate categories; right, aggregated as 'game studies'. Theses and dissertations can have been classified in more than one category.

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 Gartner¹⁰. 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 Gráfico 6 apresenta a distribuição percentual dos 195 artigos

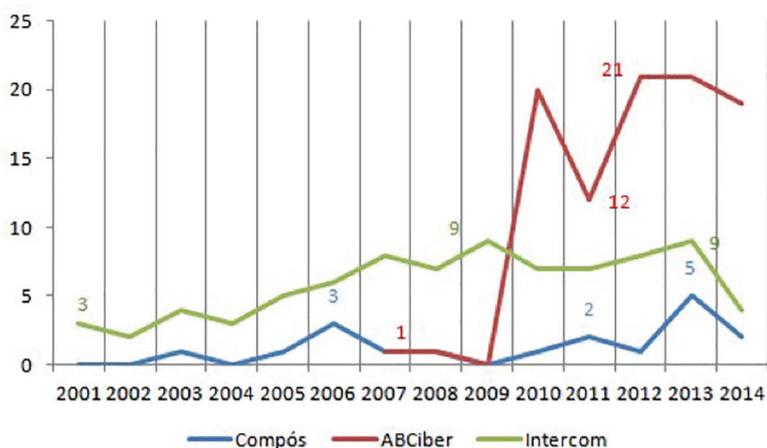


Gráfico 5. Comparação Eventos da Comunicação: número total de artigos sobre games apresentados na Compós e Intercom entre 2000 e 2014 e na ABCiber entre 2007 e 2014.

Graph 5. Communication Conferences: Number of articles presented in Compós and Intercom between 2000 and 2014 and in ABCiber between 2007 and 2014.



Gráfico 6. Eventos Comunicação: classificação descendente de artigos sobre games apresentados na Compós e Intercom entre 2000 e 2014 e na ABCiber entre 2007 e 2014.

Graph 6. Communication Conferences: Descending classification of articles about games presented in Compós and Intercom between 2000 and 2014 and in ABCiber between 2007 and 2014.

¹⁰ 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.

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:

Em seguida aparecem as categorias Narrativa (23%) e *Gameplay* (20%) que, se unificadas em Estudos de Games, alcançam 37% (Gráfico 6, 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 Gráfico 7, 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'¹¹. A área da 'Saúde', predominante no cenário geral, bem como Ativismo, Economia, Exatas e Psicologia não aparecem nas Teses e Dissertações em

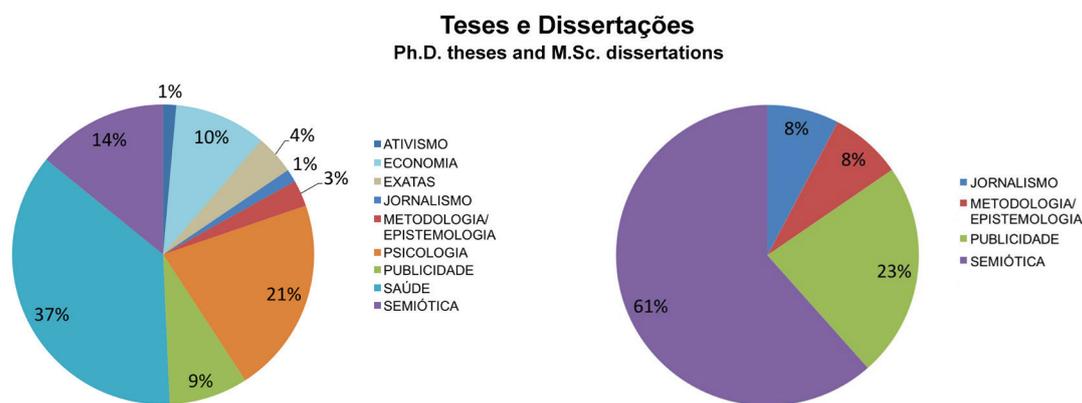


Gráfico 7. Teses e Dissertações: classificação ascendente de Teses e Dissertações sobre games defendidas entre 2000 e 2014. À esquerda, para todas as áreas de conhecimento, à direita, apenas na área da Comunicação. O mesmo trabalho pode ter sido classificado em mais de uma categoria.

Graph 7. Ph.D. theses and M.Sc. dissertations: Ascending classification of Theses and Dissertations about games approved in Brazilian Post-Graduate Programs between 2000 and 2014. Left, in all disciplines, right, in Communication. Theses and dissertations can have been classified in more than one category.

¹¹ Parte significativa desses trabalhos foram defendidos na PUC/SP, reconhecido pelo estudos de Semiótica e de tecnologias digitais no Brasil.

Comunicação. Isso sugere que, contrariando a interdisciplinaridade característica dos estudos de games e frequentemente atribuída à Comunicação, o intercâmbio entre esta última 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.

Considerando apenas os artigos apresentados nos eventos de Comunicação, emergem as categorias retratadas no Gráfico 8. O paralelismo com os trabalhos dos Programas de Pós-Graduação na área indica a coerência da sua produção. Os três temas que não estão ali-

nhados 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'.

Para fins de comparação, no Gráfico 9 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 produzi-



Gráfico 8. Eventos Comunicação: classificação ascendente dos artigos da Intercom e Compós entre 2000 e 2014 e da ABCiber entre 2007 e 2014.

Graph 8. Communication Conferences: ascending classification of articles about games presented in Compós and Intercom between 2000 and 2014 and in ABCiber between 2007 and 2014.

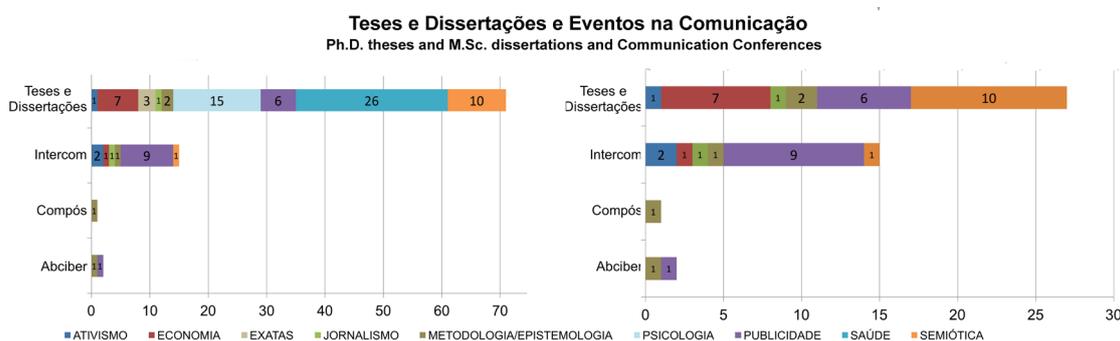


Gráfico 9. Teses e Dissertações em Eventos da Comunicação. Categorias ascendentes, em números absolutos: à esquerda, Teses e Dissertações sobre games defendidas em todas as áreas de conhecimento e nos artigos da Intercom, Compós e ABCiber. À direita, sem as categorias Saúde e Economia, que não aparecem nas Teses e Dissertações e nos trabalhos dos eventos da Comunicação.

Graph 9. Ph.D. theses and M.Sc. dissertations and Communication Conferences. Ascending categories, absolute numbers: Left: Ph.D. theses and M.Sc. dissertations approved in all disciplines and in Intercom, Compós e ABCiber. Right, without the categories Health and Economy, which did not figure in the theses and dissertations and Communication Conferences.

Eventos da Comunicação
Communication Conferences

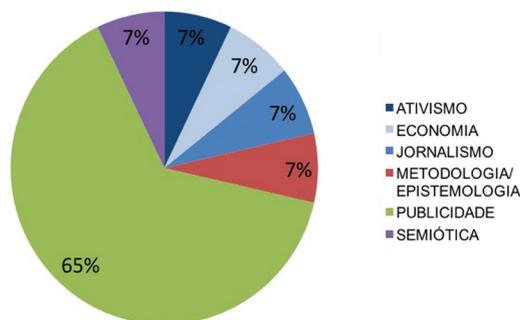


Gráfico 10. Intercom. Classificação ascendente de artigos sobre games encontrados na Intercom, entre 2000 e 2014.

Graph 10. Intercom. Ascending classification of articles about games in Intercom, between 2000 and 2014.

dos nos eventos de Comunicação Social (Saúde, Psicologia e Exatas).

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).

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 oito 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, E. 2001. Computer Game Studies, Year One. *The International Journal of Computer Game Research*, 1(1). Disponível em: <http://www.gamemethods.org/0101/editorial.html>. Acesso em: 10/07/2015.
- AARSETH, E. 2003. Playing Research: Methodological approaches to game analysis. In: Digital Arts and Culture Conference. Melbourne, Royal Melbourne Institute of Technology. Disponível em: <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Aarseth.pdf>. Acesso em: 10/07/2015.
- AARSETH, E. 2006. How we became post digital: from cyberstudies to games studies. In: D. SILVER; A. MASSANARI (org.), *Critical Cyber-culture Studies*. New York, New York University, p. 37-46.
- BRÄGGE, J.; STORGÅRDS, J. 2007. Profiling Academic Research on Digital Games Using Text Mining Tools. In: DiGRA International Conference: Situated Play. Tokio, 2007. Disponível em: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07311.26413.pdf>. Acesso em: 28/07/2015.
- FERREIRA, L. 2012. Games. Um Estado da Arte com Base em uma Pesquisa Netnográfica em Anais de Comunicação Social. In: ABCiber, Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura, VI, Novo Hamburgo, 2012. *Anais...* [CD-ROM].
- GARTNER, Inc. 2015. Gartner Hype Cycle. Disponível em: <http://www.gartner.com/technology/research/methodologies/hype-cycle.jsp>. Acesso em: 13/07/2015.
- KONZACK, L. 2007. Rhetorics of Computer and Video Game Research. In: J.P. WILLIAMS; J.H. SMITH (org.), *The players' realm: studies on the culture of video games and gaming*. Jefferson, McFarland, p. 110-127.
- MÄYRÄ, F. 2008. *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. London, SAGE Publications, 208 p.
- MÄYRÄ, F. 2009. Getting into the game: Doing Multidisciplinary Game Studies. In: B. PERRON; M.J.P. WOLF (org.), *The Video Game Theory Reader 2*. New York, Routledge, p. 313-329.
- MUSTARO, P.N.; FORTIM, I. 2012. A descriptive analysis from five years of activities. XI SBGames. Disponível em: http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/cultura/C_F12.pdf. Acesso em: 23/06/2015.
- PERRON, B; WOLF, M.J. 2009. Introduction. In: B. PERRON; M.J.P. WOLF (org.), *The Video Game Theory Reader 2*. New York, Routledge, p. 1-21. https://doi.org/10.1057/9780230101890_1
- SUTTON-SMITH, B. 2001. *The Ambiguity of Play*. 2ª ed., Cambridge, Harvard University Press, 276 p.

Submetido: 30/05/2016
Aceito: 28/07/2016