

VIDEOGAMES, LEITURA E LITERATURA: APROXIMAÇÕES BIBLIOGRÁFICAS MULTI E TRANSDISCIPLINARES

Adriana Falqueto Lemos¹

Maria Amélia Dalvi²

Resumo: O trabalho é um recorte e refere-se a uma pesquisa realizada no plano da pós-graduação em Letras da Universidade Federal do Espírito Santo iniciada em 2013, com enfoque no *videogame* como objeto cultural em interface com a literatura. Este texto oferece um mapeamento, através de um *corpus* que se originou da coleta de livros, teses, dissertações, monografias e artigos que continham as palavras-chave “*videogame*”, “leitura” e “literatura” simultaneamente, pesquisas essas que foram feitas majoritariamente nos Estados Unidos. Uma primeira constatação é a de que, fora do Brasil, as pesquisas têm sido feitas de maneira multi e transdisciplinar por acadêmicos de várias áreas de estudos desde a década de 1980 (RUTTER; BRYCE, 2006); no Brasil, a maioria dos estudos com jogos digitais teve início na década de 1990 e está vinculada à ideia de ferramenta lúdica no processo ensino-aprendizagem, ou seja, são de cunho pedagógico (PERANI, 2008). Através da análise do *corpus*, foi possível pontuar: a) as áreas de estudo que pesquisam *videogames*; b) os autores mais recorrentes nos trabalhos brasileiros; c) as contribuições e lacunas das pesquisas no cenário brasileiro. Através desse levantamento de dados foi possível que se conhecesse os autores mais relevantes dentro do foco da pesquisa de dissertação em construção. Esses autores foram, posteriormente, no capítulo cinco da pesquisa principal, discutidos e revisados. Nesta ocasião, procurou-se apresentar um delineamento das ideias principais de autores e publicações contendo as palavras-chave relacionadas com a pesquisa (no caso, *videogame*, leitura, literatura). Esses dados nos ajudaram a delimitar o escopo de nossa própria pesquisa e podem ser úteis para pesquisadores que queiram conhecer a atualidade da pesquisa de *videogames* em interface com a leitura e a literatura.

Palavras-chave: *Videogame*. Pesquisa. Mapeamento.

Abstract: This article is part of a study entitled “Literatura, Videogames e Leitura: intersemiose e multidisciplinaridade” carried out in postgraduation course in Literature at the Federal University of Espírito Santo. The study focuses on videogames as cultural objects and its interface with literature. This article offers a review of books, theses, monographs and articles with the keywords “videogame”, “reading” and “literature”. These studies were produced mainly in the United States; in Brazil, the review can be used as guidance in order to understand the research area of electronic games and videogames. Out of Brazil, research has been conducted in a multidisciplinary way, with the involvement of a wide range of researchers in a variety of areas of study since 1980 (RUTTER & BRYCE, 2006); in Brazil, most studies regarding digital games began around the first years of the 90s and is bounded to the idea that these games are ludic tools that can be used in the learning process (PERANI, 2008). Through the analysis of the corpus, it was possible to understand: a) the study areas that research videogames; b) the most recurring authors in Brazilian studies; c) the progress and gaps

¹ Licenciada em Letras Inglês e mestranda em Letras pelo Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal do Espírito Santo. Bolsista da Fundação de Amparo à Pesquisa do Espírito Santo. Vitória, Espírito Santo. E-mail: flemos.adriana@gmail.com.

² Licenciada e mestre em Letras e doutora em Educação, é professora do Departamento de Linguagens, Cultura e Educação e dos Programas de Pós-Graduação em Educação e em Letras da Universidade Federal do Espírito Santo. Vitória, Espírito Santo. E-mail: mariaamelialdalvi@gmail.com.

in the Brazilian research field. Through this mapping, it was possible to get acquainted with authors that are relevant to the dissertation research. Afterwards those authors were read, reviewed and discussed in chapter five of the main study. In this occasion, the objective was minimally to present the main ideas of authors and publications that contained the keywords correlated with this research. These data may be relevant to researchers that want to know about this area of study.

Keywords: Videogame. Research. Survey.

Introdução

Esse artigo apresenta *videogames*³ enquanto objeto de estudo multi e transdisciplinar, em interface com a leitura e a literatura, a partir de publicações no âmbito nacional e internacional. O texto é um recorte de um trabalho mais amplo (a dissertação provisoriamente intitulada *Literatura, videogames e leitura: intersemiose e multidisciplinaridade*) que vem sendo realizado no plano da pós-graduação em Letras da Universidade Federal do Espírito Santo. O artigo, assim, dá a ver uma das etapas, denominada pesquisa bibliográfica (MARCONI; LAKATOS, 2006).

Sendo uma área de estudos constituída a partir dos anos de 1980, o *game studies*, todavia, ainda não possui grande representatividade nas pesquisas acadêmicas. De acordo com o que pôde ser apurado nos sítios virtuais da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes), da Scientific Electronic Library Online (Scielo) ou no Portal de Teses e Dissertações com acesso via Domínio Público, ainda não há pesquisas no Brasil que sejam indexadas com as palavras-chave “literatura”, “leitura” e “videogames” simultaneamente.

Com o desejo de entender esse campo de pesquisa, inserindo nosso próprio projeto nele, percebemos que é importante que seja traçado um panorama das pesquisas sobre *videogames* isoladamente e também das pesquisas sobre *videogames* em sua articulação com a leitura quanto com a literatura. Isso é necessário para que possamos conhecer e nos apropriar do conhecimento acadêmico-científico já produzido. Esse tipo de mapeamento é importante porque nos permite entender que questões estão sendo colocadas pelos estudiosos,

³ Para Grant Tavinor (2009), o termo *videogame* é uma cunhagem que faz alusão a qualquer jogo digital, seja ele jogo de computador ou jogo eletrônico. A despeito dessa observação, para fins de nomenclatura, institui-se neste trabalho que, apesar das várias nomenclaturas utilizadas por estudiosos do ramo, a pesquisa se concentra nos jogos que são feitos para serem jogados em *consoles*, embora alguns deles tenham versões produzidas para computadores. A nomenclatura também é amplamente usada na série de livros teóricos de Mark Wolf e Bernard Perron (*Video Game Theory Reader 1 e 2*), publicados em 2003. Nos trabalhos de Wolf e Perron (2003), o uso do termo *video game* ocorre como palavras separadas, o que é devidamente explicado e justificado no contexto das obras mencionadas, mas que aqui não nos interessa de perto.

que pesquisas estão sendo desenvolvidas, que perguntas ficaram ainda por ser respondidas e quais respostas as pesquisas já deram.

As primeiras pesquisas

A pesquisa sobre a produção e apropriação cultural dos jogos de *videogames* começou a se desenvolver recentemente e de maneira multi e transdisciplinar. Rutter e Bryce (2006) afirmam que o interesse acadêmico pela pesquisa de/com jogos digitais começou na década de 1980, com artigos de pesquisadores como Hemnes (1982), o primeiro a pensar na instituição de uma lei de direitos autorais para resguardar a participação criativa dos *designers* na indústria dos jogos digitais. O trabalho de Sedlak, Doyle e Schloss (1982) foi, também segundo Rutter e Bryce (2006), pioneiro no estudo do uso de jogos digitais que pudessem ser usados como um auxílio para o desenvolvimento de integração social, através de recreação, para pessoas com problemas de aprendizado. Esse trabalho é usado, ainda hoje, como referência para pesquisas que tratam do uso terapêutico dos *videogames*.

Data também de 1981 um estudo de caso feito por Timothy McCowan, na época um estudante de medicina. Esse trabalho apresenta um estudo sobre as lesões no ligamento do pulso que eram originárias dos atos repetitivos executados pelas mãos dos jogadores enquanto estes jogavam o *videogame Space Invader*. Ainda hoje, seu artigo é referência para estudos ligados às lesões e outras consequências que estão relacionadas com a prática de jogos digitais. Essas observações sobre os trabalhos realizados no início dos anos 1980 já nos assinalam que o interesse acadêmico pela pesquisa de jogos digitais nasceu multi e transdisciplinar.

Nos itens subsequentes deste trabalho, apresentamos alguns pesquisadores e suas principais publicações e contribuições em *game studies*, com vistas ao delineamento de um cenário contemporâneo da área em foco. Dividimos essa apresentação em duas partes: uma primeira foca as pesquisas e pesquisadores fora do Brasil e uma segunda parte foca as pesquisas e pesquisadores brasileiros.

As pesquisas e os pesquisadores multi e transdisciplinares fora do Brasil

De acordo com Mark Wolf e Bernard Perron (2003), o primeiro livro escrito inteiramente a respeito de *videogames* e seu uso como objeto de estudo, para além da sua funcionalidade, foi publicado em 1982. O pesquisador e desenvolvedor de jogos Chris Crawford dedicou-se a descrever e teorizar jogos de computador e *consoles* de *videogames* a fim de produzir um livro chamado *The Art of Computer Game Design*. Desde esse lançamento, Crawford já publicou mais três livros a respeito do assunto. Foi somente a partir desse livro, tratando do estudo dos *videogames*, da sua produção até a sua recepção, que outras produções acadêmicas foram sendo feitas de forma ampla e multidisciplinar por vários pesquisadores no campo das ciências sociais, médicas, da educação, da filosofia, da teoria literária e da arte. A pesquisa de Crawford (1982) serviu como uma das bases bibliográficas para o trabalho de Lemos (2012).

Na pesquisa que articula *videogames* e ciências sociais destaca-se o trabalho de Miguel Sicart, que questiona a produção dos jogos dentro do viés da ética nas relações sociais. O pesquisador se interessa pela área de jogos, ética, *design* de jogos e arte, e mantém um sítio na internet com todos os seus artigos disponíveis *online*. Esses artigos vêm sendo produzidos desde 2003 e, além deles, o sítio também mantém disponível partes do seu livro *The Ethics Of Computer Games* (2009) para *download*. Até 2011, ele já tinha publicado 14 artigos, além de um livro. Na visão de Sicart, se os jogos possibilitam escolhas, eles também implicam responsabilidades.

Ian Bogost, acadêmico e designer de *videogames*, é um filósofo das novas mídias, e seu trabalho foca os *videogames* e as mídias de computador. Ele é professor de Estudos de Mídia e de Computação Interativa em duas universidades distintas, a Ivan Allen e o Instituto Geórgia de Tecnologia. Seu trabalho aborda o universo do *videogame*, sua influência nas relações interpessoais e as mudanças sociais que ocorrem em comunidades que têm acesso à essa mídia. Além de um livro chamado *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames* (2007), ele já publicou mais três em parceria com outros pesquisadores (BOGOST, 2006, 2009 e 2011).

Nick Montfort, parceiro de Bogost, é autor de poemas computacionais, crítico, teórico e pesquisador de arte e mídia digital. Atua como professor de mídia digital no Programa em Escrita do Instituto de Tecnologia de Massachusetts. O professor tem várias publicações, e suas pesquisas na área começaram com sua tese de bacharelado chamada *Interfacing with*

Computer Narratives: Literary Possibilities for Interactive Fiction (1995). Desde então, ele já produziu diversos trabalhos, entre artigos, livros (MONTFORT, 2003, 2005) e apresentações que estão disponíveis em sua página na internet.

Joseph Simpson, da Universidade de Oklahoma, desenvolveu a pesquisa para sua tese de mestrado em Ciências Sociais, lançada em formato de livro e intitulada *Virtual Rituals: Structural Ritualization Theory and Massive Multiplayer Online Role-playing Games* (2008), tratando de rituais sociais que são usados pela comunidade que faz uso dos jogos *online* de interpretação de papéis. Simpson (2008) analisou os jogos de *Massive Multiplayer Online Role-playing Game* (MMORPG), por meio de pesquisa *online* feita em eventos coletivos, nos quais os jogadores tomavam parte enquanto jogavam, e percebeu que tais atos promoviam um comprometimento nas comunidades virtuais nas quais esses jogadores estavam inseridos.

Sobre as pesquisas que inter-relacionam educação e *videogames*, destacamos Gonzalo Frasca, pesquisador e desenvolvedor de jogos que escreveu o artigo “*Videogames of the Oppressed: critical thinking, education, tolerance and other trivial issues*” (2002), que trata de questões sociais e políticas ligadas à criação e recepção dos jogos, lidando diretamente com teorias da pedagogia do oprimido de Paulo Freire (2000), leitura crítica e educação. Frasca também publicou outro artigo, “*Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*” (2003), sobre as diferenças entre simulação e narrativa nos jogos digitais. O autor manteve um *weblog* sobre suas pesquisas de maio de 2001 a março de 2011, publicando no mesmo, recentemente, sua tese de PhD intitulada *Play the Message: Play, Game and Videogame Rhetoric* (2007). Harry J. Brown, outro pesquisador de *videogames* e educação, publicou um livro chamado *Video Games and Education* (2008), resultado de pesquisas sobre as questões éticas e didáticas que envolvem a criação e a recepção dos jogos de *videogame* pela audiência.

As pesquisas no campo de teorias filosóficas, artísticas e literárias e suas aplicações ao estudo de *videogames* têm destaque com os trabalhos de Richard Rouse III, um estudioso no campo e *designer* de jogos famosos no mercado, como, por exemplo, *The Suffering* (2004). Rouse publicou o livro *Game Design: Theory & Practice* (2001, 2005), que serve de suporte para discussões teóricas sobre a construção estética e técnica de jogos. Jesper Juul, outro autor muito citado, questiona a narrativa dos jogos de *videogames* e quem deve estudá-las em seu artigo “*Games Telling stories? A brief note on games and narratives*” (2001), publicado no

periódico *Game Studies*; posteriormente, o autor publica “*Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*” (2005), ampliando a discussão levantada no artigo anterior. No mesmo periódico, *Game Studies*, Marie-Laure Ryan publicou pesquisa na qual investiga o estudo da narrativa e seu desenvolvimento em jogos digitais, o “*Beyond Myth and Metaphor - The Case of Narrative in Digital Media*” (2001).

Espen Aarseth, por sua vez, desenvolve pesquisa em jogos desde sua tese de doutorado, intitulada *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997), que se tornou um marco na pesquisa estética e técnica de *videogames* por causa do emprego, feito de maneira inédita, do conceito *ergodic*. Aarseth é um dos criadores do sítio virtual com artigos científicos sobre *videogames* já citados, o *Game Studies*. Aarseth assina uma gama de artigos já publicados e é membro da comissão do jornal *Advisory Board of GLIMME*.

Henry Jenkins escreveu o artigo “*Games, The New Lively Art*” (2005), tratando do avanço tecnológico e criativo dos *videogames*. Ele é professor do curso de Comunicação, jornalismo e cinema da Universidade do Sul da Califórnia. No seu sítio virtual na internet, ele disponibiliza muitos artigos sobre *videogames* e suas outras áreas de interesse.

Janet Murray tratou, na palestra “*Why Study Games?*” (2005), que foi parte da *MSC Annual Arts Festival*, das diferenças entre Ludologia e Narratologia e de ideias a respeito de como o estudo dos jogos pode ser conduzido. Janet Murray tem outros artigos tratando de mídias como cinema e *videogames* disponíveis em seu sítio pessoal na internet. Ela é professora no curso de graduação em Mídia Digital da Escola de Literatura, Comunicação e Cultura do Instituto de Tecnologia da Geórgia.

Thomas Apperley desenvolve trabalho sobre o estudo dos gêneros dos jogos, mais voltada ao *design* dos mesmos, desde sua pesquisa “*Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres*” (2006). Apperley é pesquisador adjunto da Escola de Artes da Universidade da Nova Inglaterra, e seus artigos sobre etnografia e *videogames* podem ser acessados através do sítio virtual que é mantido pela universidade à qual ele está afiliado.

Jason Rutter e Jo Bryce, já citados, abordam o campo da teoria dos jogos com revisões que as atualizaram e que visam a contribuir para a pesquisa de jogos digitais. Os capítulos do livro *Understanding Digital Games* (2006) tratam de perspectivas que se demonstram relevantes no estudo dos jogos digitais, em apoio aos cursos práticos na área. Elencamos

ainda Diane Carr, David Buckingham, Andrew Burn e Gareth Schott, autores de livro *Computer Games: Text, Narrative and Play* (2006), com pesquisa que pretende compreender uma análise dos jogos de computador e *videogames*, introduzindo conceitos e teorias do campo da literatura, de filme e de mídia, e os aplica, por meio da combinação de métodos de análise textual, a um *corpus* de jogos, selecionados pela sua representatividade.

No artigo “*From Faerie Tale to Adventure Game*” (2007), o pesquisador e professor em literatura Michael Nitsche estuda os paralelismos entre a literatura de ficção científica e os jogos de ação, analisando elementos presentes em ambas as mídias, como personagens e cenários. Nitsche tem outras publicações disponíveis em seu sítio virtual pessoal e é professor associado na escola de Literatura, Comunicação e Cultura do Instituto de Tecnologia da Georgia.

Ainda em 2007, Paul Cheng publicou o artigo “*Waiting for Something to Happen: Narratives, Interactivity and Agency and the Video Game Cut-scene*”, que oferece uma visão sobre como as *Cut-Scenes* (cenas de filmes geradas por computador, chamadas *Computer Graphics*, CG), numa visão transmediada, estabelecem-se numa relação entre narrativa, jogo, cinema, simulação e *videogame*.

Em *The Art of Videogames* (2009), Grant Tavinor discute questões ligadas ao *videogame* na busca por explicações acerca da qualidade da mídia, se esta é arte ou não. O livro trata de assuntos do campo da narrativa e da ficção interativa numa perspectiva filosófica e estética. Tavinor tem uma pesquisa intensa no campo de arte, filosofia e *videogames*, que vem se transformando em publicações de artigos e livros que podem ser acessados em sítio virtual pessoal na internet. Ele é professor na Lincoln University da Nova Zelândia.

Will Brooker publicou o artigo “*Camera-Eye, CG-Eye: Videogames and the ‘Cinematic’*” (2009), tratando do estudo das *CGs* por meio de teorias multidisciplinares de cinema, sua área de pesquisa.

Já o livro *Well Played 1.0: Video Games, Value and Meaning* (2009), organizado por Drew Davidson, tem como objetivo ajudar no desenvolvimento e na definição do que seja uma área de estudo de *videogames*, assim como na ideia do seu valor como experiência. Para o autor, o *videogame* é uma mídia complexa que merece cuidadosa interpretação e análise.

Como se pode notar, há diversos pesquisadores trabalhando em *game studies*, de diferentes instituições, com múltiplos focos e filiações teórico-metodológicas, e as contribuições se espraiam por campos disciplinares muito distintos, tomando muitas vezes caminhos multi e transdisciplinares, agenciando contribuições, por exemplo, da Teoria e História da Arte, das Ciências Sociais, da Comunicação Social, da Crítica Literária, da Educação e da Filosofia.

As pesquisas e os pesquisadores multi e transdisciplinares no Brasil

Nesse processo de investigação de pesquisas recentes sobre *videogames*, leitura e literatura, realizamos busca por publicações disponíveis no sítio virtual da Capes. Não localizando resultados relevantes, foi empreendida uma segunda busca, com a utilização das palavras-chave “videogame”, “literatura” e “jogos eletrônicos”. Foram encontrados quatro artigos, dos quais três estão escritos em espanhol e um em inglês. A pesquisa mais antiga, chamada “*Videojuegos y educación*”, data de 1998 e foi publicada na Espanha, em Andaluz, pelo pesquisador Félix Etxeberria. O artigo aborda, principalmente, o lado positivo do uso de *videogames* como ferramenta educativa.

Ainda sobre *videogames*, a segunda pesquisa encontrada data de 2006 e é de autoria de Lucio Rehbein Felmer, Paula Alonqueo Boudon e Michael Filsecker da Universidad de La Frontera no Chile. Sob o nome de “*Aprendizaje implícito en usuarios intensivos de videojuegos*”, o artigo visou investigar o uso dos jogos de *videogame* como veículos na aprendizagem implícita.

Da Universidade de Costa Rica, os professores José Moncada Jiménez e Yamileth Chacón Araya investigam os efeitos psicológicos, fisiológicos e sociais dos jogos nas crianças e adolescentes no trabalho “*El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes*” (2012). Os autores destacam que, mesmo sendo uma indústria milionária, as investigações científicas feitas, de forma sistemática, em torno do *videogame* são poucas. Os pesquisadores acreditam que essa mídia fará parte da vida cotidiana de pessoas em todo o mundo no futuro, por isso destacam a importância de estudos que possam entender a influência dos *videogames* na vida das pessoas a longo prazo.

A pesquisa “*Relations Between Media, Perceived Social Support and Personal Well-Being in Adolescence*”, desenvolvida por Jorge Castellá Sarriera, Daniel Abs e Livia Maria Bedin, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, e Ferran Casas, da Universitat de Girona, na Espanha, publicada em 2012, objetiva avaliar quais são as tecnologias que geram bem-estar para adolescentes e em que medida isso ocorre. Participaram da pesquisa 1589 adolescentes brasileiros, que responderam a questionários sobre internet, jogos de computador, *videogames*, computadores, celulares e televisão.

Na falta de mais artigos que pudessem ser encontrados nos portais da Capes, no portal Scielo, ou no Portal de Teses e Dissertações com acesso via Domínio Público, recorremos ao sítio de buscas na internet *Google*. Utilizando as palavras-chave de busca “*videogame*”, “pdf”, “literatura” e “jogos eletrônicos”, conjugados ou em separado, foi possível encontrar 10 pesquisas feitas por estudantes e professores de várias universidades do Brasil.

Essas pesquisas, que foram catalogadas, foram se desdobrando em outras mais, com o uso da ferramenta de busca de currículos dos pesquisadores no sítio virtual da Plataforma Lattes. Embora tendo sido feito com o uso de um sítio virtual que não tem qualificação científica (*Google*), esse mapeamento foi primordial para que fosse possível, dentro desta atual investigação, estabelecer parâmetros do que possa ser a área de pesquisa de *videogames* no Brasil.

A pesquisa mais antiga data de 2003 e se chama “A utilização dos Role-Playing Games digitais no processo de Ensino-Aprendizagem”; trata-se de um relatório feito por João Ricardo Bittencourt e Lucia Maria Martins Giraffa. Desenvolvido na Pontifícia Universidade do Rio Grande do Sul, o estudo aborda aspectos multidisciplinares na pesquisa sobre *videogames* de *Role Playing Game* (RPG), a concepção desse tipo de jogo e a construção do mesmo, além de discutir os aspectos didáticos que possam surgir num processo educacional com o uso da ferramenta de jogo digital. Ao final, os pesquisadores declaram que a área de jogos digitais está em expansão e por isso a pesquisa tem alto potencial, no tocante do desenvolvimento de novas ferramentas, com finalidades de entretenimento e educação. Desde a publicação desse relatório, Ricardo Bittencourt desenvolve pesquisa sobre jogos digitais e educação.

Em 2004, Lynn Rosalina Gama Alves, da Universidade de Federal da Bahia, apresentou a pesquisa como tese de doutorado chamada *Game Over: Jogos Eletrônicos e*

Violência, e trouxe a proposta de avaliar, por meio de revisão de literatura e de entrevistas com jogadores, impactos da violência dos *videogames* na vida social da audiência. Foi possível, conforme a autora, desmistificar a ideia de que os jogos seriam influenciadores de comportamentos nocivos, com a compreensão de que, ao contrário, tais *videogames* são fontes de sociabilidade e de prazer, além de aprendizagem. Para a autora, os jogos devem ser explorados em ambiente escolar. Atualmente Pós-Doutora em Jogos eletrônicos e aprendizagem pela Università degli Studi di Torino, Alves é professora adjunta e pesquisadora da Universidade Federal da Bahia.

Em trabalho chamado “Breves considerações acerca do videogame”, apresentado no Congresso Brasileiro de Ciências Comunicação em 2004, em Porto Alegre, Sérgio Nesteriuk Gallo aborda o surgimento dos *videogames* e seus desdobramentos, além da análise de teorias que embasam o estudo do mesmo, como a Narratologia. O pesquisador desenvolve estudo na área desde 1997 e tem tese de mestrado e doutorado contendo investigações sobre o tema. Durante os anos de 2005 e 2007, desenvolveu, junto a Fundação de Amparo à Pesquisa de São Paulo (Fapesp) e ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), pesquisa intitulada “Mapa do Jogo”, que visou formar *corpus* através de coleta, descrição e análise de dados, para posterior sistematização de pesquisa acadêmica e científica sobre *videogames*. Os resultados seriam publicados em sítio virtual chamado *CS: Games*, com vistas de ser o primeiro sítio virtual de referências no Brasil sobre pesquisas em *videogames*. No entanto, o sítio virtual está atualmente fora do ar, embora o endereço (<http://csgames.incubadora.fapesp.br>) siga disponível no currículo Lattes do referido pesquisador. Sua publicação mais antiga a respeito de *videogames* data de 2003 e se chama “Ludologia e(m) videogame”. Essa pesquisa foi publicada nos Anais do Congresso Intercom, em Belo Horizonte.

Dulce Márcia Cruz, professora da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), apresentou, em 2005, o trabalho “A Intertextualidade Entre os Games e o Cinema” no I Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação da Universidade do Estado da Bahia. A pesquisa investiga similaridades entre as narrativas de roteiro para *videogames* e para o cinema utilizando o jogo *Final Fantasy IX* como *corpus* da pesquisa. Entre 2001 e 2004 a pesquisadora desenvolveu o projeto “Estética das mídias eletrônicas I: aspectos comunicacionais e educacionais” e, entre 2004 e 2007, “Estética das mídias eletrônicas II: cibercultura e linguagem nos *games* e na educação a distância e semi-presencial”. A partir de

2008 e até 2010 a pesquisadora desenvolveu o projeto de extensão “Jogando e aprendendo nos mundos virtuais: narrativas e possibilidades educativas dos *videogames* no espaço escolar”. Em 2010, ela pesquisou no projeto “Games na escola: oficinas de produção de jogos eletrônicos para crianças”. No ano de 2011 o projeto foi “Letramento digital: oficinas de produção e uso de *games* na escola”. Atualmente, e desde 2012, ela atua no projeto “Multiletramentos: apoio à apropriação crítica e criativa dos *videogames* no espaço escolar”. O trabalho de pesquisa de Cruz na área de *videogames* teve sua primeira publicação em 2001, e conta, atualmente, com diversas outras publicações.

Em 2006, os alunos de graduação Christiano Lima Santos e Frederico Santos do Vale produziram, sob orientação de Henrique Nou Schneider, na Universidade Federal de Sergipe, a monografia para conclusão do Curso de Graduação em Ciência da Computação “Jogos Eletrônicos Na Educação”. Depois de traçar um panorama do que seja jogo e educação na sociedade contemporânea, a pesquisa faz uma abordagem construtivista sobre a interação homem-máquina e a aprendizagem. Para os autores, as pesquisas são necessárias para quebrar os paradigmas que envolvem a prática de jogos de *videogame* e para mostrar que essas práticas são úteis no aprendizado. Para que essa utilidade seja explorada, no entanto, é necessário que os professores recebam uma formação mais adequada. Christiano Lima Santos publicou, entre 2007 e 2009, diversos trabalhos em congressos, todos a respeito de *videogames* e seu uso em processos educacionais, alguns deles focados na educação ambiental.

Ainda em 2006, o então mestrando Alan Queiroz da Costa e o Prof. Mauro Betti publicaram o artigo “Mídias e jogos: Do virtual para uma experiência corporal educativa” na *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*. A pesquisa aborda pontos a respeito da virtualidade, da cultura massificada e da espetacularização das atividades corporais propagadas pela televisão, feitas através de desenhos animados e de videogames, além de outros. Uma das saídas propostas pelos autores seria uma atualização do ensino das práticas esportivas tendo em vista o processo de virtualização das atividades corporais.

Também em 2006 foi publicado o primeiro trabalho completo chamado “Comunidades Virtuais de Games: Narrativas que se Desdobram”, do pesquisador Gildeon Oliveira de Sena, que à época era estudante do mestrado em Educação e Contemporaneidade da Universidade do Estado da Bahia. O trabalho já tem referências de dois pesquisadores brasileiros do tema,

Alves (2005) e Nesteriuk (2006), e, apesar da brevidade com que trata do tema, indica a necessidade de atenção da pesquisa em relação aos aspectos da narrativa e às comunidades virtuais que se desenvolvem a partir do contato da audiência com o *videogame*.

No ano de 2007, Sílvia Cristina Franco Amaral e Gustavo Nogueira de Paula publicaram o artigo “A nova forma de pensar o jogo, seus valores e suas possibilidades”. Na pesquisa, os autores abordam preocupações já recorrentes sobre o uso de *videogames* como ferramenta educacional que contribua para a educação e o lazer. Em 2011, Paula se tornou mestre em Linguística Aplicada pela Universidade Estadual de Campinas, e, desde então, já apresentou e publicou diversos trabalhos na área. Sua tese de mestrado, de 2011, se chama *A Prática de Jogar Videogame Como Um Novo Letramento*.

No mesmo ano, 2007, o graduado em Educação Física Victor de Abreu Azevedo, o Professor da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) Giovani De Lorenzi Pires e a doutoranda em Educação Física pela UFSC Ana Paula Salles da Silva publicaram o artigo “Jogos eletrônicos e suas possibilidades educativas” na *Revista Motrivivência*, de Florianópolis. O artigo é um resumo expandido da monografia “‘Press Start’: possibilidades educativas dos jogos eletrônicos”, apresentada para conclusão de curso de Azevedo. Nele, os pesquisadores afirmam que existe pouca divulgação científica dos estudos a respeito de jogos eletrônicos e que o trabalho se deu em revisão de literatura de pesquisas já feitas na área, no Brasil, no campo da Educação Física. Dentre outros autores, eles citam os já mencionados Costa e Betti (2005, 2006) e Amaral e Paula (2007). Como parte da conclusão, os autores frizam a necessidade de estudo na área e de melhoria na formação do educador em relação uso dos jogos digitais como ferramentas educacionais.

Em 2010, a doutoranda em Comunicação pela Universidade do Vale dos Sinos (Unisinos), Carolina Calomeno, e a mestrandia em Tecnologia pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), Gabrielle da Fonseca Hartman Grimm, publicaram o artigo “Representações visuais: uma análise em jogos digitais educacionais” nos Anais do 9º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. O trabalho consiste numa análise de um jogo do Portal Educacional (www.educacional.com.br). De acordo com as pesquisadoras, o jogo demonstrava problemas que surgiam pela recepção confusa que as representações das imagens do jogo causavam nos usuários, além de empecilhos textuais.

Para ambas, o que poderia maximizar a compreensão dos usuários é a participação de equipes de áreas de estudo multidisciplinares na formulação do mesmo.

Também em 2010 Victor de Moraes Cayres é responsável, sob orientação da Professora Catarina Sant'Anna, pela dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação de Artes Cênicas da Universidade Federal da Bahia, intitulada *Jogando com o drama: análise das possibilidades dramatúrgicas em vídeo-games diante do desenvolvimento tecnológico dos consoles*. Esse arquivo foi encontrado no sítio virtual do Instituto Brasileiro de Tecnologia de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT). Trata-se de um estudo do *videogame* enquanto mídia que contém traços de drama, ou seja, um estudo multidisciplinar que foi calcado em revisão bibliográfica tanto de teorias de teatro quanto nas de *videogame*.

O trabalho mais recente, uma dissertação para obtenção de título de Mestre em Literatura entregue à Universidade Federal de Pernambuco sob orientação da professora Ermelinda Ferreira, foi escrito por Poliana Barbosa Martins de Oliveira e é intitulado *Narrativas digitais: um passeio pelo universo das obras multimídia*, de 2012. O trabalho, que é desenvolvido a partir de estudo multidisciplinar da área de Letras e Literatura, foca na narrativa desenvolvida por usuários de ferramentas *online*, na perspectiva de uso de *hiperlinks*, e de jogos de RPG tanto presenciais como *online*. A narrativa no trabalho tem a premissa da contação das histórias que se passam no processo do jogo, estas acontecendo na interação dos componentes, ou seja, os jogadores, que atuam nessa narrativa. Mais uma vez, um dos caminhos apontados na conclusão do trabalho visa a utilização das mídias digitais como ferramentas de aprendizado.

Surgem outros trabalhos ainda, obtidos por outros meios, mas nossa proposta de pesquisa está restrita dentro do que pôde ser apurado com as palavras-chave utilizadas no sítio virtual do *Google* e pela rede de conexões estabelecidas a partir dos nomes dos pesquisadores na Plataforma Lattes. Surgiram outras pesquisas que poderiam ser analisadas nesse panorama, mas elas a) não continham as palavras-chave utilizadas como parâmetro ou b) não foram indexadas na época em que esse levantamento foi conduzido.

Uma leitura dos resultados e algumas considerações finais

Como pôde ser percebido depois da leitura dos trabalhos desenvolvidos no território nacional, notamos que a maioria das pesquisas sobre *videogames* e jogos eletrônicos têm tido foco nos desdobramentos advindos do uso dessa tecnologia em área pedagógica e em processos de ensino-aprendizagem, tanto no que diz respeito ao letramento quanto ao ensino e prática de atividades físicas. Percebe-se que a maioria dos pesquisadores iniciou as investigações sobre *videogames* e jogos eletrônicos em questões mais amplas como: a prática de atividades físicas, no caso dos estudiosos da área de Educação Física; e de semiótica, no caso dos pesquisadores da área de Comunicação; e de Programação, na área de Ciências da Computação.

É importante observar, além disso, que durante o desenvolvimento de suas pesquisas, e no decorrer dos anos, esses estudiosos acabaram optando por, na maioria das vezes, se especializarem na área de Educação, para se aprofundarem no campo de ensino-aprendizagem. Outros acabaram por se especializar em áreas de cunho tecnológico, como Engenharias. Isso corrobora o que já foi dito anteriormente nesta atual pesquisa: a área de estudos que investiga *videogames* e jogos digitais tende a ser multi e transdisciplinar.

A seguir, elaboramos um quadro com os nomes dos pesquisadores aqui citados e as respectivas áreas de graduação e especialização.

Nome Do Pesquisador	Graduação	Pós-Graduação
Alan Queiroz Da Costa	Educação Física e Pedagogia	Ciências da Motricidade Humana
Carolina Calomeno	Desenho Industrial	Ciências da Comunicação
Christiano Lima Santos	Ciência Da Computação	
Dulce Márcia Cruz	Comunicação Social	Rádio e Televisão, Engenharia de Produção
Gilideon Oliveira De Sena	Pedagogia	Educação e Contemporaneidade
Gustavo Nogueira De Paula	Educação Física	Linguística Aplicada
João Ricardo Bittencourt	Análise De Sistema	Ciência da Computação
Lynn Rosalina Gama Alves	Pedagogia	Jogos eletrônicos e aprendizagem
Poliana Barbosa Martins de Oliveira	Letras	Literatura
Sérgio Nesteriuk Gallo	Comunicação Social	Semiótica
Victor de Abreu Azevedo	Educação Física	Educação
Victor de Moraes Cayres	Artes Cênicas	Artes Cênicas

Quadro 1: Pesquisadores e suas áreas de estudo.

Há uma tendência, nas pesquisas brasileiras, de considerar apenas a produção bibliográfica nacional sobre o tema. Percebe-se que as pesquisas brasileiras que foram catalogadas neste estudo não dialogam mais amplamente com conhecimentos já produzidos pelos estudos da área no exterior, e que essas bibliografias também não se comunicam. Uma possível hipótese para o pouco aproveitamento das pesquisas já feitas pode ser a falta de divulgação ou a falta de artigos em portais especializados (como os de periódicos da Capes e o portal Scielo), além da barreira linguística, haja vista a escassez de trabalhos traduzidos para o português.

Apesar das pesquisas catalogadas serem praticamente pioneiras no Brasil, muito poucas continuam referenciais teóricos de pesquisas mais antigas feitas fora do país. As que os contêm o fizeram em número reduzido. São citados: dois trabalhos de Kafai (1995 e 2001) em Bittencourt e Giraffa (2003); Frasca e Jull em Nesteriuk (2004) e Oliveira (2012); e

Crawford em Schneider e Santos (2006) e Bittencourt e Giraffa (2003). O autor que mais utilizou textos não traduzidos foi Victor de Moraes Cayres, citando Aarseth, Frasca, Jenkins, Montfort, Bogost, Wolf e Perroni, além de Nesteriuk. Pode-se pensar que, na época em que essas pesquisas foram produzidas, esse material era de difícil acesso, ou que os pesquisadores desejavam desenvolver a pesquisa de jogos digitais e de *videogames* no Brasil de maneira quase que independente. Muito do referencial teórico das pesquisas fica por conta de estudos nas áreas de imagem, educação e psicologia.

Em artigo intitulado “*Games: desenvolvimento e pesquisa no Brasil*”, Lynn Rosalina Gama Alves (2009) afirma – a partir de um ponto de vista bastante polêmico – que tanto a pesquisa quanto o desenvolvimento de mídias como essa, no cenário latino-americano, fica ameaçado por causa dos altos índices de pirataria. Mesmo com esse panorama, segundo a autora, a Associação Brasileira de Desenvolvedores de Jogos Eletrônicos (Abragames) possui 29 empresas associadas e mais 14 instituições corporativas. A mesma pesquisa apontou, numa diferença de três anos (2005 e 2008), um leve crescimento no número de associadas. A falta de políticas públicas para o desenvolvimento da área é apontado como um fator decisivo. Em artigo publicado pela Associação Comercial, Industrial e Cultural de Games (ACIGAMES, 2011), é possível perceber que o mercado está se expandindo e que os desenvolvedores de *videogames* assim como os compradores têm tido maior influência: através de uma Portaria, nº 116, a Lei nº 8.313, Lei Federal de Incentivo à Cultura (Lei Rouanet), passou a ter inclusos os jogos eletrônicos de entretenimento como segmentos culturais integrantes das áreas de representação da Comissão Nacional de Incentivo à Cultura (CNIC).

Enquanto o desenvolvimento cresce de maneira contida, Alves (2009) afirma que as instituições que formam esses profissionais são poucas. No Brasil, os cursos superiores que têm ligação direta ou indireta com o desenvolvimento de jogos ainda, segundo a autora, não têm estrutura suficiente para que, de forma autônoma, possam formar profissionais competentes. Alves (2009) diz, ao fim do artigo, que faltam profissionais tecnicamente qualificados para o desenvolvimento de jogos, em áreas como 3DMAX, Maia, Photoshop, Illustrator entre outros. Nós pensamos que, além desses profissionais que serão técnicos, faltam aqueles que auxiliarão na produção dos enredos e das histórias que esses jogos contarão. Relembramos aqui as considerações feitas por Calomeno e Grimm (2010), para as quais, a fim de que os jogos que estão sendo desenvolvidos sejam mais bem recebidos pela audiência, é necessária a participação de outros profissionais envolvidos no processo. Cabe a

esses outros profissionais, que não pertencem ao corpo tecnológico, a atenção a outros recursos utilizados nos jogos, como, por exemplo, a linguagem.

Para Rutter e Bryce (2006), a recente onda de estudos sobre *videogames* os faz pensar que a geração que jogou Atari e NES entrou na academia. Por ser uma área muito nova de pesquisa, os autores dizem que existia então, em 2006, uma falta de referências anteriores, e que o campo de estudo ainda estava em construção. Em gráfico feito pelos autores, é possível constatar um aumento de pesquisas com as palavras-chave “*computer games*” ou “*videogames*” publicados no portal da *ISI Web of Knowledge* desde 1999 até 2004.

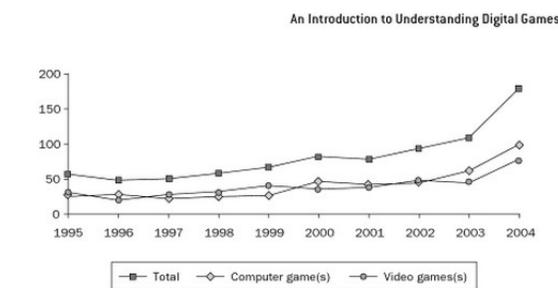


Figure 1.1 Number of digital games articles published, 1995-2004

Figura 1: Número de artigos e teses sobre *Computer Games* e *Videogames* publicados no portal da *ISI Web of Knowledge* 1995 e 2004. (RUTTER; BRYCE, 2003, p. 3)

Utilizando os mesmos parâmetros da pesquisa de Rutter e Bryce (2006), buscamos no portal da Capes por teses e artigos com as palavras-chave “*computer games*” e “*videogames*”. Selecionando apenas publicações em português e feitas no Brasil, chegamos a seguinte tabela:

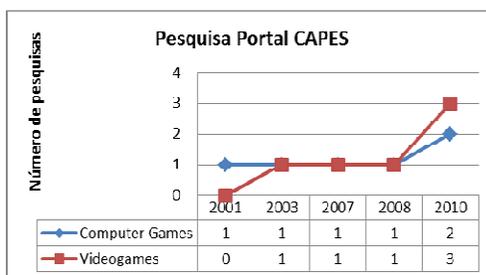


Tabela 1: Número de artigos e teses sobre *Computer Games* e *Videogames* publicados no portal da CAPES entre 2001 e 2010.

Observando ambas as imagens (Figura 1 e Tabela 1), percebemos que, mesmo em proporções desiguais, as pesquisas têm aumentado.

Tendo traçado essa panorama sobre as pesquisas na área de *videogames* e jogos digitais, foi possível compreender, principalmente, que existe uma crescente demanda para o estudo multi e transdisciplinar dessa mídia e que a área está em expansão. No Brasil, a totalidade das pesquisas que foram analisadas nesse capítulo indica que o interesse pelo estudo na área é necessário.

Os videogames têm aproximadamente cinco décadas, de acordo com Frasca (2003), e para o autor é surpreendente que até a data da publicação de seu artigo ainda não se havia desvinculado a ideia de que essa mídia seja puro entretenimento juvenil. Para Wolf e Perron (2003), porém, a importância da mídia já é reconhecida, como campo de estudo e como objeto cultural.

Podemos dizer que, de acordo com as pesquisas elencadas e apreciadas neste artigo, o foco do estudo dos jogos dentre os pesquisadores brasileiros ainda é o público infanto-juvenil, e que os videogames são pensados hegemonicamente como úteis para promoção de atividades pedagógicas. Pode-se afirmar que, no Brasil, as pesquisas sobre jogos digitais e *videogames* ainda demonstram certo descompasso com a pesquisa realizada fora do país.

No artigo “*Game Studies* Brasil: um panorama dos estudos brasileiros sobre jogos eletrônicos”, Perani (2008) argumentou que, apesar do número de trabalhos interdisciplinares sobre *videogames* ter sido significativo, no Brasil, na década de 1990, a maioria deles trata-se, com já apontado anteriormente, de estudos que o elencam como ferramenta lúdica no processo ensino-aprendizagem, ou seja, são estudos de cunho estritamente pedagógico. Perani (2008) aponta as pesquisadoras já citadas, de Lynn Alves e Filomena Moita, como autoras de pesquisas que colocaram a Educação como campo de pesquisa hegemônico no estudo de *videogames*. A partir da década de 2000, como dito anteriormente, esse campo de pesquisa se tornou mais popular e mais áreas de estudo se envolveram em trabalhos de investigação de *videogames*.

De acordo com Tavinor (2009) e com a apresentação das pesquisas que realizamos nas páginas acima, o campo dos saberes e das pesquisas sobre *videogames* cresceu muito na última década e tende a crescer ainda mais; esse processo acompanha a demanda social e econômica que confere importância a essa mídia, como uma forma de “arte viva” contemporânea, própria da nossa história atual. Tais estudos são multidisciplinares. Os *game studies* compreendem estudos da área de ciências humanas, sociais e tecnológicas que tratam

de questões que vão desde o *design* e criação dos jogos até a examinação teórica sobre os significados sociais dos *videogames*. Os pesquisadores brasileiros têm à sua frente um grande campo a ser explorado. Os dados apresentados nesse texto serão selecionados, de acordo com a relevância na pesquisa, e discutidos de maneira mais aprofundada em capítulo posterior na dissertação em questão que está sendo desenvolvida.

Referências

AARSETH, E. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore; London: Johns Hopkins University Press, 1997.

ALVES, L. R. G. *Game Over: Jogos Eletrônicos e Violência*. Tese de Doutorado – Universidade Federal da Bahia, 2004.

AMARAL, S. C. F.; NOGUEIRA, G. P. A nova forma de pensar o jogo, seus valores e suas possibilidades. *Pensar a Prática* (UFG), v. 10, p. 323-336, 2007.

_____. Games: desenvolvimento e pesquisa no Brasil. In: NASCIMENTO, A. D.; HETKOWSKI, T. M. (Org.). *Educação e contemporaneidade: pesquisas científicas e tecnológicas*. Salvador: Edufba, 2010, v. 2, p. 100-120.

APPERLEY, T. H. Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. *Simulation & Gaming*, v. 37, n. 1, Sage Publications, 06 mar. 2006. p. 6-22.

Associação Comercial, Industrial e Cultural de Games (ACIGAMES). *Games na Lei Rouanet: cria, não é coincidência!* Disponível em: <<http://www.acigames.com.br/2011/12/games-na-lei-rouanet-creia-nao-e-coincidencia/>>. Acesso em: 08 mar. 2013.

AZEVEDO, V. A. *Press start: possibilidades educativas dos jogos eletrônicos*. Trabalho de Conclusão de Curso – Universidade Federal de Santa Catarina, [s. d.].

AZEVEDO, V. A. et al. Jogos eletrônicos e suas possibilidades educativas. *Motrivivência*, v. XIX, p. 90-100, 2007.

BITTENCOURT, J. R.; GIRAFFA, L. M. M.. *A Utilização dos Role-Playing Games Digitais no Processo de Ensino-Aprendizagem*. Porto Alegre: PPGCC/FACIN/PUCRS, 2003 (Relatório Técnico).

BOGOST, I. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge: MIT, 2007.

BROWN, H. J. *Video Games and Education*. [s. l.]: M. E. Sharpe, 2008.

BROOKER, W. Camera-Eye, CG-Eye: Videogames and the ‘Cinematic’. *Cinema Journal* v. 48, n. 3, 2009, p. 122-128.

CARR, D.; BURN, A.; SCHOTT, G.; BUCKINGHAM, D.. *Computer Games: Text, Narrative and Play*. [s. l.]: Polity, 2006.

- CAYRES, V. *Jogando com o drama: análise das possibilidades dramatúrgicas em video games diante do desenvolvimento tecnológico dos consoles*. Dissertação de Mestrado – Universidade Federal da Bahia, 2010.
- CHENG, P. Waiting for Something to Happen: Narratives, Interactivity and Agency and the Video Game Cut-scene. *Proceedings of DiGRA 2007 Conference: Situated Play*, [s.l.]: [s. ed.], 2007, p. 15-24.
- SANTOS, C. L.; VALE, F. S. *Jogos Eletrônicos na Educação: um estudo da proposta dos jogos estratégicos*. 2006. Trabalho de Conclusão de Curso – Universidade Federal de Sergipe, 2006.
- CRAWFORD, Chris. *The Art of Computer Game Design*. [s. l.]: Mcgraw-Hill Osborne Media, 1984.
- CRUZ, D. M. A Intertextualidade entre os games e o cinema: criando histórias para entretenimento interativo. In: SILVA, E. de M.; MOITA, F. M. G. da S. C.; SOUZA, R. P. de (Org.). *Jogos Eletrônicos: construindo novas trilhas*. Campina Grande: Eduerp, 2007, p. 123-142.
- COSTA, A. Q. da; BETTI, M. Mídias e jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, Campinas, v. 27, n.2, p. 165-178, 2006.
- CRUZ, D. M.; ALBUQUERQUE, R. M. Criar e jogar seu próprio jogo: a produção de games na escola. In: *Anais do Computer on the beach*, 2012, Florianópolis: Univali, 2012. p. 1-10.
- CRUZ, D. M.; RAMOS, D. K.; ALBUQUERQUE, R. M. Jogos eletrônicos e aprendizagem: o que as crianças e os jovens têm a dizer?. *Contrapontos* (Online), v. 12, p. 87, 2012.
- DAVIDSON, D. (Org.) *Well played 1.0: video games, value and meaning*. [s. l.]: ETC Press, 2009.
- ETXEBERRÍA, F. Reflexiones. Videojuegos y educación. *Comunicar*, n. 10, San Sebastián, 1998, p. 171-180.
- FELMER, L. R.; BOUDON, P. A.; FILSECKER, M.. Aprendizaje implícito en usuarios intensivos de videojuegos. *Paidéia* (Ribeirão Preto). 2008, v.18, n.39, p. 165-174.
- FRASCA, G. *Videogames of the Oppressed: Critical Thinking, Education, Tolerance and Other Trivial Issues*. In: WARDRIP-FRUIIN, N.; HARRIGAN, P. (Org.). *First Person: New Media as Story, Performance and Game*. [s. l.]: MIT Press, 2002, p. 85-94.
- _____. Simulation versus Narrative. In: WOLF, M.; PERRON, B. (Org.). *The Video Game Theory Reader*. Routledge: New York, 2003, p. 221-235.
- _____. *Play the Message: Play, Game and Videogame Rhetoric*. Thesis for Doctor of Philosophy – IT University of Copenhagen, 2007.
- GRIMM, G. F. H.; CALOMENO, C. Representações Visuais: uma análise em jogos digitais educacionais. In: *Anais do Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design*, 2010, São Paulo.
- PAULA, G. N. *A Prática de Jogar Videogame Como Um Novo Letramento*. Dissertação de Mestrado – Universidade Estadual de Campinas, 2011.
- HEMNES, T. M. S. *The adaptation of copyright law to video games*. [s. l.]: University of Pennsylvania Law Review, 1982, p. 171–233.

- JENKINS, H. Games, the New Lively Art. In: HARTLEY, J. (Org). *Creative Industries*. London: Blackwell, 2005, p. 312-327.
- JIMÉNEZ, M. J.; ARAYA, C. Y. El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, n. 21, 2012, p. 43-49.
- JUUL, J. Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives. *Game Studies*, v. 1, 2001. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>> Acesso em: 16 mar. 2013.
- _____. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press, 2005.
- MARCONI, M.; LAKATOS, E. *Metodologia do Trabalho Científico*. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2006.
- MCCOWAN, T. C. Space invaders wrist. *New England Journal of Medicine*. [s. l.], 1981, p. 1368.
- MONTFORT, N. *Interfacing with Computer Narratives: Literary Possibilities for Interactive Fiction*. Thesis – University of Texas at Austin, 1995.
- NESTERIUK, S. Breve considerações acerca do videogame. In: *XXVIII Intercom*, Porto Alegre, 2004 [mimeo].
- NITSCHKE, M. From Faerie Tale to Adventure Game. In: FRELIK, P.; MEAD, D. (Ed.). *Playing the Universe: Games and Gaming in Science Fiction*. Dublin: Maria Curie Skłodowska University Press, 2007, p. 209-229.
- OLIVEIRA, P. *Narrativas digitais: um passeio pelo universo das obras multimídia*. Dissertação de Mestrado – Universidade Federal de Pernambuco, 2012.
- PAZ, T. S.; ALVES, L. R. G. . Letramento Digital e Games: a interação de professores com um jogo estilo adventure. *Tecnologia Educacional*, v. 31, p. 55-65, 2012.
- PERANI, L. Game Studies Brasil: um panorama dos estudos brasileiros sobre jogos eletrônicos. In: *Anais do XII Colóquio Internacional sobre a Escola Latino-Americana de Comunicação*, São Bernardo do Campo, 2008.
- ROUSE III, R. *Game design: theory & practice*. [s. l.]: Wordware Publishing, 2005.
- RUTTER, J; BRYCE, J. *Understanding Digital Games*. London: Sage, 2006.
- RYAN, M. Beyond Myth and Metaphor - The Case of Narrative in Digital Media. *Game Studies*, v. 1, 2001. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>> Acesso em: 16 mar.2013.
- SARRIERA, J.; ABS, D.; CASAS, F.; BEDIN, L. Relations Between Media, Perceived Social Support and Personal Well-Being in Adolescence. *Social Indicators Research*. v. 106, n. 3, 2012, p. 545-561.
- SEDLAK, R. A.; DOYLE, M.; SCHLOSS, P. Video games – a training and generalization demonstration with severely retarded adolescents. *Education and Training in Mental Retardation and Developmental Disabilities*, [s. v.], 1982, p. 332–336.

SENA, G.. Comunidades Virtuais de Games: Narrativas que se desdobram. In: *Anais do II Seminário de jogos eletrônicos, educação e comunicação: construindo novas trilhas*. Salvador, 2006.

SICART, M. *The Ethics of Computer Games*. [s. l.]: The MIT Press, 2011.

SIMPSON, J. *Virtual Rituals: Structural Ritualization Theory and Massive Multiplayer Online Role-playing Games*. [s. l.]: ProQuest, 2008.

TAVINOR, G. *The Art of Videogames*. Malden: Wiley Blackwell, 2009.

WOLF, M.; PERRON, B. *The Video Game Theory Reader*. [s. l.]: Routledge, 2003.