

**JOGOS DIGITAIS, COMUNICAÇÃO E AS PRÁTICAS DO COTIDIANO*****DIGITAL GAMES, COMMUNICATION AND EVERYDAY LIFE PRACTICES***

Emmanoel FERREIRA; Alexandre FARBIARZ

Conforme crescentemente afirmado nos últimos anos em conferências e publicações da área, os jogos digitais (jogos eletrônicos, videogames) deixaram há muito o *status* de mero objeto midiático de entretenimento infantil/juvenil para caminhar lado a lado com outras modalidades midiáticas expressivas e já bastante legitimadas em seus devidos campos de atuação, como a literatura e o cinema. Para além dos jogos mais comerciais – também conhecidos como AAA ou *mainstream*, – atualmente a indústria de jogos digitais abarca gêneros que apontam para finalidades as mais diversas, tendo muitos deles como ponto em comum seu fator comunicacional: jogos políticos (*political games*), jogos de notícias (*newsgames*), jogos publicitários (*advergames*), jogos artísticos (*art games*) e os mais diversos tipos de jogos, inclusos na grande categoria dos jogos independentes (*indie games*). Tais jogos priorizam, acima de tudo, traçar um elo comunicativo-expressivo entre sistema e sujeito, neste caso o próprio objeto jogo e o jogador/sujeito interagente, buscando dele extrair respostas afetivas e/ou sensitivas que até então ficavam sob responsabilidade dos *media* já estabelecidos. Deste modo, é cada vez mais premente a necessidade de entendimento deste ainda *new media*, se o que se busca, ao fim e ao cabo, é uma sólida teoria dos jogos eletrônicos que abarque vieses metodológicos e epistemológicos.

Após quase quatro décadas de seu início comercial, ao final da década de 1970, os *games* amadureceram em diversos sentidos, desde seus aspectos tecnológicos – qualidades gráfica e sonora, possibilidades de construção de complexas narrativas interativas, etc. – até seu aspecto expressivo e comunicacional. No âmbito acadêmico, o campo denominado *game studies* tem amadurecido mundialmente nos últimos anos. Muitas são as conferências dedicadas a discussões em torno dos jogos digitais, como o

*DiGRA Conference (Digital Games Research Association Conference)*<sup>1</sup>, que a cada ano possui uma edição em um país diferente; o *Philosophy of Computer Games*<sup>2</sup>; conferência anual que também a cada ano ocorre em países distintos; o *Symposium Annuel Histoire du Jeu*<sup>3</sup>, simpósio anual dedicado à discussão sobre a história dos jogos digitais e que ocorre em Montreal/Canadá; entre outros. No Brasil a discussão acadêmica em torno dos jogos digitais também não é nova. Temos, desde 2004, o simpósio anual *SBGames (Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital)*<sup>4</sup>; o *Seminário Jogos Eletrônicos, Comunicação e Educação*<sup>5</sup>, que ocorre anualmente desde o ano de 2005; e ainda, estreitando a relação dos jogos digitais e o campo da comunicação, no ano de 2016 teve início o Grupo de Pesquisa *Games* no Intercom – Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Em termos de publicações acadêmicas destinadas exclusivamente aos jogos digitais, podemos citar algumas: *Game Studies*<sup>6</sup>, publicação pioneira no campo com seu primeiro número publicado em julho de 2001; *Games and Culture*<sup>7</sup>, publicação bimestral da *SAGE Journals*, que teve seu primeiro número publicado em janeiro de 2006; *G|A|M|E: The Italian Journal of Game Studies*<sup>8</sup>, entre outras. No Brasil ainda não há uma publicação acadêmica 100% dedicada aos *game studies*; o que temos por aqui são dossiês, como este, que se dedicam a discutir os jogos eletrônicos dentro de algum campo já consolidado, como a comunicação. Acreditamos que as duas vias são possíveis: com a maturação do campo no país, é possível que, no futuro, tenhamos publicações completamente dedicadas aos *game studies*, como já ocorre no exterior. No entanto, isto não elimina a continuação de publicações que disponham edições especiais dedicadas aos jogos eletrônicos, traçando assim discussões com seus campos principais, como a já mencionada comunicação, e outros como cinema, educação, política, história, filosofia, etc.

---

<sup>1</sup> Disponível em: <http://www.digra.org/>. Acesso em: 22/12/2016.

<sup>2</sup> Disponível em: <http://www.gamephilosophy.org/>. Acesso em: 22/12/2016.

<sup>3</sup> Disponível em: <http://www.sahj.ca/>. Acesso em: 22/12/2016.

<sup>4</sup> Disponível em: <http://www.sbgames.org/>. Acesso em: 22/12/2016.

<sup>5</sup> Disponível em: <http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario-jogos/>. Acesso em: 22/12/2016.

<sup>6</sup> Disponível em: <http://www.gamestudies.org/>. Acesso em: 22/12/2016.

<sup>7</sup> Disponível em: <http://www.gac.sagepub.com/>. Acesso em: 22/12/2016.

<sup>8</sup> Disponível em: <http://www.gamejournal.it/>. Acesso em: 22/12/2016.

Fazendo jus a esta demanda acadêmica, a décima edição da Revista Mídia e Cotidiano privilegia as discussões em torno dos jogos digitais (jogos eletrônicos, *videogames*), relacionando-as com os campos da comunicação e das mídias, assim como das práticas do cotidiano.

Abrindo a edição temos o primeiro artigo da Seção Temática, de Thiago Falcão, *Relações de Ação e Agência em World of Warcraft*, no qual o autor discute ação e agência de atores humanos e não-humanos em um RPG Massivo Multijogador Online, lançando mão de conceitos como o de *prescrição*, segundo Bruno Latour.

Seguindo adiante temos o artigo de Helyom Vianna Telles, *Halbwachs no Holodeck: jogos eletrônicos e memória coletiva*, no qual o autor discute a relação entre experiência lúdica dos jogos eletrônicos e sua atuação como suporte para a uma memória coletiva e para a construção e compartilhamento de representações, imagens e de um imaginário sobre o passado, tomando como objeto de análise o jogo Assassin's Creed II.

Em seguida temos o artigo de Luiz Adolfo Andrade, *Games e Espaço Geográfico: usos e apropriações de mídias locativas nos jogos digitais*, no qual o autor discute a relação entre os jogos digitais e as mídias locativas, buscando ainda compreender o papel das tecnologias e dos serviços baseados em localização na experiência dos jogos locativos.

Avançando na Seção Temática, temos o artigo *Advergame e gamificação na ação promocional Game Conecta*, de autoria de Joseane Janner, Tiago Ricciardi Correa Lopes e Gustavo Fischer, no qual os autores discutem o uso aplicado do conceito de *gamificação* em estratégias de marketing, a partir do estudo de caso da ação promocional Game Conecta.

Fechando a Seção Temática temos o artigo de Renata Gomes, *A poética dos tempos mortos: diálogos entre o cinema e o videogame*, no qual a autora discute a relação entre cinema e videogames narrativos a partir de uma problematização do próprio conceito de narrativa, buscando compreender, por exemplo, a influência dos jogos digitais em certos filmes contemporâneos.

Abrindo a Seção Livre, temos o artigo *Inpecc retoma conceito de “Comunidade Gerativa” e inicia estudo sobre a área*, de Raquel Paiva, Patrícia Gonçalves Saldanha e Juciano de Sousa Lacerda, que apresenta estudos do Inpecc na área de Comunicação Comunitária. Na sequência, temos o artigo de Leonardo Custódio, *Panorama global da comunicação comunitária como ação política periférica*, que discute as práticas de comunicação comunitária nos cinco continentes.

Debora Cristina Lopez e Luana Viana apresentam o próximo artigo, *Construção de narrativas transmídia radiofônicas: aproximações ao debate*, discutindo os conceitos de convergência e narrativa transmídia no rádio. O próximo artigo da Seção Livre, *Uma análise de Chamas no Cafezal, da Multifilmes: otimismo reiterado e protagonismo feminino*, de Laura Loguercio Cánepa e Leandro Cesar Caraça, discute o longa-metragem *Chamas no Cafezal*.

A Seção continua com o artigo *O jornalismo e os dilemas da contemporaneidade: o eu, o aqui e o agora*, de Leonel Aguiar e Adriana Barsotti, que discute a influência dos dilemas da Contemporaneidade no jornalismo. Já o artigo de Fernando Simões Antunes Junior, *A retórica midiática como gatilho de emoções arquetípicas*, discute os pressupostos teóricos de Carl Jung nas práticas midiáticas.

Encerramos a Seção com *Comunicação & Arte em perspectiva ecossistêmica e semiótica*, artigo de Ítala Clay de Oliveira Freitas e Rafael de Figueiredo Lopes, que relaciona os campos da Comunicação e da Arte a partir do conceito de Ecossistemas Comunicacionais.

Nesta edição da revista, contamos também com uma resenha de Amélia Aben-Athar Olinto Ramos sobre o livro *A Vida em Rede*, de Massimo di Felice e Ronaldo Lemos, publicado em 2014.

Fechando a *Revista Midia e Cotidiano* com chave de ouro, temos a entrevista de Marco Schneider com o sociólogo belga Armand Mattelart, sobre os fundamentos epistemológicos da Economia Política da Comunicação, dentre outros temas tão relevantes para o campo da Comunicação.

Esperamos que os textos presentes nesta edição da *Revista Midia e Cotidiano* – em especial em sua Seção Temática – possam contribuir para o crescimento e maturação

do campo dos *game studies* no Brasil, em seus diversos atravessamentos interdisciplinares, e do campo de estudos das mídias em seu imbricamento com o cotidiano.

Boa leitura!

22 de dezembro de 2016