

# **GAME STUDIES BRASIL: UM PANORAMA DOS ESTUDOS BRASILEIROS SOBRE JOGOS ELETRÔNICOS\***

Letícia PERANI\*\*, Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ)  
Rio de Janeiro - RJ

## **Resumo**

O presente artigo pretende traçar uma breve observação sobre as pesquisas sobre jogos eletrônicos no Brasil. Para tanto, foram realizadas análises nos trabalhos apresentados no *track Game and Culture* do VI Simpósio Brasileiro de Jogos para Computador e Entretenimento Digital – SBGames 2007, procurando discutir as bases epistemológicas adotadas e os assuntos de interesse para o campo, além de uma exposição das teorias de *game studies* adotadas internacionalmente, e suas diferenças em relação aos estudos brasileiros.

**Palavras-chave:** *Games*, Mídia digital, Ludologia, Narratologia.

## **1. *Game studies*: jogos eletrônicos como objeto de investigação**

Na segunda metade do século XX, o aumento das explorações acadêmicas sobre o lúdico aconteceu em concomitância com o surgimento dos jogos eletrônicos, atividades lúdicas produzidas e processadas através de computadores, frutos do desenvolvimento da microinformática e de seus efeitos sociais. Rapidamente, os videogames conquistaram um grande espaço em nosso cotidiano; o surgimento de revistas especializadas, programas de TV, livros e a criação de um mercado de desenvolvimento reforçam esta suposta sensação de onipresença dos *games*.

Com tamanha influência cultural exercida pelos jogos eletrônicos, é natural que a academia se lance nesta exploração científica destes objetos. Os *game studies* surgiram ainda nos anos 1980, mas, ao escrever um editorial para a primeira revista científica dedicada aos *games*<sup>1</sup>, o pesquisador norueguês Espen Aarseth (2001) definiu o ano de 2001 como o “marco zero” dos *game studies*, pois a revista, o primeiro congresso científico internacional da área e as primeiras disciplinas sobre jogos

---

\* Trabalho apresentado ao GT 4 – Comunicação e Tecnologias Digitais

\*\* Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPGCom/UERJ). Bolsista da Fundação Carlos Chagas Filho de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro (FAPERJ).

<sup>1</sup> A revista eletrônica *Game Studies* – <http://www.gamestudies.org>

eletrônicos em cursos de graduação surgiram neste período. Aarseth justificou a criação de um novo campo de pesquisas, argumentando:

Como a Arquitetura, que contém, mas não é reduzida à História da Arte, os *Game Studies* devem conter estudos midiáticos, estéticos, sociológicos etc. Porém, eles devem existir como uma estrutura acadêmica independente, porque não podem ser reduzidos a nenhuma destas disciplinas acima<sup>2</sup> (AARSETH, 2001).

Rapidamente, os jogos eletrônicos se tornaram o objeto de análise de um número cada vez maior de grupos de pesquisa em todo o mundo; destacam-se nessa área universidades dos Estados Unidos (Massachusetts Institute of Technology - MIT<sup>3</sup> e Georgia Institute of Technology - GATECH<sup>4</sup>) e Dinamarca (IT University of Copenhagen<sup>5</sup>). Ao discutir as possibilidades que foram abertas para os *game studies*, e também devido à confluência de estudiosos vindos de áreas díspares, o pesquisador português Luís Filipe B. Teixeira propõe que análises do campo sejam feitas através de vários tipos de abordagens:

A Filosófica (Fenomenologia, Hermenêutica, Estética, etc.); a Histórica (história dos jogos, história das tecnologias lúdicas, história das narrativas, etc.); a Cultural (cultura de massas, cibercultura e cultura digital, *cultural Studies*, estudos de gênero, etc.); a das Ciências da Comunicação (teoria da comunicação, Estudos Comparativos dos Média, Genealogia dos Média, Cibertextualidade, Semiótica, etc.); a Sociológica (Estudo social dos jogos, *Media Studies*, etc.); e a Psicológica (estudos comportamentais, cognitivos, arquetipais, etc.). (TEIXEIRA, 2007: 5)

Também refletindo esta percepção da necessidade de organizar os objetos e modos de trabalho, Espen Aarseth (2003) sugere que a análise de jogos eletrônicos devem se concentrar em três áreas: no estudo do *gameplay* (as ações dos jogadores, suas estratégias e motivações), da estrutura dos jogos em si (suas regras gerais de funcionamento, tanto das ações quanto do ambiente), e o “mundo” do *game* (seu conteúdo ficcional, o design de suas fases). Estas qualidades seriam estudadas a partir de distintas escolas de pensamento, de acordo com seus objetivos:

(...) focando em cada um destes três níveis, podemos identificar três tipos diferentes de perspectivas para a pesquisa de *games*:

- *Gameplay*: sociológica, etnológica, psicológica etc.
- Regras do jogo: *Game Design*, mercado, leis, Computação/Inteligência Artificial.

---

<sup>2</sup> Livre tradução de: Like architecture, which contains but cannot be reduced to art history, game studies should contain media studies, aesthetics, sociology etc. But it should exist as an independent academic structure, because it cannot be reduced to any of the above.

<sup>3</sup> <http://web.mit.edu/cms/>

<sup>4</sup> <http://www.gvu.gatech.edu/>

<sup>5</sup> <http://game.itu.dk/>

- “Mundo” do *game*: arte, estética, história, estudos culturais/midiáticos, economia.<sup>6</sup> (AARSETH, 2003: 4)

Através destes estudos incipientes em diferentes teorias, os *game studies* vêm mantendo, de certa forma, a tradição secular de pesquisas interdisciplinares sobre o lúdico. Apesar desta base teórica ampla que o campo dos estudos sobre jogos eletrônicos possui, o seu grande destaque epistemológico é a polêmica gerada após a constituição de duas pretensas correntes rivais: a Narratologia (*Narratology*, no original em inglês) e a Ludologia (*Ludology*). Esta “rivalidade” é responsável indireta pelo crescimento da discussão acadêmica sobre os jogos, movimentando opiniões mundialmente.

A Narratologia é uma área já antiga, e foi desenvolvida para unificar as disciplinas e estudos que pesquisadores de diferentes áreas realizavam sobre narrativas, não importando quais os meios utilizados para realizar esse tipo de representações (FRASCA, 1999; FRASCA, 2003). Para Jesper Juul (2005), estes estudos partem da premissa de que a narrativa é a maneira primária de construir e organizar o sentido que damos ao mundo, podendo ser aplicada em diversas situações, como nos discursos científicos, na ideologia de uma nação e no entendimento das experiências de vida particulares. Ao assumir uma posição narratológica, o pesquisador dos *game studies* muitas vezes trabalha com a visão que “a descrição de jogos como sistemas narrativos se justapõem, freqüentemente, à idéia de que os videogames (ou narrativas interativas) poderiam ser *melhores* se fossem mais parecidos com histórias” (JUUL, 2005: 16).

Já o termo “Ludologia” foi popularizado pelo teórico uruguaio Gonzalo Frasca, em seu seminal artigo *Ludology meets Narratology: similitude and differences between (video)games and narrative*, de 1999. Frasca explica: “Vamos propor o uso do termo *Ludologia* (de *ludus*, a palavra latina para ‘jogo’, para se referir a uma disciplina ainda não existente, que estude jogos e brincadeiras”<sup>7</sup> (FRASCA, 1999), acrescentando posteriormente que a Ludologia deve focar no entendimento de estruturas e elementos (as regras, em especial), criando modelos para explicar os jogos (FRASCA, 2003); neste

---

<sup>6</sup> Livre tradução de: “(...) by focusing on each of the three levels, we could identify three different types of games research perspectives:

- Gameplay: sociological, ethnological, psychological etc.
- Game-rules: Game Design, business, law, computer science/AI
- Game-world: Art, aesthetics, history, cultural/media studies, economics”.

<sup>7</sup> Livre tradução de: “We will propose the term ludology (from *ludus*, the Latin word for “game”), to refer to the yet non-existent “discipline that studies game and play activities”.

primeiro momento, a Ludologia parece receber claras influências do método estruturalista de classificação das atividades lúdicas desenvolvido por Roger Callois em seu livro *Les Jeux et les Hommes*, de 1967<sup>8</sup>. Mais tarde, a teoria ludológica passou a também abranger estudos cognitivos sobre o comportamento do jogador em sua interação com os jogos (JÄRVINEN, 2007).

Mesmo com esta definição relativamente clara, tornou-se comum, entre os estudiosos, a construção de outras acepções destas palavras. Alega-se que tanto a Narratologia quanto a Ludologia são ramos completamente opostos dos *Game Studies*; o primeiro se concentraria apenas nas narrativas possibilitadas pelos objetos lúdicos eletrônicos, enquanto o segundo trabalharia somente com os aspectos formais dos jogos, como regras e ações permitidas (MURRAY, 2005). A professora norte-americana Janet H. Murray, ex-orientadora de Gonzalo Frasca e conhecida como uma das mais famosas “narratologistas” (apesar de nunca ter assumido posições nesta polêmica), resume uma visão comum sobre os estudiosos da Ludologia:

(...) eles almejam dispensar muitos aspectos relevantes da experiência do jogo, como o sentimento de imersão, a representação de situações que contenham violência ou sexo, a dimensão performática da jogabilidade, e até mesmo a experiência subjetiva da vitória ou derrota.<sup>9</sup> (MURRAY, 2005: 1-2)

Frasca defende sua visão da Ludologia respondendo: “Quando ludologistas alegam que, em detrimento de certas similaridades, games não são narrativas, é simplesmente porque as características dos jogos são incompatíveis com muitas das definições mais aceitas que nos são dadas pela Narratologia”<sup>10</sup> (FRASCA, 2003). Em verdade, quando o pesquisador uruguaio propôs a construção da Ludologia como uma ciência dos jogos, sejam eles “convencionais” ou eletrônicos, sua meta era “complementar” o método de análise que estava sendo mais utilizado, até aquele momento, para a compreensão dos games, procurando entender e relatar as diferenças entre a narrativa e os ambientes lúdicos (FRASCA, 1999). Os ludólogos também

---

<sup>8</sup> Baseado em estudos lúdicos anteriores, Callois preocupou-se em expandir tanto a definição quanto a classificação dos jogos, construindo quatro categorias: *Agon*, de competição; *Alea*, de azar; *Mimicry*, ou de simulação, representação de papéis; *Ilinx*, ou de vertigens, que envolvem sensações físicas extremas, como os brinquedos de um parque de diversões, por exemplo.

<sup>9</sup> Livre tradução de: “(...) they are willing to dismiss many salient aspects of the game experience, such as the feeling of immersion, the enactment of violent or sexual events, the performative dimension of game play, and even the personal experience of winning and losing”.

<sup>10</sup> Livre tradução de: “When ludologists claim that, in spite of certain similarities, games are not narratives, it is simply because the characteristics of games are incompatible with some of the most widely accepted definitions of narrative provided by narratology”

trabalham com o estudo de narrativas, já que elas seriam essenciais para uma compreensão global do jogo, que seria o objetivo primário da Ludologia (FRASCA, 2003).

Assim, não haveria nenhuma contradição entre a Narratologia e a Ludologia: ao invés de duas correntes “rivais” dos *game studies*, as duas construções epistemológicas são apenas campos científicos diferentes, com suas particularidades, podendo até se complementar em busca do conhecimento sobre os jogos eletrônicos; sabe-se que a construção dos jogos eletrônicos mais recentes é baseada no equilíbrio entre as regras, estruturas e as possibilidades dadas aos jogadores através do desenvolvimento da sua narrativa. Através das polêmicas entre estas correntes de pesquisas, o estudo do lúdico renova-se e ganha força para continuar no século XXI, ratificando que os jogos estão intrinsecamente presentes na cultura humana, desde o início de sua evolução, bem como explicitou Johan Huizinga (2004).

## **2. Os *game studies* brasileiros**

Como o videogame está se tornando um fenômeno cultural mundial, é até óbvio que os *game studies* sejam interessantes para pesquisadores de diversas nacionalidades. No Brasil, país que possui um dos maiores mercados de entretenimento digital<sup>11</sup>, os estudos sobre jogos eletrônicos ainda são incipientes, mas procuram acompanhar o desenvolvimento das análises feitas pelos grupos de pesquisas espalhados pelo mundo.

Não há registros claros do início dos *game studies* brasileiros, porém, ao buscarmos pela palavra-chave “jogos eletrônicos” no Repositório Institucional da Intercom e da Portcom (REPOSCOM)<sup>12</sup>, mantido pela Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação (Intercom), encontramos trabalhos sobre o tema produzidos no final da década de 1990, como o artigo *Videogame, escola e conto popular*, de Luciano Biagio Toriello, publicado na revista científica *Comunicação & Educação*, em abril de 1997. Esta análise seminal, dedicada às possíveis ligações entre os videogames, as narrativas folclóricas e seu possível espaço na educação, apresenta uma importante característica dos estudos sobre *games* no Brasil: talvez devido a uma

---

<sup>11</sup> Sem computar as vendas de consoles e jogos piratas/contrabandeados, que correspondem à aproximadamente 94% do mercado nacional, o Brasil ocupava, em 2006, a 15ª posição no mercado mundial de videogames (AZEVEDO, 2006).

<sup>12</sup> <http://reposcom.portcom.intercom.org.br/>

grande tradição nacional de pesquisas em Educação, que procuram determinar como o jogo pode influenciar no processo educacional, uma grande parte da produção em *game studies* no país é voltada para a utilização do lúdico eletrônico como uma ferramenta sócio-cognitiva que visa chegar a um resultado ideal, no caso, a aprendizagem de determinados conteúdos; o trabalho de pesquisadoras como Lynn Alves (Universidade do Estado da Bahia – UNEB), Filomena Moita (Universidade Federal da Paraíba – UFPB) e Eliane Schlemmer (Universidade do Vale do Rio dos Sinos – Unisinos), com diversas publicações nesta área, reforçam a grande influência da Pedagogia. A influência das teorias da Educação se faz sentir nos recursos bibliográficos utilizados: autores que se dedicaram aos processos de aprendizagem, como Jean Piaget, Paulo Freire e Lev Vygotsky, são presenças constantes nos estudos de jogos eletrônicos.

A partir dos anos 2000, em contraponto à hegemonia da área da Educação, as Ciências da Comunicação também se tornaram campo privilegiado para os *game studies* brasileiros. Destacam-se grupos e projetos de pesquisa como o *CS:Games - Grupo de Pesquisa Semiótica sobre a Linguagem dos Games*<sup>13</sup>, da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), liderado por Lúcia Santaella; *Plataformas interativas e seus padrões sócio-culturais*, da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), liderado por Francisco J. Paoliello Pimenta; *Games: Mercado da Comunicação*, do Centro Universitário Feevale, liderado por Cristiano Max Pereira Pinheiro e Marsal Alves Branco. A partir de sua tradição epistemológica interdisciplinar, os pesquisadores em Comunicação trouxeram para a área aportes importantes para os estudos brasileiros: para as análises sobre os ambientes virtuais constituídos pelos jogos, e a relação do usuário/jogador com as Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs), são citados autores relacionados com as explorações da Cibercultura, como Howard Rheingold, Pierre Lévy e Sherry Turkle; para o entendimento das possibilidades de representação e simulação, e dos processos sócio-culturais dos *games*, recorre-se à Semiótica Pragmática de Charles S. Peirce, e os posteriores desenvolvimentos de suas idéias realizados por Lúcia Santaella.

### *2.1. O track Game and Culture do SBGames 2007: breve panorama dos estudos sobre jogos eletrônicos no Brasil*

---

<sup>13</sup> <http://csgames.incubadora.fapesp.br/portal>

Acompanhando este desenvolvimento das explorações acadêmicas brasileiras sobre os *games*, eventos científicos surgiram para concentrar as comunicações acadêmicas da área, como o Simpósio Brasileiro de Jogos para Computador e Entretenimento Digital (SBGames). O SBGames, realizado desde 2002 pela Comissão Especial em Jogos e Entretenimento Digital da SBC (Sociedade Brasileira de Computação), é considerado o evento mais importante de pesquisa e desenvolvimento na área de jogos eletrônicos da América Latina, e reúne pesquisadores, artistas e designers de diversas partes do país, e também do exterior. Em sua sexta edição, em 2007, o SBGames abriu espaço para os *game studies*, com a abertura do *track Game and Culture*, dedicado aos impactos sócio-culturais dos jogos, chefiado por Lynn Alves.

No *track Game and Culture*, foram registrados onze artigos em seus anais, sendo nove destes apresentados por pesquisadores brasileiros e dois de pesquisadores de Portugal<sup>14</sup>. Os nove artigos brasileiros foram escritos por acadêmicos de dez diferentes instituições: Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), com dois artigos; Universidade do Estado da Bahia (UNEB), Universidade de São Paulo (USP), Universidade do Sul de Santa Catarina (UNISUL), Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), Universidade Federal da Paraíba (UFPB), Universidade Presbiteriana Mackenzie, Universidade Federal de Lavras (UFLA), Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) e Universidade Federal de São Carlos (UFSCar), com um artigo cada. As áreas do conhecimento representadas no *track Game & Culture* também foram uma mostra da interdisciplinaridade do campo dos jogos eletrônicos no Brasil: dos nove trabalhos analisados, quatro eram de autores provenientes das Ciências da Comunicação, três de autores da Educação e dois das Ciências da Computação.

Uma rápida síntese dos artigos apresentados comprova a diversidade de temas abordados neste *track*:

- *Conflito: a base da dramaturgia aplicada aos games*, de Gustavo Galembeck, do Departamento de Artes e Comunicação, Universidade Federal de São Carlos (UFSCar): procura demonstrar que o desenvolvimento tecnológico dos games, com o incremento de gráficos, possibilidades de interação etc., não procurou realizar inovações nas narrativas - o potencial de meio narrativo dos jogos estaria sendo subutilizado.

---

<sup>14</sup> Os artigos apresentados por pesquisadores portugueses não foram considerados para a análise feita nesta pesquisa.

Artigo com fortes características narratológicas, mas que reconhece a importância das regras e dos sistemas de interação (características ludológicas).

- *A degenerescência sígnica do metaverso: estudo comparativo entre a web e o Second Life*, de Dimas Tadeu de Lorena Filho e Camila Wenzel, Faculdade de Comunicação Social, Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF): utilizando a Semiótica de Charles S. Peirce como base teórica, os autores discutem a possibilidade de metaversos, como o Second Life, serem utilizados para a representação sígnica na Internet, substituindo as páginas web. Esta discussão é desenvolvida através de uma análise dos elementos sígnicos da loja de uma empresa de material esportivo no Second Life.

- *Wii will rock you: Nintendo Wii e as relações entre interatividade e corpo nos videogames*, de Letícia Perani, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), e Renato Teixeira Bressan, Faculdade de Comunicação Social, Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF): artigo que utiliza teorias de interação humano-computador e de ciências cognitivas para explicar como o Nintendo *Wii* faz parte de uma tendência de valorização dos processos corpóreos na utilização de meios digitais. Por isso, insere-se "levemente" nos estudos ludológicos.

- *Construindo um jogo para uso na Educação Matemática*, de Otávio N. Cipriani, José Monserrat N. e Ila M.S. de Souza, Departamento de Ciência da Computação, Universidade Federal de Lavras (UFLA): Artigo que discute as possibilidades que os jogos proporcionam para o aprendizado de Matemática, pensando também os impactos das Tecnologias da Informação e da Comunicação para a educação e utilizando autores da Pedagogia e da Matemática como base teórica.

- *Impactos sócio-culturais da evolução dos jogos eletrônicos e ferramentas comunicacionais: um estudo sobre o desenvolvimento de comunidades virtuais de jogadores*, de Lia Carrari Rodrigues, Rodrigo A. S. Pereira Lopes e Pollyana Notargiacomo Mustaro, Departamento de Ciência da Computação, Universidade Presbiteriana Mackenzie: histórico do desenvolvimento de comunidades virtuais, através da utilização de autores da Cibercultura, e dos conceitos de sociabilidade permitidos pelo desenvolvimento tecnológico.

- *Mundos Virtuais como híbridos entre Jogos Eletrônicos e Comunidades Virtuais*, de Thiago Falcão, Departamento de Comunicação, Universidade Federal da Paraíba: Discussão sobre ambientes digitais, a partir da teoria de jogos, teoria das comunidades virtuais e os mundos virtuais como construções que partem de uma narrativa. É o único artigo que cita brevemente a polêmica Ludologia x Narratologia, e possui uma abordagem levemente narratológica.

- *As narrativas dos jogos eletrônicos e suas possibilidades educacionais*, de Cristiano Moreira, Universidade do Sul de Santa Catarina (UNISUL) e Dulce Márcia Cruz, Departamento de Metodologia de Ensino, Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC): Discussão sobre as possibilidades educacionais dos games, e o seu uso potencial em sala de aula, com descrição breve de pesquisa empírica realizada com alunos do ensino fundamental para entender a percepção e pensamento sobre a narrativa de diversos games.

- *The importance of the profile of the RPG gamer community and its influence in the adoption of RPG as a learning tool*, de Karina T. Ceoni e Jane A. Marques, Escola de Artes, Ciências e Humanidades, Universidade de São Paulo (USP): análise do perfil de jogadores de RPG, e como os jogos podem ser utilizados para a aprendizagem, através da exploração das teorias que ligam o jogo à aquisição de habilidades cognitivas e conhecimentos, com base teórica de pedagogos e de autores do *classic game model*<sup>15</sup>.

- *Triade: delineando o processo de construção de um roteiro de um jogo eletrônico*, de Camila Santana, Gildeon Sena, Juliana de Moura e Lynn Alves, Departamento de Educação, Universidade do Estado da Bahia (UNEB): o artigo justifica a elaboração do jogo eletrônico *Triade*, um RPG<sup>16</sup> ambientado na Revolução Francesa, através da exploração das teorias que ligam o jogo à aquisição de habilidades cognitivas e conhecimentos. São tratados o impacto sócio-cultural e de aprendizagem dos elementos lúdicos, com o uso de autores da Pedagogia e da Psicologia, primordialmente.

Os recursos bibliográficos utilizados nestes artigos do *track Game & Culture* nos revelam a grande diversidade teórica dos estudos brasileiros sobre os jogos eletrônicos.

---

<sup>15</sup> *Classic game model* é um conceito criado por Jesper Juul (2005) para denominar os estudos tradicionais sobre o lúdico feitos, por exemplo, por autores como Johan Huizinga e Roger Callois.

<sup>16</sup> Sigla de *Role Playing Game*, jogos de interpretação de papéis e estratégia.

Autores “tradicionais” do lúdico são citados, como Johan Huizinga (*Homo ludens*), Roger Callois (*Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*) e Gilles Brougère (*Brinquedo e Cultura*), ao lado de autores ligados aos *game studies*, como Espen Aarseth (*Cyberspace Textuality; Cybertext; Nonlinearity and literary theory*), Janet Murray (*Hamlet no holodeck*), Gonzalo Frasca (*Simulation versus Narrative*) e Jesper Juul (*A clash between game and narrative*). Das Ciências da Comunicação, encontramos Lúcia Santaella (*A teoria geral dos signos; Cultura e artes do pós-humano; Navegar no Ciberespaço*), Derrick de Kerckhove (*A pele da cultura*); N. Katherine Hayles (*How we became posthuman*), André Lemos (*Cibercultura*) e Howard Rheingold (*The Virtual Community*). Da Educação, Psicologia, Filosofia e outras áreas, foram citados Aristóteles (*Arte Poética*), Brenda Laurel (*Computer as Theater*), Sherry Turkle (*Life on the screen; The Second Self*), Walter Benjamin (*Brinquedo e brincadeira*), Jean Piaget (*A Formação do Símbolo na Criança*), Paulo Freire (*Pedagogia da Autonomia*), Lev Vygotsky, (*A formação social da mente*); D. W. Winnicott (*O brincar e a realidade*), entre outros.

Para começarmos a entender quais são as principais tendências dos *game studies* no Brasil, podemos observar que os arcabouços teóricos multidisciplinares trazidos, principalmente, pela Educação e pelas Ciências da Comunicação, utilizados no *track Game & Culture* do SBGames 2007, marcam a diferença principal dos estudos nacionais em relação às pesquisas desenvolvidas em outros países, permitindo um escopo maior de tema e conexões potenciais. Mesmo que os principais autores internacionais da área, como Gonzalo Frasca, Espen Aarseth e Jesper Juul, lancem mão de um repertório um pouco mais diversificado de leituras, adotando bibliografias de campos como a Psicologia, a Interação Humano-Computador (*Human-Computer Interaction – HCI*), o Design e os *classic game models*, a maior parte dos estudos dos jogos eletrônicos feitos no exterior vem se tornando auto-referente, ou seja, fechando-se nas explorações teóricas anteriormente desenvolvidas por estes pioneiros da área, e consolidando uma produção epistemológica própria, sem a busca do “auxílio” de outros campos afins. No Brasil, podemos observar que a tendência à auto-referência não foi uma escolha adotada pelos pesquisadores de jogos eletrônicos presentes ao SBGames 2007, mesmo com a realização constante de pesquisas, e um número freqüente de publicações sobre este campo no país.

Outra diferença notada nestes estudos nacionais de *games* diz respeito à polêmica entre as correntes narratológica e ludológica, um assunto habitualmente tratado nos textos de congressos e revistas da área no exterior, mas que ganhou pouquíssimo destaque nas explorações acadêmicas brasileiras. Apenas o artigo *Mundos Virtuais como híbridos entre Jogos Eletrônicos e Comunidades Virtuais*, de Thiago Falcão, cita brevemente esta questão, como um pano de fundo para as idéias discutidas pelo autor. Porém, é curioso observar que, mesmo não estando presentes a terminologia e as correntes comuns aos *game studies*, vários trabalhos inserem-se dentro de padrões ludológicos (*Wii will rock you: Nintendo Wii e as relações entre interatividade e corpo nos videogames*, de Letícia Perani e Renato Teixeira Bressan) ou narratológicos (*Mundos Virtuais como híbridos entre Jogos Eletrônicos e Comunidades Virtuais*; *As narrativas dos jogos eletrônicos e suas possibilidades educacionais*, de Cristiano Moreira e Dulce Márcia Cruz). O trabalho *Conflito: a base da dramaturgia aplicada aos games*, de Gustavo Galembeck, possui um forte viés narratológico, porém, ao reconhecer que “ao impor regras que restringem as possibilidades de ação do jogador, o jogo não se torna uma narrativa menor.” (GALEMBECK, 2007: 9), o autor alinha-se com uma nova perspectiva ludológica apresentada por Jesper Juul (2005): as regras dos *games*, assim como sua narrativa, são elementos importantes para a experiência do jogador. Mesmo com estas inserções, parece haver uma relutância na tomada epistemológica de posições, ou até mesmo desconhecimento do tema por parte dos pesquisadores brasileiros, já que as leituras adotadas por estes, em boa parte dos trabalhos, não contemplam os *game studies* produzidos no exterior.

Estas duas singularidades dos estudos brasileiros sobre jogos eletrônicos, detectadas através da análise dos trabalhos presentes no *track Game & Culture* do SBGames 2007, nos fornecem importantes pistas sobre crescimento deste campo no Brasil, e suas futuras perspectivas. Talvez estas opções por referências bibliográficas multidisciplinares e pela não-utilização da terminologia habitual dos *game studies* internacionais reflitam uma ausência de preocupação, até o momento, com a composição de um domínio próprio para estas investigações; é exatamente neste ponto que a grande influência da Educação e das Ciências da Comunicação se faz sentir, pois estas duas áreas acabam por polarizar as pesquisas nacionais sobre *games*, por meio de alinhamentos temáticos ou bibliográficos. Provavelmente, com o aumento de eventos e

revistas científicas voltadas para este assunto, haverá um intercâmbio maior de idéias e experiências entre estas disciplinas, mas ainda não existem indicativos do surgimento de abordagens unificadas, como já aconteceu em outros países.

No início das tentativas de constituição dos *game studies*, Espen Aarseth fez uma pergunta crucial para o desenvolvimento do campo:

Os jogos eletrônicos são, talvez, o gênero cultural mais rico que vimos até agora, e isto é um desafio para a procura por uma abordagem metodológica satisfatória. Todos nós entramos neste campo vindos de algum outro lugar, da Antropologia, Sociologia, Narratologia, Semiótica, Cinema etc., e a bagagem política e ideológica que trazemos das nossas antigas áreas determina e motiva, inevitavelmente, as abordagens que realizamos. E - questão ainda mais importante - aqui ficaremos ou voltaremos? Nós queremos um campo próprio, denominado *game studies*, ou queremos reivindicar estes estudos para as nossas velhas áreas?<sup>17</sup> (AARSETH, 2001)

No exterior, o retorno à indagação de Aarseth já foi dado pelo crescimento da auto-referência epistemológica adotada pelos pesquisadores, caminhando cada vez mais para o fortalecimento dos estudos sobre jogos eletrônicos como uma área autônoma do conhecimento. Ao trazermos esta questão ao Brasil, vemos que não é possível obter respostas imediatas sobre qual será a escolha dos nossos estudiosos: será que estamos a caminho do estabelecimento dos *game studies* brasileiros, ou optaremos pela continuidade das pesquisas em campos diversos?

### 3. Referências bibliográficas

AARSETH, Espen. *Computer Game Studies, Year One* [online]. *Game Studies*, n. 1, 2001. [citado em 31/01/2008]. Disponível pela World Wide Web: <<http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>>

AARSETH, Espen. *Playing Research: Methodological approaches to game analysis* [online]. Dinamarca: Anais do Spilforskning.dk Conference, 2003. [citado em 23/03/2008]. Disponível pela World Wide Web: <<http://www.spilforskning.dk/gameapproaches/GameApproaches2.pdf>>

AZEVEDO, Théo. *Brasil tem potencial para ser gigante nos games* [online]. São Paulo, Brasil: UOL Jogos, 2006. [citado em 22/03/2006]. Disponível pela World Wide Web: <<http://jogos.uol.com.br/reportagens/ultnot/ult2240u117.jhtm>>

---

<sup>17</sup> Livre tradução de: Computer games are perhaps the richest cultural genre we have yet seen, and this challenges our search for a suitable methodological approach. We all enter this field from somewhere else, from anthropology, sociology, narratology, semiotics, film studies, etc, and the political and ideological baggage we bring from our old field inevitably determines and motivates our approaches. And even more importantly, do we stay or do we go back? Do we want a separate field named computer game studies, or do we want to claim the field for our old discipline?

CALLOIS, Roger. *Los Juegos y Los Hombres*. México D.F.: Fondo de Cultura Econômica, 1994.

CEONI, Karina T.; MARQUES, Jane A. *The importance of the profile of the RPG gamer community and its influence in the adoption of RPG as a learning tool*. Anais do VI Simpósio Brasileiro de Jogos para Computador e Entretenimento Digital - SBGames. São Leopoldo: Unisinos, 2007.

CIPRIANI, Otávio N.; MONSERRAT, José; SOUZA, Ila M.S. de. *Construindo um Jogo Para Uso na Educação Matemática*. Anais do VI Simpósio Brasileiro de Jogos para Computador e Entretenimento Digital - SBGames. São Leopoldo: Unisinos, 2007.

FALCÃO, Thiago. *Mundos Virtuais como híbridos entre Jogos Eletrônicos e Comunidades Virtuais*. Anais do VI Simpósio Brasileiro de Jogos para Computador e Entretenimento Digital - SBGames. São Leopoldo: Unisinos, 2007.

FRASCA, Gonzalo. *Ludology meets Narratology: similitude and differences between (video)games and narrative* [online]. Estados Unidos: *Ludology.org*, 1999. [citado em 26/06/2006]. Disponível pela World Wide Web: <<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>>

FRASCA, Gonzalo. *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology* [online]. Estados Unidos: *Ludology.org*, 2003. [citado em 31/01/2008]. Disponível pela World Wide Web: <[http://www.ludology.org/articles/VGT\\_final.pdf](http://www.ludology.org/articles/VGT_final.pdf)>

GALEMBECK, Gustavo. *Conflito: a base da dramaturgia aplicada aos games*. Anais do VI Simpósio Brasileiro de Jogos para Computador e Entretenimento Digital - SBGames. São Leopoldo: Unisinos, 2007.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. São Paulo: Perspectiva, 5<sup>a</sup> ed., 2004.

JÄRVINEN, Aki. *Introducing Applied Ludology: Hands-on Methods for Game Studies* [online]. Japão: Anais do DiGRA 2007 Conference, 2007. [citado em 31/01/2008]. Disponível pela World Wide Web: <<http://www.digra.org/dl/db/07313.07490.pdf>>

JUUL, Jesper. *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge: The MIT Press, 2005.

LORENA FILHO, Dimas Tadeu de; WENZEL, Camila. *A degenerescência signica do metaverso: estudo comparativo entre a web e o Second Life*. Anais do VI Simpósio Brasileiro de Jogos para Computador e Entretenimento Digital - SBGames. São Leopoldo: Unisinos, 2007.

MOREIRA, Cristiano; CRUZ, Dulce Márcia. *As narrativas dos jogos eletrônicos e suas possibilidades educacionais*. Anais do VI Simpósio Brasileiro de Jogos para Computador e Entretenimento Digital - SBGames. São Leopoldo: Unisinos, 2007.

MURRAY, Janet H. *The last word on Ludology v Narratology in Game Studies* [online]. Estados Unidos: Georgia Institute of Technology, 2005. [citado em 20/03/2006]. Disponível pela World Wide Web: <<http://www.lcc.gatech.edu/%7Emurray/digra05/lastword.pdf>>

PERANI, Letícia; BRESSAN, Renato Teixeira. *Wii will rock you: Nintendo Wii e as relações entre interatividade e corpo nos videogames*. Anais do VI Simpósio Brasileiro de Jogos para Computador e Entretenimento Digital - SBGames. São Leopoldo: Unisinos, 2007.

RODRIGUES, Lia Carrari; LOPES, Rodrigo A. S. Pereira; MUSTARO, Pollyana Notargiacomo. *Impactos sócio-culturais da evolução dos jogos eletrônicos e ferramentas comunicacionais: um estudo sobre o desenvolvimento de comunidades virtuais de jogadores*. Anais do VI Simpósio Brasileiro de Jogos para Computador e Entretenimento Digital - SBGames. São Leopoldo: Unisinos, 2007.

SANTANA, Camila; SENA, Gildeon; MOURA, Juliana de; ALVES, Lynn. *Triade: delineando o processo de construção de um roteiro de um jogo eletrônico*. Anais do VI Simpósio Brasileiro de Jogos para Computador e Entretenimento Digital - SBGames. São Leopoldo: Unisinos, 2007.

TEIXEIRA, Luís Filipe B. *Criticismo ludológico e Novos Média: introdução*. Anais do VI Simpósio Brasileiro de Jogos para Computador e Entretenimento Digital - SBGames. São Leopoldo: Unisinos, 2007.