



## GAME STUDIES E AS INDÚSTRIAS CRIATIVAS: PANORAMA CONTEMPORÂNEO ENTRE DIÁLOGOS E TENSIONAMENTOS

### INTRODUÇÃO

A origem do campo dos Game Studies é creditada, em grande parte, às obras “Homo Ludens”, de Johan Huizinga (2019 [1938]), e “Os jogos e os homens”, de Roger Caillois (2017 [1958]). É possível observar em ambas como os autores posicionam os jogos na cultura, valorizando o lúdico como uma característica que emerge de forma autônoma, sem a necessidade de se justificar ou existir como instrumento para outras finalidades. Enquanto Huizinga (2019) argumenta que o lúdico precede a cultura como seu espírito fundador, onde os jogos se desenrolam em um espaço e tempo isolados por determinadas regras, hierarquias e valores próprios, Caillois (2017) expande essas noções dividindo as formas de jogar em um espectro que transita entre a improvisação livre (*paidia*) e atividades estruturadas por convenções (*ludus*). Além de históricas, as proposições desses autores permanecem relevantes e informam a compreensão de que os jogos ultrapassam a fronteira do entretenimento e se configuram como complexas experiências humanas.

Embora Huizinga e Caillois sejam reconhecidos como pioneiros dos Game Studies, as contribuições de Gadamer (2015 [1960]) e Sutton-Smith (2017 [1997]) são igualmente relevantes para a fundação do campo. Gadamer (2015) aproxima o lúdico à ontologia da obra de arte e da experiência estética, defendendo que o jogo possui uma seriedade sagrada que não se limita à subjetividade do jogador. Por sua vez, Sutton-Smith (2017) debate a ambiguidade conceitual do jogar, expandindo a compreensão do jogo ao abarcar desde aspectos pedagógicos e de desenvolvimento infantil até suas funções ligadas ao poder, à preservação de identidade e ao exercício imaginativo.

Nos anos finais da década de 1990 e início dos anos 2000, a popularização dos jogos digitais acompanhou as crescentes transformações promovidas pela globalização e consolidação da internet comercial. Em conjunto com a demanda dos novos mercados consumidores, a produção e a distribuição de consoles domésticos e jogos para computador tomaram proporções mundiais, ainda que não de forma homogênea. Neste cenário, novos pesquisadores acolhem o tema, incluindo nas suas abordagens os aspectos tecnológicos emergentes dos jogos digitais. Murray (2003 [1997]) e Aarseth (1997) são os expoentes desse momento que, acidentalmente, inaugura duas vertentes então entendidas como antagonistas: narratologia e ludologia. A narratologia, enfoque dado por Murray (2003), analisa os videogames sobretudo a partir de sua capacidade de contar histórias, empregando categorias da literatura e da linguística para investigar a interatividade dos games. Por sua vez, a ludologia de Aarseth (1997) e



seus pares buscou desenvolver conceitos próprios e autônomos a partir dos videogames, argumentando que os mesmos deveriam ser tratados como simulações dinâmicas regidas por regras, normas e metas internas ao próprio gameplay - aspectos que a interpretação baseada na narrativa seria incapaz de capturar, segundo os defensores da ludologia. A superação posterior dessa visão dicotômica – incluindo o reconhecimento da misoginia acadêmica como um de seus motivadores (Phillips, 2020) – e a integração de ambas sustentam o campo atual, no qual as mecânicas dos videogames e as possibilidades narrativas passaram a ser estudadas como elementos que se complementam (Fragoso; Amaro, 2018), ainda que os Game Studies continue a enfrentar debates ontológicos sobre o que é seu próprio território (Ouellette; Conway, 2020). Os entrelaçamentos entre jogos, cultura digital e capitalismo tardio (Sicart, 2021) e o reconhecimento do jogo como objeto transdisciplinar e interseccional tensionam constantemente o campo dos Game Studies (Gekker, 2021), contribuindo especialmente para os importantes debates sobre trabalho, representação e poder que ganharam espaço na área nos últimos anos (Trammell, 2022; Bulut, 2020; Ruberg, Shaw, 2017).

No Brasil, os Game Studies desembarcam no mesmo período, entre o final da década de 1990 e o início dos anos 2000, de forma interdisciplinar, por meio da experiência de pesquisadores que realizaram seus estudos no exterior. As áreas da Comunicação, Educação, Computação e Design foram proeminentes para a inserção dos Game Studies no Brasil. Até meados da década de 2010, os investimentos em programas de pós-graduação brasileiros se tornaram mais substanciais, o que levou à formação e ao fomento de uma nova geração de pesquisadores. Da mesma forma, os temas de pesquisa proliferaram, passando a incluir abordagens interseccionais, decoloniais e novas metodologias, além de apropriações estéticas intimamente ligadas à realidade sociotécnica latino-americana. Essa força se fez presente em eventos do SBGames, DiGRA Brasil, Intercom, Compós e ABCiber.

Este movimento coincidiu com a compreensão de outras possibilidades e convergências para os estudos de comunicação e cultura digital, especialmente com a ascensão das plataformas como espaços centrais de produção, distribuição e consumo de produtos culturais. Mídias diversas como jogos digitais, vídeos, quadrinhos, jornalismo, etc., agora se sobrepõem ao ponto de colapsarem em produtos híbridos no fazer e circular. Assim, não é mais possível, e nem produtivo delimitar os Game Studies como um território separado de um entendimento mais amplo das indústrias criativas. E incorporar os processos de produção e divulgação dos jogos como objetos do campo possibilitou uma ampliação estratégica – especialmente para o Sul Global – de reflexões sobre as estruturas de poder que operam na consolidação do jogo como produto, e de todos nós como públicos consumidores. Esta expansão é articulada por intersecções importantes com os campos dos estudos de plataformas, da economia política da comunicação, dos estudos de fãs e da sociologia do trabalho, entre muitos outros.



No atual cenário de maturação acadêmica, os Game Studies despontam como uma área fértil de investigação interdisciplinar (Mäyrä, 2010), que compreende os videogames como dispositivos sociotécnicos capazes de estruturar práticas culturais, simbólicas, comunicacionais e econômicas (Fragoso; Amaro, 2018). É sob essa ótica que se sustenta o Dossiê temático Game Studies e as Indústrias Criativas. A proposta deste dossiê convida as pesquisas contemporâneas a refletir sobre como os videogames se consolidaram como produtos culturais fundamentais na matriz da economia criativa mundial. Contudo, é preciso superar a visão monolítica de uma indústria de videogames estritamente comercial e hegemônica do Norte Global. A produção de jogos engloba criadores periféricos, práticas informais, *modders* e comunidades de prática que geram valor cultural frequentemente ignorado pelos grandes estúdios (Keogh, 2023).

Espera-se fomentar abordagens críticas que articulem as lógicas de criação, a formação de mercados independentes, as práticas de consumo e a agência dos jogadores. Compreendendo as indústrias criativas como um espaço tensionado por dinâmicas de exploração e por potenciais emancipatórios, busca-se refletir sobre as condições materiais de produção, circulação e valorização dos jogos digitais no Brasil e na América Latina. Desse modo, o objetivo é problematizar as relações entre centro e periferia, entre a colonialidade e a autonomia criativa, buscando descentralizar a visão da área tradicionalmente dominada pelos grandes mercados do Norte Global.

## APRESENTAÇÃO DOS ARTIGOS DO DOSSIÊ

O presente dossiê, sob organização dos editores convidados Samyr Paz, Camila Freitas e Beatriz Blanco, reúne quinze artigos que tensionam, sob diferentes perspectivas teóricas e metodológicas, as relações entre os Game Studies e o campo ampliado das indústrias criativas. Mais do que circunscrever o jogo digital como objeto isolado, os trabalhos aqui apresentados evidenciam sua inscrição em ecossistemas culturais, econômicos, políticos e tecnológicos complexos, nos quais práticas lúdicas, regimes de valor e dinâmicas de produção se entrelaçam de maneira cada vez mais indissociável.

Abrindo a edição, a tradução inédita para a língua portuguesa do artigo de Joseph Macey, Juho Hamari e Martin Adam propõe um framework conceitual para a identificação e análise de experiências gamblificadas. Os autores ampliam o debate comumente centrado em monetização de jogos digitais, enquanto situam a gamblificação tal qual um fenômeno transversal às mídias contemporâneas. O artigo estabelece uma base analítica robusta, ao mesmo tempo em que explicita as implicações éticas e motivacionais envolvidas nesses sistemas.



Na sequência, Lynn Alves e Mariona Grané dão foco para a governança digital e a proteção de públicos vulneráveis ao analisar criticamente a plataforma Roblox. O estudo evidencia as tensões entre o discurso institucional e as práticas efetivas de segurança, introduzindo o conceito de harmful design como chave interpretativa para compreender os riscos estruturais enfrentados por crianças e adolescentes.

A dimensão formativa e expressiva dos jogos é explorada por Alison Croasdale e Pilar De La Maza Guzman, que apresentam uma pesquisa internacional envolvendo jovens na criação de microjogos. O trabalho deixa ver o potencial dos jogos enquanto linguagem de expressão política e dispositivo de letramento crítico, no que tange as práticas culturais juvenis e mediações pedagógicas.

No horizonte teórico, Cristo Leon conduz a proposição de uma base epistemológica para o estudo dos jogos de RPG de mesa, articulando comunicação, performatividade e construção de mundos ficcionais. Ao deslocar o foco das regras para os marcos interpretativos e processos meta-comunicacionais, o artigo reposiciona o RPG como infraestrutura cultural nas indústrias criativas.

Ponderações geracionais também marcam esta publicação. As dinâmicas de experiência estética e preferência dos jogadores são investigadas por Raúl Alejandro Treviño González. O autor analisa gamers millennials mexicanos a partir do modelo MDA. O estudo denota a dimensão situada do engajamento lúdico, articulando gênero, geração e trajetória social como elementos constitutivos da experiência de jogo.

A articulação entre interface, narrativa e experiência do usuário é examinada por Daniel Leite Costa em sua análise de Dead Space, ao destacar o papel da diegese enquanto um operador de coerência ludonarrativa e elemento central na redução do atrito cognitivo e na intensificação da imersão no jogo.

Os trabalhos de Leandro Lima e Thays Pantuza, bem como de Caio Tulio Olimpio Pereira da Costa e Thays Pantuza, orientam a análise para os circuitos de produção e circulação da indústria brasileira de jogos. Enquanto o primeiro, pela observação participante, avalia o comportamento dos agentes envolvidos na Gamescom Latam 2025 e na GameJamPlus, a fim de compreender seus objetivos, motivações, resultados e possíveis desdobramentos do setor nesses locais de socialização e negócios; o segundo aborda as game jams como territórios de invenção cultural, destacando sua potência formativa, política e identitária.

A crítica pós-colonial emerge de forma contundente no artigo de Natalia Corbello e Emmanoel Ferreira, que analisam o jogo Tchia como dispositivo de transculturação e resistência, tensionando o paradigma do jogador-colonizador e propondo alternativas baseadas em cosmologias locais e relações não instrumentalizadas com o ambiente.



No campo educacional, Eduardo Carneiro e Luciana Backes discutem o desenvolvimento e aplicação do jogo Gaia, evidenciando o potencial da aprendizagem baseada em jogos na articulação interdisciplinar de conhecimentos e na construção de experiências significativas em Ciências Humanas.

A dimensão afetiva, histórica e sociomaterial do jogar é aprofundada por Bruno de Paula, que, a partir do caso do Street Fighter de Rodoviária, problematiza as narrativas universalizantes da indústria e propõe uma leitura situada das economias afetivas que atravessam os videogames.

Ellen Alves e Danilo Franbach analisam criticamente as missões secundárias de Marvel's Spider-Man 2, articulando representatividade, política e indústria cultural, ao mesmo tempo em que interrogam os limites e contradições do chamado woke capitalism.

Já a relação entre jogos e memória histórica é abordada por María Inmaculada Tobar-Fernández, Thatiana Chaves D'Agostini Aquino e Everton Garcia da Costa, que discutem o potencial do videogame como dispositivo de reescrita da memória coletiva no contexto do conflito armado colombiano.

Expandindo o escopo das indústrias criativas para além dos jogos, Mirella de Menezes Migliari e Felipe Macedo Lemos analisam o consumo cinematográfico pela Geração Z no Brasil, questionando a hipótese de afastamento dessa mídia e evidenciando transformações nas formas de experiência e engajamento.

Os autores Matheus Pereira Mattos Felizola, Jane Aparecida Marques e Amanda Luiza Soares Silva apresentam, no último artigo desta coletânea, um estudo sobre o ecossistema de empreendedorismo na cadeia da moda em Itabaianinha/SE, contribuindo para a compreensão das dinâmicas locais da economia criativa e suas limitações estruturais.

Em conjunto, os trabalhos que integram o presente dossiê temático evidenciam que os Game Studies, ao se articularem com as indústrias criativas, ampliam seu escopo analítico ao passo que tensionam categorias consolidadas em nosso campo, como produção, consumo, experiência e valor. O leitor encontrará, portanto, um panorama crítico e multifacetado, no qual jogos e práticas lúdicas são tomados por dispositivos centrais para compreender transformações contemporâneas nas culturas midiáticas, nas economias simbólicas, nas indústrias e nos modos de existência de nosso tempo.

## REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen J. **Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997.

BULUT, Ergin. **A Precarious Game: The Illusion of Dream Jobs in the Video Game Industry**. Ithac: ILR Press, 2020.



CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem.** Tradução de Maria Ferreira. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2017.

FRAGOSO, Suely; AMARO, Mariana. **Introdução aos Estudos de Jogos.** Salvador: EDUFBA, 2018

GADAMER, Hans-Georg. **Verdade e método.** Tradução de Flávio Paulo Meurer, revisão da tradução de Enio Paulo Giachini. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.

GEKKER, Alex. Against Game Studies. **Media and Communication**, v. 09, n. 01, 2021. <https://doi.org/10.17645/mac.v9i1.3315>

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura.** Tradução de João Paulo Monteiro, revisão de tradução de Newton Cunha. São Paulo: Perspectiva, 2019.

KEOGH, Brendan. **The Videogame Industry does not exist.** Cambridge, MA: The MIT Press, 2023.

MÄYRÄ, Frans. **An Introduction to Game Studies: Games in Culture.** London: SAGE Publications, 2010.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço.** Tradução de Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural: Editora Unesp, 2003.

OUELLETTE, Marc; CONWAY, Steven. The Game Studies Crisis: What Are the Rules of Play? **Eludamos: Journal for Computer Game Culture**, v. 11, n. 1, p. 145-159, 2021. <https://doi.org/10.7557/23.6360>

PHILLIPS, Amanda. Negg(at)ing the Game Studies Subject: An Affective History of the Field. **Feminist Media Histories**, v. 06, n. 1, p. 12-36, 2020. <https://doi.org/10.1525/fmh.2020.6.1.12>

RUBERG, Bo; SHAW, Adrienne. **Queer Game Studies.** Minneapolis: University of Minnesota Press, 2017.

SICART, Miguel. **Playing Software: Homo Ludens in Computational Culture.** Cambridge: MIT Press, 2023.

SUTTON-SMITH, Brian. **A ambiguidade da brincadeira.** Tradução de Vera Joscelyne, revisão técnica de Tânia Fortuna. Petrópolis: Vozes, 2017.

TRAMMELL, Aaron. Tortura, Jogo e a Experiência Negra. **E-Compós**, v. 25, 2022. <https://doi.org/10.30962/ec.2618>