

**Adaptação da *game analysis*:
metodologia para *game studies* em cinco passos ¹**

Nilson Valdevino SOARES²
Laboratório de Manufatura e Análise de Games, Recife, PE

RESUMO

Neste artigo apresentamos um caminho metodológico (ainda em desenvolvimento), para o estudo de jogos, que toma a *game analysis* de Aarseth (2003) como ponto de partida e que vem sendo desenvolvido há quatro anos, na conformação de 32 pesquisas discentes realizadas (ou ainda em andamento) no contexto do Laboratório de Manufatura e Análise de Games (MangLab). Inicialmente discutimos os contextos e motivações para a proposição de um caminho metodológico didático, de simples adoção e compreensão, para a aplicação com um corpo discente com pouco ou nenhum contato prévio com as práticas da pesquisa científica. Em seguida apresentamos e detalhamos os cinco passos que constituem o cerne para esta proposição de *game analysis*.

PALAVRAS-CHAVE: *game analysis*; *game studies*; jogos digitais; metodologia; pesquisa.

1 – PROPOSIÇÃO E CONTEXTO

Neste artigo apresentamos o processo e resultado da conformação de uma metodologia de estudos em jogos adaptada da *game analysis* de Aarseth (2003). Questões atreladas aos métodos, metodologias e procedimentos atrelados aos estudos de jogos são, de maneira não infrequente, levantadas pela comunidade de pesquisadores de jogos, podemos citar, como exemplos, Konzack (2002), Consalvo e Dutton (2006), Malliet (2007), Lankoski e Björk (2015) e Jorgensen (2020). Os jogos, porém, sendo objetos transdisciplinares e complexos por natureza, oferecem desafios em seu entendimento, principalmente em se tratando de novos, e ainda em formação, pesquisadores, deixando aberta a demanda pela continuidade dos estudos metodológicos.

Assim como Glas e Vught (2022) fazem a defesa do n00b, do inexperiente, como um jogador que pode oferecer novas perspectivas quando incluído enquanto agente nas pesquisas e estudos de jogos, acreditamos que é papel dos pesquisadores consolidados

¹ Trabalho apresentado no GP Games, evento do 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, realizado de 4 a 8 de setembro de 2023.

² Doutor em Tecnologias da Inteligência e Design Digital pela PUC-SP, e-mail: nilsonsoares@gmail.com

agir no sentido de diminuir a *curva de dificuldade* para novos desafiantes, para os novos entrantes na arena acadêmica dos *game studies*.

É neste contexto em que se insere a presente pesquisa, que nasce a partir dos desafios e demandas específicas por nós encontradas no contexto das pesquisas desenvolvidas dentro do Laboratório de Manufatura e Análise de Games (MangLab). O MangLab (então “Laboratório de Manufatura e eNgajamento em Games”) conforma-se, por iniciativa nossa, a partir de meados de 2019, um ano e meio após a abertura dos primeiros cursos de graduação da CESAR School (faculdade atrelada ao Centro de Estudos e Sistemas Avançados do Recife), local de operação inicial do Laboratório.

A faculdade, até o início de 2023, apresentava apenas dois cursos em nível de graduação: Design e Ciências da Computação, com uma estrutura curricular que coloca em seu cerne o desenvolvimento de projetos de tecnologia, desenvolvidos em conjunto por estudantes dos dois cursos. Somamos, aos cursos da graduação, também a pós-graduação *lato sensu* Design de Interação para Artefatos Digitais (DIPAD), bem como dois programas de Mestrado Profissional em Design (um localizado em Manaus, o outro em Recife). Neste cenário, não se mostrou infrequente o interesse discente no desenvolvimento de jogos, mas também no estudo e pesquisa de jogos.

Considerando o contexto dos cursos, de tecnologias e inovação criativa, voltados aos interesses do mercado, à prática e ao desenvolvimento de produtos, conformou-se um ambiente de significativo interesse discente não só na criação de jogos, mas de estudá-los, de compreendê-los sob uma perspectiva acadêmica. O MangLab nasce como proposta de atender tanto os interesses de desenvolvimento, como os de pesquisa, mas este último é o que se mostra de particular interesse para este artigo, e oferece o desafio motivador inicial para as preocupações metodológicas aqui discutidas: o público discente não apenas se mostrava, em grande parte, inexperiente no campo da pesquisa acadêmica (o que não enxergamos com surpresa), como o ambiente onde estavam inseridos oferecia-lhes um conjunto de habilidades e formas de pensar distintos do pensamento voltado à pesquisa acadêmica, mesmo no caso das pós-graduações *stricto sensu*, por serem de caráter profissional.

As dificuldades tornam-se compostas ainda pela pouca presença, na estrutura curricular desses cursos, de disciplinas atreladas ao pensar, ao pesquisar ou ao fazer de jogos. Considerando os quatro anos de atuação do MangLab na instituição:

-
- a) Nas graduações apenas duas disciplinas eletivas se aproximavam dos jogos: uma delas, *Game Design*, foi ofertada duas vezes, a outra *Game Dev Lab*, disciplina prática para o desenvolvimento de jogos, foi ofertada apenas uma vez;
 - b) na pós-graduação *lato sensu* a disciplina de *Gamificação* fazia parte da grade comum;
 - c) nas pós-graduações *stricto sensu*, uma não possuía disciplina atrelada a jogos, enquanto a outra se aproximava tangencialmente com uma disciplina de *Playable Cities* na grade comum.

Apesar de jogos não estarem fortemente presentes na estrutura dos cursos, diversos estudantes se mostraram, nesse período de tempo, interessados em elaborar trabalhos de conclusão de curso ou dissertações nos campos do *game design* e/ou *game studies*, além do interesse em participação de projetos de iniciação científica ou mesmo no grupo de estudos do Laboratório. Tomando, então, o interesse discente, mas também o escopo e frequência dessas disciplinas, conforma-se um desafio: como realizar pesquisas de qualidade, em uma área complexa, com estudantes com pouca experiência tanto na área de pesquisa científica, como com conhecimentos limitados da área? Além, claro, dos desafios comuns à pesquisa em ambiente nacional, como limitação de recursos e tempo.

2 – AARSETH E A GAME ANALYSIS

Tornou-se nossa prática iniciar todos os estudantes com a leitura de três textos: Fragoso e Amaro (2018), para fazer uma rápida apresentação dos *game studies*, e as proposições metodológicas de Aarseth (2003) e Consalvo e Dutton (2006). Independentemente da qualidade dos textos citados, o resultado mais frequente ainda era o de discentes significativamente confusos com relação a *como* desenvolver as próprias pesquisas.

Consalvo e Dutton (2006) apresentam pontos focais válidos e interessantes, constituindo um trabalho que certamente é de relevância, mas que vai, progressivamente, do particularmente específico (*player inventories*), ao excessivamente abstrato (*gameplay log*), restringindo sua utilidade imediata para as necessidades acima explicitadas.

Aarseth (2003) oferece considerações de relevância como: observar que um grande número de disciplinas pode ser aplicado aos estudos de jogos; que os jogos são um objeto complexo onde o número de subcampos e disciplinas atrelados ao seu pensar e fazer ultrapassa os três dígitos; que dentre de um único jogo existem camadas distintas de interesse e relevância; através de Bartle (1996) destacar que os jogadores possuem desejos e comportamentos distintos em suas interações com os jogos; que as pesquisas de jogos podem se focar sob três perspectivas, a de *gameplay* (onde insere os interesses sociológicos ou psicológicos), a de *game-rules* (contendo os aspectos do *game design*, negócios e legislação) ou a de *game-world* (considerando a arte, narrativa ou economia do jogo); e que os jogos, em sendo dinâmicos e compreendidos enquanto processo, precisam ser ativamente jogados para serem estudados enquanto jogos.

Claro, cada um desses pontos pode ser debatido e questionado em maior complexidade, como a validade da tipologia de Bartle (1996) para além dos MUDs – ou mesmo a perspectiva de jogos enquanto processos – eles, no entanto, oferecem uma base teórica interessante para o pesquisador iniciante. Ainda assim, em termos do *como* realizar uma pesquisa, dos aspectos realmente práticos, acreditamos que Aarseth (2003) fica aquém da proposição que declara.

Podemos extrair, do trabalho (AARSETH, 2003), alguns pontos que consideramos de particular relevância para uma construção metodológica de estudo de jogos:

a) Existem fontes externas ao jogo em si que podem contribuir significativamente para as pesquisas de objeto:

- conhecimento prévio do gênero
 - conhecimento prévio do sistema de jogo
 - relatórios de outros jogadores
 - críticas [*reviews*]
 - guias [*walkthroughs*]
 - Discussões
 - a observação de outros jogando
 - entrevistar jogadores
 - documentação de jogo
 - relatórios de playtest
 - entrevistas com os desenvolvedores do jogo
- (AARSETH, 2003, p.6)

b) mais que as perspectivas externas, porém, é *essencial* que o *pesquisador* tenha contato direto com o objeto, que efetivamente *jogue o jogo*.

Estes dois pontos contribuíram significativamente para a conformação do caminho aqui proposto, e serão discutidos mais adiante.

3 – PROPOSTA DE CAMINHO PARA GAME ANALYSIS

Consideramos que a proposição metodológica de Aarseth (2003) constitui-se como, não apenas de relevância, mas ponto de partida para o desenvolvimento de uma prática metodológica adaptada às necessidades do MangLab, distante em termos de geografia, cultura, recursos e demais circunstâncias da origem nórdica original da *game analysis*. Propomos, assim, uma construção didática da *game analysis*, que considere a pouca experiência discente, mas estimule e reconheça o potencial presente, que ofereça uma lógica simples e replicável, mas também a flexibilidade e capacidade adaptativa necessárias para a aplicação em trabalhos com perspectivas e propósitos diversos, compreendendo a complexidade do objeto, os jogos.

Damos ênfase, aqui, que a proposição a seguir de modo algum desconsidera os relevantes trabalhos atrelados às discussões metodológicas da análise e pesquisa de *games*, a exemplo de Konzack (2002), Malliet (2007), Aguiar, Correia e Campos (2011); Lankoski e Björk (2015), Coelho e Silva (2017) ou Jorgensen (2020). Tampouco propõe-se a ser uma fórmula a ser aplicada descriteriosamente em qualquer circunstância de pesquisa em jogos ou clama superioridade sobre outras perspectivas. Pelo contrário, pretendemos somar-nos às valiosas discussões presentes no campo dos *game studies* e acreditamos que os trabalhos prévios (ou futuros) são essenciais para o desenvolvimento tanto desta forma de *game analysis* e seus passos. Nosso intuito, contudo, reiteradamente declarado, não é o de questionar ou estabelecer discussões de alta ordem sobre as múltiplas e profundas questões sobre o jogo, o jogar e suas essências, mas a composição de um caminho didático, que facilite pesquisas em jogos com qualidade.

3.1 – Game analysis em cinco passos

Estruturamos uma lógica de cinco passos, organizados em três etapas distintas, para a constituição do método. Os dois primeiros passos pertencem à etapa da *busca interna* da pesquisa. Os passos três e quatro pertencem à etapa da *busca externa*. O quinto passo representa a totalidade da etapa de *convergência de informação*. Os passos são:

-
- a) o *jogar descompromissado*: onde buscamos o contato com o jogo enquanto jogador;
 - b) a *jogabilidade focada*: onde revisitamos o jogo, desta vez com o olhar de pesquisador;
 - c) as *discussões e intencionalidade*: onde consideramos os intuitos dos desenvolvedores e as percepções do público e mídia sobre o jogo;
 - d) o *experimento*: onde, utilizando métodos auxiliares, buscamos o aprofundamento nas questões relacionadas à pesquisa através de um experimento ou análise focada;
 - e) a *convergência de informações*: onde, a partir das informações obtidas nas etapas de obtenção de dados da *busca interna* – nos passos a) e b) – e da *busca externa* – passos c) e d) – é realizado o compilado dos achados da pesquisa.

3.1.1 – O jogar descompromissado

Não parece razoável imaginar um cenário de pesquisa onde o pesquisador tem como objeto central a análise e discussão de um filme que nunca assistiu, de um livro que nunca leu. No que concerne aos jogos, tal cenário parece ainda mais comprometedor para a qualidade científica, pois mesmo que os jogos possam ser estudados enquanto textos (FERNÁNDEZ-VARA, 2019), situações (JORGENSEN, 2020) ou tantas outras perspectivas distintas, é intrínseco aos jogos que eles apenas são plenamente realizados, enquanto tal, quando são jogados, quando cruzamos o círculo mágico em direção ao espaço lúdico (HUIZINGA, 1938). Para Aarseth (2003) isso se traduz ao afirmar que os jogos são *processos*.

Nós podemos entender diversos aspectos sobre os jogos não-jogados: seus manuais de instrução ou sistemas de regras em documentos de game design, suas *spritesheets*, suas trilhas sonoras via *stream* ou MP3, entre outros. Mas podemos, talvez, entender que um tabuleiro e peças de xadrez, nunca jogado, e que permanece em uma estante e mesa, não existe plenamente enquanto objeto-jogo, mas enquanto objeto de decoração.

Portanto é preciso jogar, entrar em contato direto com o objeto, para compreendê-lo, melhor definir os próximos passos da pesquisa e, enfim, traçar as conclusões futuras. Para tanto, devemos buscar a aproximação com a experiência do jogador, devemos jogar de maneira descompromissada, buscar entender o jogo e seu funcionamento enquanto jogador, sem uma formalização que altere a experiência de jogo (como, por exemplo, a produção de anotações).

Não é este, no entanto, um passo completamente desestruturado. Devemos nos perguntar, antes do jogar, qual a experiência de jogo que precisamos para a realização da pesquisa. Em alguns cenários, um contato apenas inicial pode ser não apenas suficiente, como desejável. Em outros cenários, esperar que a experiência de jogo seja completamente concluída pode não ser o melhor uso dos recursos temporais disponíveis, ou mesmo se mostrar uma proposição inviável – o próprio conceito de *experiência completamente concluída*, em diversos cenários, é algo que precisa ser considerado e definido.

Aarseth (2003) propõe 7 categorias *níveis de contato com o jogo*, das quais destacamos as cinco primeiras:

- a) a *jogabilidade superficial*, onde temos contato direto com o jogo por apenas alguns minutos;
- b) a *jogabilidade leve*, onde aprendemos o básico para progredir no jogo, e após o progresso, paramos;
- c) a *conclusão parcial*, onde definimos um objetivo específico e jogamos até sua conclusão;
- d) a *conclusão completa*, que seria "zerar" o jogo;
- e) a *jogabilidade repetida*, útil em jogos que dependem de múltiplas iterações do jogar, como as arenas multiplayer ou os roguelikes

O autor menciona também a *jogabilidade expert* e a *jogabilidade inovadora*, que nos parecem conceitos mais abstratos, específicos e de pouca utilidade para a metodologia aqui proposta.

As categorias acima devem ser consideradas para a definição do quanto e do até onde será jogado para a conclusão deste passo. Podemos utilizar, nos sistemas de jogo contemporâneos, os registros da própria plataforma sobre quanto tempo jogamos, e também ferramentas úteis como o site HowLongToBeat³ que, através de dados coletados a partir das sessões de jogos de múltiplos jogadores, nos oferece uma estimativa do tempo médio necessário para a conclusão de um jogo.

³ Disponível em: <https://howlongtobeat.com/>

Destacamos, por último, que este primeiro contato com o jogo pode ser prévio ao início formal da pesquisa. Se temos familiaridade, enquanto jogadores, com o jogo estudado, podemos considerar que esta etapa já foi concluída, contanto que nosso contato prévio satisfaça a categoria de contato com o jogo estabelecida como adequada ao desenvolvimento da pesquisa.

3.1.2 – A jogabilidade focada

Este passo consiste em revisitar o jogo, desta vez com o olhar de pesquisador. Após a exploração inicial e familiarização com o objeto, o pesquisador agora deve buscar uma nova experiência de jogo, mas desta vez voltando seu olhar especificamente para os pontos de interesse envolvidos na pesquisa.

Por exemplo, em pesquisa que desenvolvemos sobre os controles de movimento no jogo ARMS do Switch (LANDEN; SOARES, 2022) não fazia parte do escopo e foco considerações atreladas ao *character design* ou narrativa, mas sim as formas de interação e jogabilidade atreladas aos controles no jogo.

Nesta etapa devemos adotar alguma forma de registrar, organizar e coletar as informações. Podemos gravar em vídeo nossa sessão de jogo, produzir anotações, fluxogramas, capturas de tela... Mesmo individualmente, cada uma dessas formas de registro deve ser considerada. Por exemplo, *gravar em vídeo nossa sessão de jogo* pode significar a captura de nossa tela de jogo, uma gravação mais distanciada que capture nossa postura corporal, nossa face ao jogar, ou mesmo tudo isso junto).

Cada decisão atrelada à pesquisa deve ser também ser registrada, bem como as razões para sua escolha, ponderando as circunstâncias nas quais a pesquisa está sendo desenvolvida e também seus objetivos.

3.1.3 – As discussões e intencionalidade

Neste passo iniciamos a busca por olhares, sobre o objeto, que sejam *externos* ao pesquisador. Não descartamos a validade de pesquisas realizadas contendo exclusivamente o olhar e reflexões do pesquisador, ainda mais se estabelecidas sob uma construção teórica sólida (fazê-lo seria hipócrita com nossa própria produção científica). Nosso intuito com esta proposta metodológica, porém, inclui o uso de perspectivas

externas a nós mesmos, de modo a confrontar, consolidar ou expandir o entendimento estabelecido sobre o jogo até este momento.

Destacamos aqui três grandes categorias de material a ser pesquisado, que consideram as possibilidades de fontes externas ao jogo destacadas por Aarseth (AARSETH, 2003, p.6) e mencionadas acima, em “2 – Aarseth e a game analysis”, entre outras:

- a) *informação proveniente dos criadores*: aqui buscamos, entre outras coisas, a intencionalidade dos desenvolvedores ao criarem o jogo, bem como razões para tomadas de decisão efetuadas durante o processo de desenvolvimento e aspectos constitutivos do operacional do jogo. Entre as fontes de particular interesse para esta categoria estão trilhas de comentário do diretor/*game designer*, entrevistas com os desenvolvedores, postagens em redes sociais feitas pelos criadores, documentos de game design, relatos de *post mortem* e relatórios de *playtest*;
- b) *informação proveniente da mídia especializada*: Bloom (2002) é um excelente exemplo da profundidade e qualidade de observação que podemos adquirir em contato com o material produzido por um crítico de qualidade. A mídia especializada é uma fonte rica para a aquisição de informações atreladas ao contexto de lançamento dos jogos, sua recepção, dados como números de venda e fenômenos atrelados aos jogos – como exemplo, mencionamos a matéria de Hernandez (2014) sobre Twitch Plays Pokémon, ou o material produzido por Ludlow (2003) sobre a conformação de redes de ciberprostituição infantil em The Second Life;
- c) *informação proveniente dos fãs e comunidade de jogadores*: conforme destacamos em trabalhos prévios (SOARES, 2009; 2019), a produção de conteúdo pelas comunidades e fãs de jogos é de crescente relevância e possui considerável riqueza de informação. Dentro o conteúdo que podemos observar aqui, destacamos vídeos de jogabilidade, discussões em redes sociais, *reviews* em sites agregadores, *walkthroughs* e outros guias de jogo, *mods*, *wikis*, postagens em fóruns de discussão – estas, inclusive, de tamanha relevância que foram a fonte de conteúdo determinante para Bartle (1996) no

desenvolvimento de sua tipologia de jogadores – entre diversas outras possibilidades.

Tais fontes externas ao jogo, como o próprio Aarseth (2003) destaca, podem atuar no sentido de expandir o círculo hermenêutico da pesquisa, incluindo uma multiplicidade de perspectivas ao estudo;

3.1.4 – O experimento

O propósito do experimento deve se adaptar aos objetivos e necessidades da pesquisa, e suas formas e manifestações oferecem múltiplas possibilidades. É neste passo que realizamos um estudo mais focado, com a perspectiva de que, somado aos passos anteriores, consigamos responder satisfatoriamente as questões da pesquisa. Aqui, em particular, devemos buscar o específico, o cerne da pesquisa.

Destacamos que usamos, aqui, o termo *experimento* em um sentido mais amplo. O experimento pode, por exemplo, incluir ou não testes com usuários, observação de *streamers*, métodos de suporte como a análise temática (SOUZA, 2019), análise comparativa, construção de artefatos, entrevistas, entre diversas outras perspectivas.

Um ponto que se mostrou de relevância em pesquisas anteriores é o desenho de um *protótipo do experimento* antes da realização do experimento maior. O protótipo tem como intuito funcionar como um teste preliminar que pode apontar importantes pontos de melhoria no desenho do experimento, o que se mostra de particular relevância quando considerando os recursos (de tempo e/ou material, entre outros) que a realização do experimento pode demandar. Desenhar um protótipo em menor escala se mostrou útil para corrigirmos problemas antes de nos comprometermos com um processo maior, trazendo resultados de maior qualidade.

Em uma iniciação científica sobre o uso de Super Mario Maker como ferramenta de aprendizado de *game design* (ainda não publicada), o protótipo nos revelou que dados de grande interesse poderiam ser obtidos quando a sessão de jogo não era contínua e individual, mas alternada entre dois jogadores no mesmo ambiente, perspectiva que não havia sido considerada a partir dos três passos anteriores da pesquisa. Em outra investigação, sobre controles de movimento em ARMS (LANDEN; SOARES, 2022), o protótipo ajudou a melhor definir a duração de cada sessão de testes e a ordem dos passos internos de cada uma dessas sessões. Também podemos mencionar que, em pesquisa

sobre controles de movimento em *Until Dawn* (PAIVA; SOARES, 2022), o protótipo do experimento nos ajudou na determinação de qual dos cinco *níveis de contato com o jogo* seria o mais adequado buscarmos na condução do experimento, assim como quais áreas de jogo seriam experimentadas pelos *testers*.

Devemos também considerar também, para a elaboração do experimento, a intencionalidade presente na construção da amostra, e fazê-lo de modo a construir um escopo que seja de relevância para o estudo – conforme identificam Fragoso, Recuero e Amaral (2013), o critério de conveniência sempre pode ser considerado para a construção das amostras, mas nunca deve ser o critério mais relevante, muito menos o único

3.1.5 – A convergência de informações

Nos ciclos de projeto em *design*, após as fases foco está em *divergir*, onde buscamos informações relevantes ao problema estudado, entramos na etapa de *convergir*, onde consolidamos os dados obtidos, procuramos, através de técnicas múltiplas (como as para seleção de alternativas), os pontos de consenso e choque encontrados e fazemos uma reflexão sobre as informações obtidas. Este é um passo de considerar as informações encontradas nos passos anteriores e de *organizá-las*, de modo que possamos extrair as conclusões e/ou achados da pesquisa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta proposição metodológica de *game analysis* é assumidamente um trabalho ainda em construção, que vem sendo gradualmente desenvolvida nos últimos quatro anos, e certamente não se encontra *finalizada* (se é que alguma proposição metodológica possa ser considerada assim em algum momento). O caminho aqui apresentado demanda mais prática, estudo e aperfeiçoamento, os estudos de jogos são, inclusive por angústias presentes no próprio objeto, de grande complexidade, e toda tentativa de simplificação tem o potencial de incorrer em equívocos e perspectivas míopes

Consideramos ser claro, porém, que existem diversos pontos de aperfeiçoamento, que a terminologia usada pode ser aperfeiçoada, que os achados de outros estudos metodológicos (de *games* ou não) podem ser de alto valor de contribuição, assim como os próprios passos e etapas propostos podem ser melhor detalhados, definidos e

construídos – em particular reconhecemos que o passo de *convergência de informações* se apresenta como o menos elaborado e definido dentre os passos apresentados.

A presente *game analysis* foi construída no decorrer do desenvolvimento de 32 pesquisas com discentes, das quais contamos 17 já publicadas (doze delas desenvolvidas durante a graduação, outras cinco na pós-graduação *lato sensu*), 7 finalizadas, mais ainda não publicadas (três no nível de graduação, quatro na pós- *lato sensu*) e 8 ainda em andamento (três na graduação, 2 na pós- *lato sensu* e 3 na pós-graduação *stricto sensu*). O percurso não foi sem obstáculos e apresentou excelentes oportunidades de aprendizado.

REFERÊNCIAS

AARSETH, E. Playing research: methodological approaches to game analysis. **Digital Arts And Culture**, 3., 2003, Melbourne. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/228739348_Playing_Research_Methodological_approaches_to_game_analysis. Acesso em: 09 jun. 2023. DOI: 10.7238/a.v0i7.763

AGUIAR, Bernardo; CORREIA, Walter; CAMPOS, Fábio. Uso da Escala Likert na análise de jogos. **Proceedings of SBGames 2011**, 2011. Disponível em https://www.researchgate.net/profile/Fabio-Campos-7/publication/266051378_Uso_da_Escala_Likert_na_Analise_de_Jogos/links/54b1b66e0cf28ebe92e18fdb/Uso-da-Escala-Likert-na-Analise-de-Jogos.pdf. Acesso em 14 ago. 2023.

BARTLE, Richard. Hearts, clubs, diamonds, spades: players who suit MUDs. **Journal of MUD research**, v. 1, n. 1, jun. 1996. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/247190693_Hearts_clubs_diamonds_spades_Players_who_suit_MUDs. Acesso em: 18 jul. 2023.

BLOOM, Harold. **A angústia da influência: uma teoria da poesia**. Rio de Janeiro: Imago, 2002.

COELHO; SILVA. Towards a multimodal methodology for the analysis of translated/localised games. **Domínios da Lingu@gem**, v.11, n.1, 2017. Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/dominiosdelinguagem/article/download/32353/19571>. Acesso em: 14 ago. 2023.

CONSALVO, M.; DUTTON, N. Game analysis: developing a methodological toolkit for the qualitative study of games. **Game Studies**, v.6, i.1, 2006. Disponível em: https://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton. Acesso em: 04 jul. 2023.

FERNÁNDEZ-VARA, Clara. Introduction to Game Analysis. Abingdon (UK): Routledge, 2019.

FRAGOSO, Suely; AMARO, Mariana. **Introdução aos estudos de jogos**. Salvador: Edufba, 2018. Disponível em:
<https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/27659/4/EstudoDeJogosPDF.pdf>. Acesso em: 15 ago. 2023.

FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; AMARAL, Adriana. Métodos de pesquisa para internet. Porto Alegre: Sulina, 2013.

GLAS, R.; VUGHT, J. In defence of the n00b: game analysis, ludic literacy and the novice player. **Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference 2022**, 2022. Kraków. Disponível em: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_2022_paper_179_v2.pdf. Acesso em: 04 jun. 2022.

HERNANDEZ, Patricia. The miraculous progress of 'Twitch Plays Pokémon'. In: **Kotaku**, 17 fev. 2004. Disponível em: <https://kotaku.com/the-miraculous-progress-of-twitch-plays-pokemon-1524605696>. Acesso em: 16 ago. 2023.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1938 (impressão em 2007).

JORGENSEN, I. Situational analysis as a method for qualitative inquiry of games. In: **Proceedings of DiGRA 2020**, 2020. Tampere. Disponível em:
http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_2022_paper_212.pdf. Acesso em: 04 jun. 2023.

KONZACK, L. Computer game criticism: a method for computer game analysis. In: **Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference**, 2002. Tampere. Disponível em: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05164.32231.pdf>. Acesso em: 04 jun. 2023.

LANDEN, Luísa; SOARES, Nilson Valdevino. A culpa é do controle: Um estudo de caso sobre ARMS e controles de movimento no Nintendo Switch. **Anais do 45º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, 2022. Disponível em:
<https://www.portalintercom.org.br/anais/nacional2022/resumo/0704202221120162c381d119815>.

LANKOSKI, P.; BJÖRK, S (ed). **Game Research Methods**. Pittsburgh: ETC Press, 2015.

LUDLOW, Peter. Evangeline: interview with a child cyber-prostitute in TSO. **The Alphaville Herald**, 08 dec. 2003. Disponível em:
http://alphavilleherald.com/2003/12/evangeline_inte.html. Acesso em: 16 ago. 2023.

MALLIET, S. Adapting the Principles of Ludology to the Method of Video Game Content Analysis. **Game Studies**, v.7, i.1, 2007. Disponível em:
<https://www.gamestudies.org/0701/articles/malliet>. Acesso em: 04 jun. 2023.

PAIVA, Mariana; SOARES, Nilson V. O uso dos controles de movimento como fator de imersão durante a experiência do usuário no jogo de horror Until Dawn. **Anais do 45º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, 2022. Disponível em:

<https://www.portalintercom.org.br/anais/nacional2022/resumo/0711202200315962cb99af46c99>. Acesso em: 15 ago. 2023.

SOARES, Nilson V. **Mundos virtuais e externalidades midiáticas**: as possibilidades de práticas do jornalismo nos jogos on-line. 2009. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2009. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/3641>. Acesso em: 16 ago. 2023.

SOARES, Nilson V. **Os jogos e o fazer**: a produção de conteúdo pelas comunidades de jogadores e suas motivações. 2019. Tese (Doutorado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital) - Programa de Estudos Pós-Graduados em Tecnologias da Inteligência e Design Digital, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2019. Disponível em: <https://tede2.pucsp.br/handle/handle/22131>. Acesso em: 16 ago. 2023.

SOUZA, L. Pesquisa com análise qualitativa de dados: conhecendo a Análise Temática. **Arquivos Brasileiros de Psicologia**, v.71, n.2, Rio de Janeiro, 2019. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1809-52672019000200005. Acesso em: 04 jun. 2023.