

---

## A pesquisa brasileira sobre jogos em Comunicação: 2017 - 2023<sup>1</sup>

Matheus Rodrigo Serafim RODRIGUES<sup>2</sup>

Ricardo Jorge de Lucena LUCAS<sup>3</sup>

Universidade Federal do Ceará

### RESUMO

Este trabalho tem como objetivo explorar a produção acadêmica sobre jogos nos programas de pós-graduação em comunicação brasileiros durante os anos 2017-2023. Com este fim, será construída uma investigação do tipo “estado da arte”, que não apenas quantifica, mas reflete sobre a construção epistemológica do objeto. O trabalho investiga os bancos de dados disponibilizados pela Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), bem como a produção nos eventos Compós, Intercom, Compolítica e revistas de notas A1 a A4 em busca de produção que investiga jogos na área da comunicação. Após isso, os resultados são apresentados em formas de gráficos utilizando as categorias do estudo de jogos de Juul e apresentando palavras-chave e autores utilizados.

**PALAVRAS-CHAVE:** videogame; mídias digitais; comunicação.

### 1 Introdução

Este trabalho busca explorar como o objeto jogo vem sendo tratado pela Comunicação, que autores e escolas de pensamento são mobilizados, e se as categorias de Juul se sustentam quando confrontadas com as necessidades desta área do conhecimento.

Para além do Game Studies, Juul (2005) elenca seis categorias de estudos pelas quais os jogos são observados, apresentando o jogo como este objeto multidisciplinar e estabelecendo uma distinção que assume os *Game Studies* como sua própria categoria de conhecimento. Nos interessa compreender quais categorias têm grande representatividade na área da comunicação, bem como autores e teorias do conhecimento são mobilizados para suas análises.

Investigamos, também, a representatividade do tema por região e em revistas e eventos, buscando entender que espaços a pesquisa de jogos ocupa.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Games, XXIII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Mestrando do Curso de Comunicação da UFC, email: matheussr.contato@gmail.com

<sup>3</sup> Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFC, email: ricardojorge@ufc.br

---

## 2 Estado da Arte

Pesquisas do tipo “Estado da Arte” podem ser encontradas tanto na forma de seu próprio trabalho, que propõe uma investigação aprofundada e robusta sobre a produção acadêmica de determinado tema durante um certo período de tempo, quanto como parte constitutiva e fundamental de trabalhos científicos futuros, como é o caso deste. (FERREIRA, 2002, p. 257)

Assim sendo, busca-se uma reflexão crítica a partir desta investigação. Através deste processo, o pesquisador é capaz de encontrar estudiosos que são referência no assunto que se busca discutir e trabalhos que podem vir a integrar o arcabouço teórico que sustentará a pesquisa. Além disso, é possível identificar as correntes de pensamento, conceitos e metodologias recorrentes no tratamento deste tema.

O pesquisador poderá valer-se de catálogos de faculdades, institutos, universidades, associações nacionais e órgãos de fomento da pesquisa. (FERREIRA, 2002, p. 259).

Ainda segundo Ferreira, a pesquisa de estado da arte tem dois momentos muito distintos. O primeiro, quando o pesquisador interage com a produção acadêmica através da quantificação e da identificação de dados bibliográficos, com o objetivo de mapear essa produção num período delimitado, em anos, locais, áreas de produção. O segundo ocorre quando o pesquisador se pergunta sobre a possibilidade de inventariar essa produção, imaginando tendências, ênfases, escolhas metodológicas e teóricas, aproximando ou diferenciando trabalhos entre si, na escrita de uma história de uma determinada área do conhecimento.

## 3 O Jogo Como Objeto

Em seguida, propomos pincelar outros olhares que podem ser direcionados ao objeto de estudo, analisando a produção bibliográfica de outras áreas do conhecimento. Jesper Juul (2005), autor que busca uma definição aplicável à natureza dos jogos, categoriza o estudo dos jogos em algumas definições que serão utilizadas para fins desta exploração. As categorias de estudo propostas por Juul são: a) Jogos para outros propósitos; b) Jogos por sua própria causa; c) Estudo dos jogadores; d) Jogos como histórias; e) Cultura; e f) Ontologia e Estética.

---

Em resumo, Jogos para outros propósitos trata do jogo como ferramenta, isto é, como um meio para o estudo ou aprimoramento de outra coisa..

Jogos por sua própria causa se refere a um campo que historicamente trata do objeto jogo em relação a si mesmo.

Estudos dos jogadores é a categoria que trataria deste estudo das pessoas que jogam, sua interação e interações de poder social que podem se originar da experiência do jogar.

A categoria Jogos como histórias é tratada pelos estudos literários, do cinema e audiovisual e os estudos da linguagem e do discurso.

Ao falarmos da Cultura, compreendemos o jogo como fenômeno cultural, tratando de seu impacto na sociedade e como as estruturas político-sociais afetam as dinâmicas do jogo. Aqui podemos olhar para a Antropologia, a História e a Sociologia.

Ontologia é a discussão do que os videogames são, enquanto a Estética se refere ao que eles deveriam ser. Quando discutimos Estética, podemos falar dos estudos do Design, do processo de produção, do jogo como produto e dos elementos da diversão dentro dos jogos.

A comunicação é um campo de estudo autônomo cuja especificidade está em seu objeto de estudo - os fenômenos comunicacionais da sociedade atual. (LOPES, 1990, p.13) Contudo, o fenômeno da comunicação é multidimensional, configurando um objeto de estudo multidisciplinar. (LOPES, 1990, p.106)

Portanto, a produção nesse campo de estudo atravessa diversas outras áreas do conhecimento e pode dialogar diretamente com as diversas facetas do objeto jogo. Ao observar os programas de pós-graduação, revistas e anais de eventos, pode-se criar um panorama de que visões sobre o jogo são privilegiadas pela comunicação na atualidade.

### **3.1 Ontologia dos Jogos ou O Que é Jogo?**

Para Juul (2005, p.19), jogos são sistemas formais baseados em regras com resultados variáveis e quantificáveis, em que diferentes resultados recebem diferentes valores, em que o jogador exerce esforço para influenciar o resultado e se sente emocionalmente conectado ao resultado, e por fim, onde as consequências da atividade são opcionais e negociáveis.

---

A definição de Juul não foi a primeira tentativa de definição das características basilares e distintivas dos jogos, tampouco, encerrou a discussão.

Arjoranta (2019) traz uma percepção de que a área de Game Studies não sofre de falta de atenção ou negligência para com a definição do que seriam os jogos digitais. Na verdade, existe uma grande gama de possíveis definições ao longo das décadas, apesar de se tratar de uma mídia relativamente jovem.

Para o autor, uma definição útil depende do motivo pelo qual a fazemos. A definição é criada de acordo com o problema que busca resolver. Por exemplo, se a análise busca refletir sobre as diferenças entre jogos e outras mídias interativas ou jogos eletrônicos e analógicos, ela se apoiará metodologicamente nessa oposição.

Não há definição final de jogos enquanto houver pessoas capazes de jogar jogos e pensar sobre eles. Novos exemplos de jogos ou novas práticas em torno de jogos precisam de novas definições.

A busca por essa definição nos permite diferenciar os jogos eletrônicos das demais mídias digitais. Ela nos diz o que o jogo é e o que não é. Cabe ao autor a reflexão sobre a compatibilidade ou não de uma teoria e a construção epistemológica do seu objeto.

#### **4 Metodologia**

Partimos de um recorte entre os anos 2017-2023, incluindo o ano inicial e excluindo o ano final, uma vez que ainda não acabou. Primeiramente investigamos os bancos de dados disponibilizados pela Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) do Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT), utilizando as palavras “jogo”, “game” e “videogame”, no singular e no plural, eliminando ocorrências dessas palavras em outros contextos (como o jogo esportivo). Utilizando as opções de filtragem por área do conhecimento, selecionamos todos os trabalhos marcados com a tag Comunicação.

Devido ao grande número de tags disponíveis, Comunicação aparece diversas vezes representada por tags diferentes, porém com a mesma nomenclatura. Investigamos todas essas tags, excluindo aquelas que não têm relação direta, como telecomunicação e psicologia.

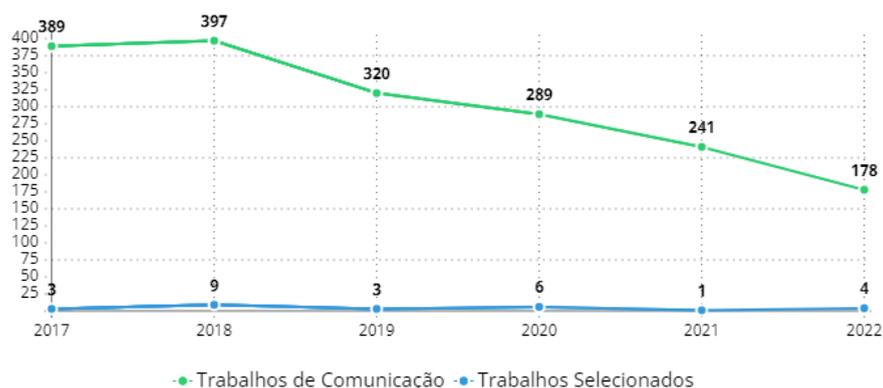
Investigamos, em cada um desses anos, os anais dos eventos Compós, Intercom e Compólítica, bem como seus periódicos, se disponíveis, além de periódicos classificados pela CAPES com notas A1 a A4 na classificação do quadriênio 2017-2020 e parte da área de avaliação Comunicação e Informação. A partir destes dados, investigamos também quais autores aparecem de forma recorrente nesses trabalhos e suas escolas de pensamento, promovendo uma análise crítica do material encontrado.

As categorias de Juul são transversais e não-excludentes, ou seja, tendem a se sobrepor. Para realizar uma categorização deste tipo, se faz necessário uma análise cuidadosa dos resumos de todos os trabalhos por parte do pesquisador em busca de identificar seu tema central.

## 5 Teses e Dissertações

Após realizar a pesquisa, sob as condições descritas, os trabalhos foram selecionados manualmente através de uma leitura de seu resumo. Apesar do crescimento do número absoluto de trabalhos, optamos por focar em uma fatia mais específica, somente utilizando a tag “Comunicação”.

**Gráfico 01** - Quantidade de teses e dissertações da área de Comunicação sobre jogos

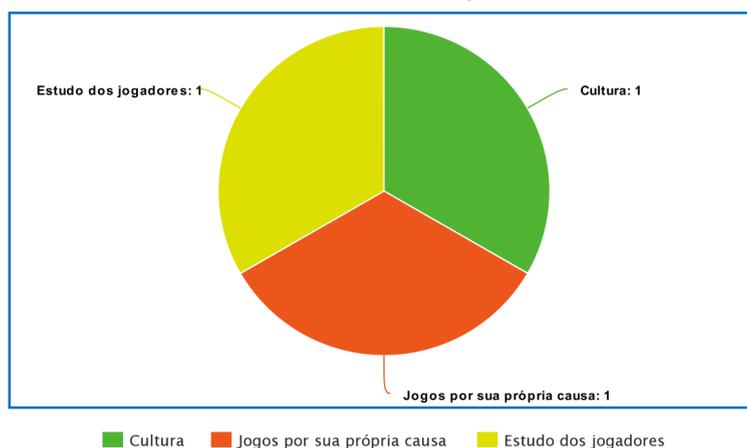


(Fonte: Autor, com base nos resultados do BDTD)

Em 2017, encontramos três trabalhos. Cordeiro (2017) mobiliza teorias semióticas como as de Peirce e Iuri Lotman para analisar o jogo *Metal Gear Solid* como objeto cultural. Caetano (2017) trata das performances de gênero nas relações entre jogadores e avatares e Souza (2017) explora os jogos como jornadas fenomenológicas,

capazes de proporcionar vivências com características significativas, fundamentado principalmente na Fenomenologia, na Estética e na Semiótica de Peirce.

**Gráfico 02 - Distribuição das categorias de Juul - 2017**



(Fonte: Autor, com base nos resultados do BDTD)

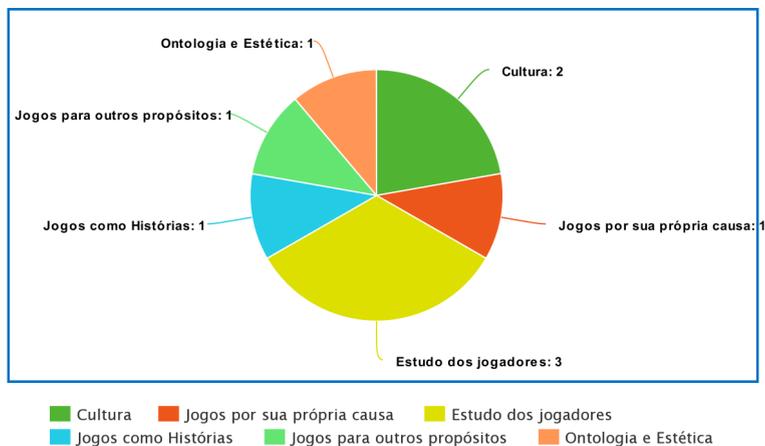
Em 2018, encontramos nove trabalhos. O primeiro trata-se de uma abordagem para o uso dos videogames no ensino de matemática (MELO, 2018). Já Vieira (2018) trata da representação de um imaginário apocalíptico dentro dos jogos, pautando-se nos estudos da imagem. O próximo trabalho busca compreender a interação humano-videogame em jogos que mantêm seus jogadores afastados de seu centro de funcionamento (GOMES, 2018).

Em seguida, temos uma análise comparativa de estruturas narrativas em jogos digitais (LEMOS, 2018). Aguiar (2018) debate novas formas midiaticizadas de jogar, através do fenômeno do streaming. Monteiro (2018) investiga a performance e a sensorialidade nos jogos eletrônicos de horror.

Outro trabalho trata de uma análise de simulacros identitários dentro do jogo World of Warcraft, valendo-se da semiótica discursiva de Greimas e sociosemiótica de Landowski (RAZERA, 2018).

A seguir, Barros (2018) discute o fenômeno do jogo Pokémon GO e a relação dos jogadores com os outros, com os objetos do jogo e com a própria cidade. Por fim, Domingues (2018) faz análise baseada na diegese, e pretende apresentar uma estratégia com práticas e processos de criação para desenvolvimento e produção de jogos.

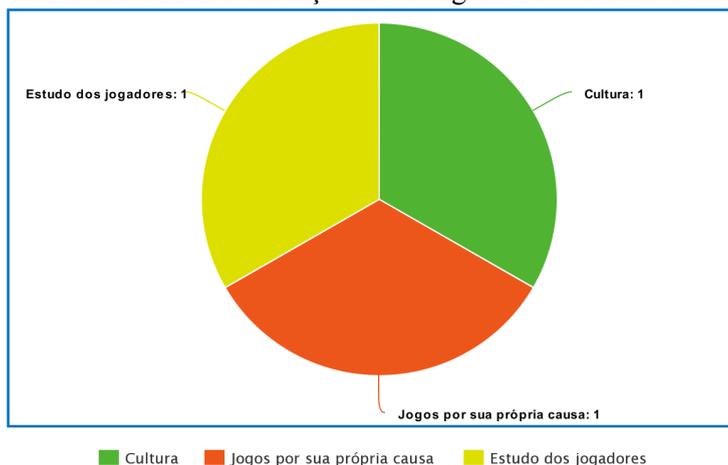
**Gráfico 03 - Distribuição das categorias de Juul - 2018**



(Fonte: Autor, com base nos resultados do BDTD)

Em 2019, encontramos três trabalhos. O primeiro (SILVA, 2019) discute as complexidades comunicacionais e culturais do jogo digital League of Legends. Já Pires (2019) traz uma análise a partir do pragmatismo de Peirce e suas categorias fenomenológicas. Schmitt (2019) trata da cultura emergente dos jogos eletrônicos através do estudo da comunidade competitiva de Super Smash Bros Melee.

**Gráfico 04 - Distribuição das categorias de Juul - 2019**

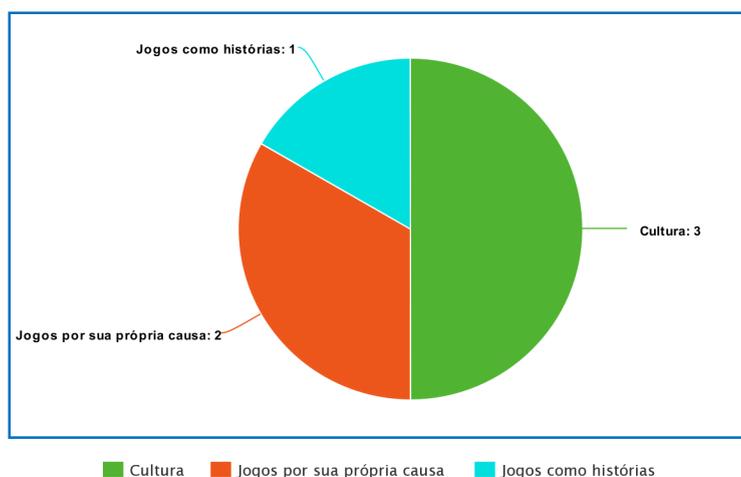


(Fonte: Autor, com base nos resultados do BDTD)

Em 2020, foram encontrados seis trabalhos. Castro (2020) discute a maneira como ocorre a construção do imaginário de liderança política, as narrativas e valores de

cada uma das civilizações presentes em Civilization V. Bisson (2020) analisa o estilo e trajetória de uma das principais empresas reconhecidas como referência na produção de jogos majoritariamente narrativos, a Telltale Games, de maneira a fornecer contexto para discutir o gênero adventure games. Rimi (2020) trata em sua dissertação uma análise sobre o processo de tomada de decisão e sua implementação em Undertale. Santos (2020) traz em sua tese videogames que têm uma cidade audiovisual como tema principal de sua construção, utilizando a flânerie, como descrita por Benjamin. Ávila (2020) trata o jogo, enquanto mídia, dotado de memória, como uma forma (de ser e agir) que pensa, produto e produtor de uma tecnocultura audiovisual. Desta forma, a sua memória é escavável. Por fim, o trabalho de Luersen (2020) propõe uma articulação entre memória, tecnocultura e design, através da sonoridade dos jogos e apoiando-se na metodologia de Henri Bergson.

**Gráfico 05 - Distribuição das categorias de Juul - 2020**



(Fonte: Autor, com base nos resultados do BDTD)

Em 2021, encontramos apenas uma ocorrência. Paula (2021) investiga as gestualidades fotográficas em jogos digitais através de uma análise da tendência chamada in-game photography. Este pode ser considerado um estudo do jogo por sua própria causa.

Em 2022, encontramos quatro ocorrências. Oliveira (2022) investiga o potencial coercitivo ou manipulativo das estratégias de monetização em jogos free-to-play. Cortes (2022) tenciona referenciais teóricos que discutem o algoritmo e o espaço de semiose,



---

(Fonte: Autor, com base nos resultados do BDTD)

Também é possível observar a recorrência de determinados autores nas referências bibliográficas. Ao tratar de jogo, valem-se Huizinga, Santaella, Salen e Zimmerman, Murray, McGonigal, Caillois e Juul. Se fazem presentes, também, nomes de fora dos *Game Studies*, como Flusser e Foucault.

**Imagem 02** - Nuvem dos 50 autores mais citados



(Fonte: Autor, com base nos resultados do BDTD)

## 6 Eventos

Observamos que a quantidade de trabalhos dedicados ao estudo dos jogos, dentre os eventos selecionados, é consideravelmente maior nas edições da Intercom, através da produção do GP Games, variando de 19 a 28 trabalhos ao longo dos anos observados. Enquanto isso, nenhum resultado foi encontrado nas edições da Compólítica. E, investigando os anais das edições da Compós, observa-se que a quantidade de trabalhos envolvendo jogos variou de 1 a 2, enquanto a quantidade de trabalhos totais variou de 170 a 201.

Os próximos passos desta pesquisa incluirão a categorização destes trabalhos através da divisão de Juul.

## 7 Revistas

Na revista E-Compós encontramos dois trabalhos dentro deste período, ambos contemplados sob a categoria de Cultura. Já na revista da Intercom foi encontrado um

trabalho, comentando a utilização do jogo Cartola FC como estratégia de engajamento do Campeonato Brasileiro de Futebol. Trata-se de um estudo do jogo para outros propósitos.

Nenhum resultado foi encontrado na revista da Compolítica, tampouco nas revistas Acervo, Abril, ACENO, Acta Scientiarum, A Cor das Letras e Actes Sémiotiques.

Na revista Aedos encontramos dois trabalhos, ambos tratando do jogo para outros propósitos. Já na revista Abakós, foram encontrados três trabalhos, todos tratando do jogo para outros propósitos.

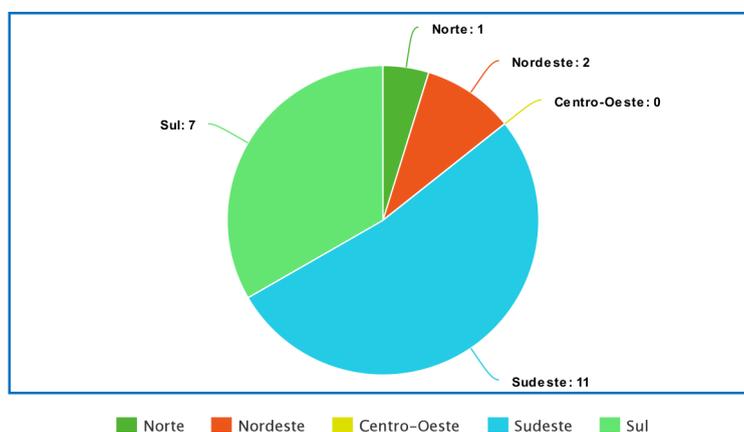
## 8 Conclusões

A partir das categorias de Juul, é possível observar, dentro de uma determinada área do conhecimento, quais caminhos seus projetos tendem a trilhar, contemplando sua complexidade e transversalidade, característica essencial para uma teoria a ser aplicada na Comunicação.

Percebemos uma grande interseção principalmente entre a pesquisa de comunicação e a categoria que Juul chama de “Cultura”, isto é, seus efeitos políticos, sociológicos e culturais. Também costumamos tratar os jogos como histórias e observar o comportamento e interação entre seus jogadores.

Dentro de nosso corpus de pesquisa, percebe-se ainda uma concentração forte da pesquisa no eixo sul-sudeste. Esta é uma proporção que deve ser analisada a fundo e através da exploração de bases de dados específicas, em futura pesquisa.

**Gráfico 07 - Distribuição regional de Teses e Dissertações**



(Fonte: Autor, com base nos resultados do BDTD)

---

Em 2021, encontramos uma das principais limitações da plataforma, que depende da devida marcação com tags do conteúdo que é agregado em seu banco de dados. Um trabalho denominado “Eu sou tu, tu és eu: Persona 4 e o gênero em jogo” de Araújo (2021), defendido no PPGCOM da UFC, embora satisfaça as condições de palavra-chave, não está contemplado em nenhuma das tags referentes a área da Comunicação.

Isso gera uma possível distorção nos dados adquiridos, uma vez que uma parcela dos dados não é contemplada pelos filtros de pesquisa. Recomenda-se para futuras pesquisas o cruzamento de dados com o banco de dados da CAPES ou das próprias instituições, e não somente do BDTD. Dessa forma, devemos considerar esta análise como apenas uma fatia de todo o material disponibilizado no banco de dados.

Apesar da produção elencada, ainda devemos nos questionar sobre de que modo ela ocorre. Será que estamos relegando o estudo dos jogos somente a seu próprio espaço? Confinando sua produção em círculos de discussão dedicados a isso e não aproveitamos sua rica interdisciplinaridade ao jogar novos e diversos olhares? Por qual motivo não encontramos trabalhos nos periódicos mais bem conceituados do país? Estes são questionamentos que, infelizmente, não cabem no escopo destas 15 páginas.

Esta pesquisa continuará por analisar as obras mais citadas dos autores em destaque, bem como uma leitura completa dos trabalhos que tratam de *Undertale* e a busca de trabalhos em eventos próprios da área de *Game Studies*.

## 8 Referências

AGUIAR, Bernardo Cortizo de. A MEDIATIZAÇÃO DO JOGAR: Do círculo mágico aos circuitos-ambiente nos usos das redes digitais via streaming. 2018. 212 f. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) - Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2018.

ARAÚJO, Guilherme Pedrosa Carvalho de. Eu sou tu, tu és eu: Persona 4 e o gênero em jogo 2021. 175 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2021.

ARJORANTA, J. How to Define Games and Why We Need to. In: Comput Game Journal, [s. l.], v. 8, p. 109–120, 2019. Disponível em: &lt;https://link.springer.com/article/10.1007/s40869-019-00080-6&gt;. Acesso em: 06 de jul.

---

de 2023.

ÁVILA, Camila de. A incrustabilidade durante em jogos digitais: escavações de uma archaeogamer. 2020. 212 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) - Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2020.

BARROS, Rafaella Moreira. Pokémon Go para onde? Incursões urbanas e ressignificações de espaço mediadas por uma tecnologia híbrida. 2018. 158 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018.

BISSON, Camila Brandão. A aventura narrativa da Telltale Games: um estudo de caso de Game of Thrones – A Telltale Games Series. 2020. Dissertação (Mestrado em Imagem e Som) – Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2020. Disponível em: <https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/12997>.

CAETANO, Mayara Araújo. Performances de gênero nas relações entre jogadores e avatares : dinâmicas com o game Rust. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Informação) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017.

CASTRO, Victor de Souza. Lideranças políticas e videogames: um estudo do imaginário no jogo Civilization V. 2020. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) - Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2020.

CORDEIRO, Marcus Augusto da Silva. Mecânicas de jogo: uma exploração da trama semiótica da experiência interativa na Série Metal Gear Solid. 2017. 109 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) - Universidade Federal do Amazonas, Manaus, 2017.

CORTES, Dinis Ferreira. Narrativas, algoritmos e o controle tentativo no processo de gamificação: dos agenciamentos dos processos à materialização da experiência mental 2022. 109 f. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) - Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2022.

DOMINGUES, Rodrigo de Godoy. Uma Estratégia Baseada na Diegese para Auxílio na Definição da Taxonomia de Jogos. 2018. 255 f. Tese (Doutorado em Engenharia Elétrica) - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2018.

FERREIRA, N. S. A. As pesquisas denominadas “estado da arte”. Educação & Sociedade, v. 23, n. 79, p. 257-272, 2002.

---

GOMES, Ivan Mussa Tavares. O jogador descentralizado: comunicação humano-videogame no contexto pós-Minecraft. 2018. 212 f. Tese (Doutorado em Comunicação Social) - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018.

INSTITUTO BRASILEIRO DE INFORMAÇÃO EM CIÊNCIA E TECNOLOGIA. Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD). Disponível em: <<https://bdtd.ibict.br/vufind/>>. Acesso em: 09 ago. 2023.

JUUL, Jesper. Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2005.

LEMOS, érica D alessandro Junho de. Análise comparativa de estruturas narrativas de jogos digitais. 2018. 84 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018.

LIMA, Juliana de Andrade. Diversidade e inclusão nos jogos : proposta de comunicação para empresas de jogos com foco na comunidade LGBTQIA+. 2022. 87 f Projeto de pesquisa (Mestrado) - Universidade Católica de Pernambuco. Programa de Pós-graduação em Indústrias Criativas. Mestrado Profissional em Indústrias Criativas, 2022.

LOPES, Maria Immacolata Vassallo de. Pesquisa em comunicação: formulação de um modelo metodológico. . São Paulo: Loyola. . Acesso em: 05 jul. 2023. , 1990

LUERSEN, Eduardo Harry . Ressonância tecnocultural: rastros da ambiência contemporânea nas sonoridades dos jogos digitais. 2020. 84 f. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) - - Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2020.

MELO, Lucas de Aquino. Caio, O Matemago: uma abordagem para uso dos videogames como ferramenta de suporte no ensino-aprendizagem de matemática. 2018. 91 f. Dissertação (Mestrado profissional em Tecnologias, Comunicação e Educação) - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2018.

MONTEIRO, Alessandra Cristina da Silva Maia Cardoso. Medo em jogo: performatividade sensorial nos videogames de horror. 2018. 299 f. Tese (Doutorado em Comunicação Social) - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018.

OLIVEIRA, Jônatas Kerr. Coerção, manipulação e tecnologia: estratégias de monetização em jogos free-to-play.. 2022. Tese (Doutorado em Ciência, Tecnologia e Sociedade) – Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2022. Disponível em: <https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/16480>.

---

PAULA, Julieth Corrêa. Gestualidades Fotográficas em Jogos Digitais. 2021. 208 f. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) - Universidade Federal do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2021.

PIRES, Raphael Vieira. O uso colaborativo de mecânicas em videogames de sobrevivência e estratégias comunicacionais coletivas. 2019. 208 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2019.

RIMI, Tulio Girelli. A exposição de temáticas ético-morais nos videogames: uma análise sobre o processo de tomada de decisão e sua implementação em UNDERTALE. 2020. 116 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) - Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2020.

SANTOS, Hilario Junior dos. A cidade-jogo em videogames: uma flânerie por Bioshock Infinity e Assassin's Creed: Unity. 2020. 208 f. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação)- Universidade Federal do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2020.

SCHMITT, Augusto Salles. Vinculação e cultura emergente em jogos eletrônicos: análise midiática do ambiente da comunidade competitiva de Super Smash Bros. Melee. 2019. 98 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) - Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2019.

SILVA, Thiago Tadeu R. Comunicação e complexidade na cultura dos videogames: o imaginário em processo de criação de League of Legends. 2019. 208 f. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) - Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2019.

SOUSA, Clercio Silva Rodrigues de. Jornalismo de e-sports transmídia: as estratégias de transmídiação na cobertura do Free Fire World Series 2019. 2022. 101f. Dissertação (Mestrado em Estudos da Mídia) - Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2022.

SOUZA, Aline Antunes de. Os games enquanto jornadas fenomenológicas: a experiência estética semiótica nos jogos digitais. 2017. 250 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) - Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2017.

VIEIRA, Pedro Henrique de Oliveira. O combate de Chronos: o imaginário dos mitos de apocalipse no ambiente dos videogames. 2017. 103 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) - Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2017.