

A Game Analysis Como Introdução à Pesquisa Científica Para Estudantes de Graduação¹

Nilson Valdevino Soares²
Universidade Federal de Roraima - UFRR

RESUMO

Este trabalho relata uma experiência pedagógica conduzida em disciplina de introdução à pesquisa em um curso superior de tecnologia em Jogos Digitais, onde utilizamos metodologia da *game analysis* de Soares (2024) como instrumento de introdução à produção científica. Partindo da hipótese de que uma metodologia estruturada, ancorada em um objeto do cotidiano dos estudantes, poderia funcionar como porta de entrada menos intimidante para a prática acadêmica, vinte e sete estudantes foram organizados em cinco grupos, cada qual conduzindo um processo investigativo completo, do referencial teórico à realização de experimentos em laboratório. Os resultados preliminares, obtidos a partir de 21 sessões de jogabilidade, 24 participantes e 36 entrevistas, indicam que a *game analysis* se mostrou ferramenta efetiva para pesquisadores iniciantes e que o jogo digital opera, também neste contexto, como catalisador do pensar científico.

PALAVRAS-CHAVE: game analysis; game studies; metodologia; pesquisa científica.

INTRODUÇÃO

A inserção de estudantes de graduação na pesquisa científica é desafio recorrente no contexto do ensino superior brasileiro, ainda mais diante da complexidade dos jogos enquanto objeto de estudo, e da interdisciplinaridade intrínseca ao campo dos *game studies*. Se, por um lado, é perceptível o interesse dos estudantes por temas emergentes, como os jogos digitais, por outro, a distância entre esse interesse e a prática da pesquisa científica formal permanece considerável: o vocabulário acadêmico e metodológico, as exigências da produção científica, a lógica da construção da pesquisa, a justificativa das escolhas, entre outros aspectos, constituem um horizonte frequentemente opaco para os novos potenciais pesquisadores.

Não obstante, é também, de grande relevância a formação de novos pesquisadores. Defendemos que os acadêmicos estabelecidos possuem o papel de contribuir e facilitar o caminho dos futuros estudiosos.

Foi considerando tal contexto, sob uma perspectiva do sul global, e inserida em instituições voltadas aos interesses do mercado e da atuação profissional em ecossistemas de inovação em tecnologia, que propomos uma adaptação da *game analysis* (Soares,

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Jogos, Comunicação e seus Diálogos, evento integrante da programação do 23º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Norte, realizado de 27 a 29 de maio de 2026.

² Professor Visitante no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFRR, email: nilsonsoares@gmail.com.

2024) especificamente estruturada a aplicação prática com pesquisadores inexperientes (mas também robusta o suficiente para atender os já experientes), tomando como hipótese que, uma metodologia estruturada, clara em seus passos e ancorada em um objeto do cotidiano dos estudantes, o jogo digital, poderia funcionar como porta de entrada, menos intimidante e mais produtiva, para a prática da pesquisa acadêmica do que abordagens exclusivamente teóricas ou abstratas – ou demasiadamente inespecíficas.

Este trabalho apresenta alguns resultados e processos que dão continuidade ao processo, desta vez atrelada a uma disciplina formal que conduzimos: “Pesquisa, Tecnologia e Sociedade”, inserida no Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais da Faculdade Senac-PE.

A escolha da metodologia de *game analysis* como instrumento pedagógico não é arbitrária. Como Huizinga (1938), Manovich (2001), Aarseth (2003), Murray (2003) e nossos trabalhos anteriores (Soares, 2024), entre outros autores, vão apontar, os jogos digitais são objetos complexos e transdisciplinares, cujo estudo demanda tanto o rigor metodológico quanto o envolvimento direto com o objeto, o jogar. Essa dupla exigência, embora possa ser vista como uma complicação, acaba por revelar-se enquanto vantagem pedagógica: o estudante parte de uma experiência que já possui, a de jogador, e é convidado a formalizá-la, a organizá-la, a submetê-la ao crivo do método. O familiar torna-se objeto; o objeto torna-se pesquisa.

A experiência aqui descrita operou em duas camadas:

- a) Na primeira, os estudantes foram introduzidos aos fundamentos da produção científica: tipos de trabalhos acadêmicos, estudo de referencial teórico, elaboração de questões de pesquisa e objetivos, normas de formatação e citação, critérios para construção de amostras, entre outros conteúdos frequentes em disciplinas de apresentação à pesquisa;
- b) na segunda, com papel central para este trabalho, e servindo como encerramento aplicado da disciplina, foram apresentados à metodologia de *game analysis* em cinco passos de Soares (2024) e convidados a aplicá-la, em grupo e a partir de temas pré-selecionados, conduzindo um processo de pesquisa completo, da escolha do referencial teórico à realização de sessões experimentais em ambiente controlado de laboratório.

A seguir detalharemos o desenho da experiência, os procedimentos adotados para a formação dos grupos e a distribuição dos temas, a estrutura das etapas de trabalho atribuídas a cada equipe e, por fim, as considerações preliminares sobre os resultados e

aprendizados obtidos, tanto pelos estudantes quanto, inevitavelmente, por nós, enquanto orientadores do processo.

FORMAÇÃO DAS PESQUISAS ESTUDANTIS

Cinco temas de relevância para os *game studies* foram pré-selecionados pelo pesquisador, com o objetivo de oferecer aos estudantes uma amostra representativa do campo (buscávamos que os estudantes compreendessem, desde o início, que o objeto jogo digital não admite uma única forma de olhar) e também oferecer objetos com limitação o suficiente para a condução de uma pesquisa exploratória, ao mesmo tempo que possuíssem amplo potencial para aprofundamentos futuros. Também era nossa intenção que os temas demonstrassem clara relevância para os estudantes, no papel de criadores emergentes de jogos. Há, entre os temas propostos, questões de representação estética e diálogo com a história da arte, análise de experiências sensoriais e atmosféricas, dinâmicas de comunicação e cooperação em contexto de pressão, possibilidades de autoexpressão mediada pelo jogo, e narrativa ambiental como veículo de construção emocional.

Os temas propostos foram:

- a) *Corpos divinos: comparando as representações estéticas dos deuses gregos em Hades I e II e nas artes clássicas (ou neoclássicas)*: proposta de análise comparativa entre as representações visuais presentes nos jogos da série Hades (Supergiant Games, 2018; 2024) e os cânones estéticos da arte clássica e neoclássica, investigando as escolhas de *design* e suas relações com a tradição imagética greco-romana. O escopo foi propositalmente deixado mais amplo, para que os estudantes, de acordo com seus interesses e disponibilidade, o reduzissem. O trabalho produzido focou apenas em Hades I e na arte clássica;
- b) *Entre o Silêncio e a Ressonância: impressões estéticas das áreas iniciais de Hollow Knight e Silksong*: investigação sobre as estéticas e atmosferas produzidas pelas áreas iniciais de Hollow Knight (Team Cherry, 2017) e de Silksong (Team Cherry, 2025), com atenção às escolhas sonoras, visuais e de *design* de nível na construção de uma experiência de imersão;
- c) *Cooperação sob pressão: estratégias de comunicação em Overcooked*: buscando examinar como o jogo estrutura e tensiona as relações entre seus jogadores através da imposição deliberada de pressão espacial e temporal sobre eles. Foi deixado livre aos estudantes selecionar qual o jogo específico da franquia iriam analisar, ao que selecionaram o primeiro (Ghost Town Games, 2016);

- d) *O eco de outras vozes: autoexpressão e reflexão em Elegy for a Dead World*: estudo das possibilidades de autoexpressão e reflexão pessoal mediadas por *Elegy for a Dead World* (Dejobaan Games, 2014), jogo que convida o jogador à escrita criativa a partir de mundos ficcionais, investigando de que forma seu *game design* atua como catalisador de subjetividades;
- e) *Narrativa ambiental e inferências emocionais em Journey*: examinando a construção narrativa por meios ambientais em *Journey* (Thatgamecompany, 2012), de que forma elementos como arquitetura, luz, som e progressão espacial produzem respostas emocionais e inferências narrativas nos jogadores na ausência de texto ou diálogo explícito.

Para a formação das equipes, adotamos um procedimento que buscava equilibrar dois valores potencialmente em tensão: o interesse genuíno dos estudantes e a necessidade de grupos com composição numericamente viável. Cada estudante registrou suas três preferências temáticas em ordem de prioridade. A partir do conjunto das preferências iniciais, procedemos à primeira distribuição dos grupos; nos casos em que um tema concentrava número de interessados incompatível com o escopo do trabalho, recorremos às segundas e terceiras preferências declaradas para reequilíbrio. Situações de empate na disputa por uma vaga específica foram resolvidas por um método consagrado pela tradição lúdica: uma partida de pedra-papel-tesoura. O resultado final consolidou duas equipes de seis integrantes, responsáveis pelos dois primeiros temas, e três equipes de cinco integrantes, encarregadas dos três temas restantes. A assimetria numérica possivelmente reflete que as preferências da turma se concentrou em jogos mais recentes e populares, como os da franquia *Hades* e *Hollow Knight*.

A cada equipe foi atribuído, a partir daí, um conjunto comum de responsabilidades, de acordo com a *game analysis* de Soares (2024): seleção de referencial teórico adequado ao tema (obrigatória em qualquer pesquisa); cumprir com os passos de jogabilidade desinteressada e jogabilidade focada (buscando o nível de, ao menos, *compleção parcial* com o jogo; a curadoria e leitura de material para o passo de *discussões e intencionalidade*; a pré-seleção de participantes dispostos a integrar o passo do *experimento*; bem como desenho do experimento propriamente dito, orientado pelos passos anteriores e composto por sessões de jogabilidade seguidas de entrevista (estruturada ou semiestruturada), com duração estimada entre 40 e 60 minutos por sessão, realizadas em ambiente controlado de laboratório, em um mínimo de três e um máximo de seis sessões por grupo.

RESULTADOS

Os estudantes conduziram um total de 21 sessões de jogabilidade, envolvendo 24 participantes voluntários, resultando em 36 entrevistas. Dois grupos (Hollow Knight e Silk; Journey) utilizaram, além das entrevistas, também o quadro de humor de Brackett (2019), onde os participantes marcavam as emoções e humores que mais sentiram durante a experiência de jogo. Todas as sessões de jogabilidade foram realizadas no mesmo laboratório da Faculdade Senac, cada grupo em uma tarde – com exceção dos grupos de Hades e Elegy for a Dead World, para os quais os testes tomaram duas tardes.

Os números ficaram assim distribuídos:

- a) **Corpos Divinos (Hades):** 06 sessões de jogabilidade, distribuídas em 02 tardes, somando 06 participantes. Cada participante respondeu 02 formulários e 01 entrevista. As entrevistas somaram aproximadamente 360 minutos (com duração entre 25m e 90m). O primeiro formulário, com 02 perguntas, foi aplicado antes da sessão de jogabilidade, o segundo, com 05 perguntas, após. seguindo o segundo formulário, a entrevista semiestruturada continha 05 perguntas iniciais, a serem repetidas para cada divindade encontrada pelo jogador. A entrevista foi aplicada com o suporte de slides com ilustrações, clássicas e do jogo, das divindades.
- b) **Entre o Silêncio e a Ressonância (Hollow Knight e Silksong):** 03 sessões de jogabilidade, resultando em 03 participantes/entrevistas, que somaram aproximadamente 12 minutos (com duração entre 3m e 5m). Foi utilizado o padrão de entrevistas semiestruturadas, com 3 perguntas inicialmente definidas, mais quadro de humor de Brackett (2019).
- c) **Cooperação sob Pressão (Overcooked):** 03 sessões de jogabilidade em dupla, resultando e 06 participantes e 06 entrevistas, que somaram aproximadamente 40 minutos (com duração entre 6m e 8m). Foi utilizado o padrão de entrevistas estruturadas, com 9 perguntas, mais quadro de humor de Brackett (2019).
- d) **O Eco de Outras Vozes (Elegy for a Dead World):** 06 sessões de jogabilidade, em 02 tardes, totalizando 06 participantes. Cada sessão de jogabilidade foi dividida em 02 momentos, sendo cada um deles seguido por uma entrevista, para um total de 12 entrevistas, que somaram aproximadamente 37 minutos (com duração entre 5m40s e 17m50s por participantes). Foi utilizado o padrão de entrevistas semiestruturadas, com 10 perguntas inicialmente definidas.
- e) **Narrativa Ambiental (Journey):** 03 sessões de jogabilidade, resultando em 03 participantes/entrevistas, que somaram aproximadamente 33 minutos (com

duração entre 8m30s e 11m). Foi utilizado o padrão de entrevistas semiestruturadas, com 7 perguntas inicialmente definidas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O conjunto de dados produzido pelos cinco grupos oferece um retrato ao mesmo tempo modesto e eloquente das possibilidades do convite, a estudantes da graduação, com estrutura e confiança, para que comecem a atuar como pesquisadores. Modesto, já que representam resultados contidos: amostras pequenas, experimentos exploratórios e instrumentos ainda em refinamento. Eloquente, porque o que se observou ao longo do processo não foi apenas a produção de dados sobre jogos, mas o aprendizado prático, ainda que inicial, do que é o fazer científico: o estudante que aprende construir estruturas teóricas e de organização, a justificar suas escolhas metodológicas, que enfrenta o desafio real de recrutar participantes e conduzir sessões em laboratório, seguindo protocolos e padrões, está aprendendo como materializar efetivamente a pesquisa científica, abrindo espaço para novas possibilidades de atuação futura, mas também de como fazer uma leitura mais informada sobre a produção científica alheia.

Como etapa final da disciplina, cada equipe elaborou um *short paper* com os achados iniciais das pesquisas exploratórias que conduziram – relevantes também por levar as marcas do aprendizado desenvolvido. Versões revisadas desses *short papers* estão previstas para publicação ao longo de 2026. Esta experiência nos permite afirmar, ainda que com a cautela que os dados preliminares impõem, que a *game analysis* de Soares (2024) tem se mostrado ferramenta efetiva para pesquisadores iniciantes – e que o jogo, objeto cotidiano dos estudantes, familiar demais para intimidar e complexo o suficiente para surpreender, é, também aqui, um catalisador do pensar (Turkle, 2007).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AARSETH, E. Playing research: methodological approaches to game analysis. **Digital Arts And Culture**, 3., 2003, Melbourne. DOI: 10.7238/a.v0i7.763
- BRACKETT, Marc. **Permission to feel**. New York: Celadon Books, 2019.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1938 (impressão em 2007).
- MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge: MIT Press, 2001.
- MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.
- SOARES, Nilson. V. Una metodología para game studies en cinco pasos: adaptando el game analysis para el contexto brasileño. **Obra Digital**, n.26, 2024. DOI: 10.25029/od.2024.418.26.
- TURKLE, Sherry. (Ed.). **Evocative objects: things we think with**. Cambridge: MIT Press, 2007.