

## Modelando o multimídia: invenção de um roteiro para análise multimídia voltado aos *games*

*Modeling Multimedia: creating a script for multimedia analysis for games*

**Mateus Lanzarin Martins**

*Universidade do Estado de Santa Catarina*

**Fernando Emboaba de Camargo**

*Universidade Federal do Rio Grande do Norte*

**Cristina Emboaba da C. J. de Camargo**

*Universidade do Estado de Santa Catarina*

**Resumo:** A análise da música para *games* possui uma quantidade surpreendente de desafios. A interatividade causa problemas na construção da análise do produto, uma vez que introduz uma série de fatores imprevisíveis e que influenciam diretamente na experiência de se jogar um *game*; na estesia deste meio multimidiático. Além disso, a análise musical dentro do contexto multimídia possui grande potencial de contribuição, uma vez que o som é uma das mídias mais presentes dentre os meios multimidiáticos. Dentro dessa análise multimídia teríamos, então, como fator relevante, a análise musical adequada ao contraponto com outras mídias ao invés de manter-se isolada em seu próprio contexto expressivo. Porém, autores como Whalen, Aarseth, Consalvo, Dutton e Konzack apontam uma escassez e precariedade de metodologias analíticas no universo dos *games* e da música para *games*. Visa-se contribuir para o campo da análise musical levando em consideração *a priori* o contexto específico do multimídia sugerindo um roteiro qualitativo de análise. Tal roteiro adapta o *framework* de Nicholas Cook, em seu livro *Analysing Musical Multimedia* (1998), para incorporar a interatividade, imagem e som na análise de um *game*. Para a concepção do roteiro, foi realizada uma pesquisa qualitativa de cunho exploratório, aprofundada no livro *Analysing Musical Multimedia* (1998), além de incluir em sua bibliografia trabalhos de Aarseth (2007), Aguiar e Battaiola (2016) para conhecer o



funcionamento da interatividade e da imersão dentro dos *games*, e Jørgensen (2007) e Camargo (2018) para compreender a trilha sonora dos *games*. Consideramos o produto dessa pesquisa como um ponto de partida exploratório para a análise multimídia voltada para os *games*, possibilitando a incorporação de variadas análises, como da imagem e da interatividade.

**Palavras-chave:** Multimídia. Trilha sonora. Análise multimídia. Games. Metodologia.

**Abstract:** The analysis of music for games presents a surprising array of challenges. Interactivity poses problems in constructing an analysis of the product, as it introduces a series of unpredictable factors that directly influence the gaming experience; the esthesia of this multimedia instance. Additionally, musical analysis within the multimedia context holds a great potential for contribution, as sound is one of the most prevalent media among multimedia. Within this multimedia analysis, then, a relevant factor would be a musical analysis adequate for counterpoint with other media rather than remaining isolated in its own expressive context. However, authors such as Whalen, Aarseth, Consalvo, Dutton, and Konzack point out a scarcity and inadequacy of analytical methodologies in the realm of games and music for games. The aim of this paper is to contribute to the field of musical analysis taking into consideration the specific context of multimedia foremost, by suggesting a qualitative analysis script. This script adapts Nicholas Cook's framework from his book "Analysing Musical Multimedia" (1998) to incorporate interactivity, imagery, and sound in the analysis of a game. For the conception of the script, a qualitative research with an exploratory nature was conducted, delving into the book "Analysing Musical Multimedia" (1998), as well as including works by Aarseth (2007), Aguiar and Battaiola (2016) to understand the functioning of interactivity and immersion within games, and Jørgensen (2007) and Camargo (2018) to comprehend game soundtracks. We consider the product of this research as an exploratory starting point for multimedia analysis focused on games, enabling the incorporation of various types of analyses, such as musical, imagery and interactivity.

**Keywords:** Multimedia. Soundtrack. Multimedia analysis. Games. Methodology.

\* \* \*

## 1. Introdução

A análise da trilha sonora em *games* é um campo em desenvolvimento, como evidenciado pela notável escassez de metodologias, abordagens e estruturas delineadas. Consalvo e Dutton afirmam que Aarseth (Aarseth 2003 *apud* Consalvo; Dutton 2006), Brooker (Brooker 2001 *apud* Consalvo; Dutton 2006) e Konzack (Konzack 2002 *apud* Consalvo; Dutton 2006) apontaram a carência de

metodologias para análise crítica de *games*. Embora Aarseth, Brooker e Konzack tenham contribuído para preencher essa lacuna, segundo Consalvo e Dutton (2006), ainda não alcançaram uma metodologia de análise sistemática com critérios bem definidos, seus elementos e sua aplicação. Nicholas Cook (1998) propõe uma teoria de multimídia e um *framework* para a análise de Instâncias de Multimídia (IMM) com base em dois testes principais que procuram enquadrar as relações entre mídias em modelos. Seria possível transpor a metodologia de Nicholas Cook para os *games*? Dentro disso, como o som interage com as outras mídias e como se desenvolve nos diferentes gêneros e gerações dos *games*?

Whalen (2007) foi um dos autores que nos inspirou a considerar a adaptação dos conceitos de Cook para os *games*, pois em sua perspectiva destaca a escassez e a fragilidade das metodologias analíticas no contexto da música para *games*. Segundo sua argumentação, a análise da música nos *games* apresenta uma série de desafios surpreendentes. A interatividade representa um problema central na construção da análise do produto, uma vez que *games* são jogados, e não exclusivamente ouvidos ou assistidos. Para tornar este problema mais compreensível, Whalen (2007) estabelece um paralelo interessante: abordar a análise de jogos seria como começar a análise da música para filmes pelo entendimento da audiência, ao invés de situar a música dentro do contexto semiótico do filme em si.

Especificamente, criar regras gerais ou preditivas sobre como a música no cinema pode expressar significado ou emoção requer uma configuração estável dos componentes sendo analisados, e apontando a mesma análise para *games* onde essa configuração está constantemente em mudança, fica evidente que novas estratégias têm que ser adotadas<sup>1</sup> (Whalen 2007, p.68 [tradução nossa]).

Adicionalmente, Whalen argumenta que a teoria de multimídia de Cook (1998) segue uma abordagem distinta ao considerar a música como parte de um sistema que constrói significado por meio da interação de suas partes (Whalen 2007, p. 71). Lipscomb (2002/2003) também observa que a adoção dos conceitos e terminologias propostos por Nicholas Cook facilitou a discussão sobre os papéis das diferentes mídias em contextos de multimídia, “melhorando a capacidade de

---

<sup>1</sup> “Specifically, creating predictive or general rules about how music in film can express meaning or emotion requires a stable configuration of the components being analysed, and in turning the same analysis to video games where this configuration is constantly changing, it becomes clear that new strategies must be adopted”, no original (Whalen 2007, p. 68).

distinguir prontamente uma variedade de relações significativas”<sup>2</sup> (Lipscomb 2002, p. 233, [tradução nossa]). Dessa forma, para nossa pesquisa fundamentada em Cook (1998), a proposta de uma abordagem analítica tornou-se uma opção importante no estado da arte entre *games* e trilha sonora. Com isso em mente, acreditamos que a análise da trilha sonora, trilha musical, som, efeitos sonoros, *foley*, áudio ou música (nomenclaturas mais comumente utilizadas) para os *games* se insere em uma análise multimídia, que considera a totalidade do *game* ao mesmo tempo que examina a ação do som dentro dele.

Neste artigo, propomos um roteiro de análise como uma metodologia de análise multimídia aplicada aos *games*. Este roteiro é dividido em 6 fases, e tem como objetivo delinear uma discussão, com base em perguntas, que organize as impressões provenientes da interação.

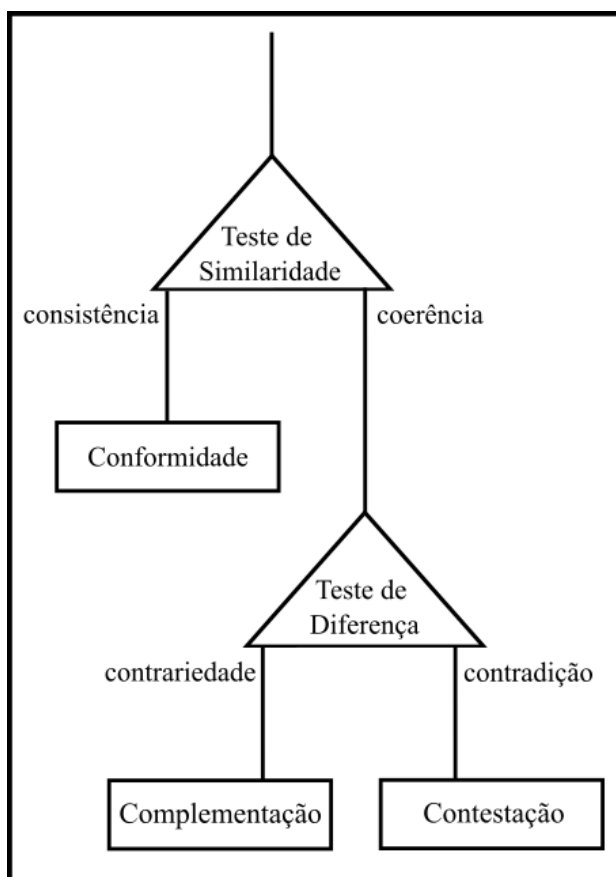
## 2. Modelos de multimídia propostos por Nicholas Cook

O *framework* analítico de Cook (1998) visa discernir as relações entre os diferentes componentes midiáticos<sup>3</sup> de uma instância de multimídia (IMM), e as potenciais origens dos significados resultantes, ou seja, busca localizar as emergências de significado. Este *framework* opera principalmente a partir de duas etapas: o teste de diferença e o teste de similaridade. Em essência, o procedimento é parear dois componentes midiáticos e procurar entender de que forma a relação entre eles acontece.

---

<sup>2</sup> “[...] enhanced the ability to readily distinguish a variety of meaningful relationships” no original (Lipscomb 2002, p. 233).

<sup>3</sup> Termo adaptado do uso da palavra genérica mídia para a distinção de componentes generalizados como a imagem e o som. Por exemplo, o som de uma Instância de Multimídia é um dos componentes midiáticos da mesma. Entende-se aqui como componente midiático as categorias abrangentes de mídias que constituem um game: a imagem, o som e a interatividade.



**Figura 1:** Testes de Similaridade e Diferença

A Fig. 1 é um esquema, em forma de fluxograma, dos três modelos básicos de multimídia de Cook - estes modelos são as possibilidades de categorização das relações entre componentes midiáticos como conformidade, complementação ou contestação (Cook 1998, p. 99). Ou seja, visa enquadrar uma relação dentro de um dos modelos propostos pelo autor. O fluxo começa no teste de similaridade: caso o mesmo seja um sucesso - a relação “passa no teste” - a mesma é definida como *consistente* em paralelo aos termos propostos por Lakoff e Johnson<sup>4</sup> (Lakoff; Johnson 1980 *apud* Cook 1998 [tradução nossa]), posicionando

<sup>4</sup> O teste de similaridade é baseado na distinção que Lakoff e Johnson (1980 *apud* Cook 1998) realizam entre metáforas consistentes e coerentes. Eles a fazem ao longo de uma discussão sobre metáforas que são evidentemente relacionadas uma à outra, mas que não são idênticas. Partindo da metáfora “NOSSO CASAMENTO ESTÁ NAS PEDRAS” como exemplo, Cook interpreta como equivalente à metáfora “NOSSO CASAMENTO ESTÁ AFUNDANDO” pois ambas expressões são baseadas em um alinhamento do amor com uma viagem em alto mar. Dentro da terminologia de Lakoff e Johnson, estas expressões são consistentes entre si. A consistência está em paralelo com o modelo básico de multimídia da conformidade (primeira etapa do framework que determina se algo está em conformidade ou não). Quando uma IMM está em conformidade

a relação dentro do modelo básico de multimídia da *conformidade*. Caso o teste falhe - a relação “não passa no teste”, a relação é *coerente* em paralelo aos termos propostos por Lakoff e Johnson (Lakoff; Johnson 1980 *apud* Cook 1998); sendo assim, para dar seguimento ao processo, é necessária a aplicação do teste de diferença para destrinchar mais a fundo a relação em questão.

O teste de diferença, por sua vez, visa determinar se a relação, assumida previamente como coerente, é de *contrariedade* ou de *contradição*, baseando-se nas duas relações fundamentais de diferenciação propostas por Greimas (Cook 1998, p. 102). Caso a relação esteja em paralelo com a *contrariedade*, a relação é categorizada dentro do modelo básico de multimídia da *complementação*. Caso a relação esteja em paralelo com a *contradição*, a relação é categorizada dentro do modelo básico de multimídia da *contestação*.

---

total, ou quando relações entre os componentes midiáticos de uma IMM estão em conformidade, deve ser possível inverter as declarações de tal maneira que o resultado seja exatamente o mesmo. Isto é, se afirmamos, em determinado momento, que o som expressa a imagem, deve ser possível afirmar que a imagem expressa o som. Por outro lado, partindo da metáfora “O AMOR É UMA JORNADA”, podemos intuir que ela está “por trás” de outras expressões metafóricas como “ESTE RELACIONAMENTO É UMA RUA SEM SAÍDA”, “NÓS SAÍMOS DOS TRILHOS” e “NOSSO CASAMENTO ESTÁ NAS PEDRAS”. Ou melhor, todas estas expressões metafóricas alinham a ideia do amor como uma viagem. Essas metáforas, dentro da terminologia de Lakoff e Johnson, são então, coerentes entre si, pois todas são, de certa maneira, variantes de O AMOR É UMA JORNADA. Nesse sentido, segundo a perspectiva de Cook (1998) para esse exemplo, elas “encaixam entre si” (Cook 1998, p. 98). Cook alinha a coerência com o direcionamento para o teste de diferença (segunda etapa do framework que estabelece a relação entre complementação e contestação). Portanto, nesse exemplo, as metáforas são coerentes por se complementarem - elaboram a metáfora subjacente “O AMOR É UMA JORNADA”, o alinhamento do amor com uma viagem, de maneiras diferentes - mas não são consistentes entre si, já que não são equivalentes. Segundo Cook (1998), generaliza-se a distinção entre os termos de Lakoff e Johnson afirmando que a coerência permite uma elaboração diferencial, como entre os níveis de uma hierarquia; as expressões “Este relacionamento é uma rua sem saída” e “Nosso casamento está nas pedras” elaboram a metáfora subjacente “O AMOR É UMA JORNADA” de maneiras diferentes, e assim se relacionam uma com a outra de maneira distanciada; através de suas derivações em comum com O AMOR É UMA JORNADA. Em contraste a isso, a categoria mais estreita da consistência exclui tais possibilidades de elaborações diferenciais: não existe uma diferença metafórica entre “NOSSO CASAMENTO ESTÁ NAS PEDRAS” e “ESTE RELACIONAMENTO ESTÁ AFUNDANDO”, e é nesse sentido que as duas expressões se relacionam diretamente (e também estão relacionadas a “O AMOR É UMA JORNADA”) (Cook 1998, p. 99).

Segundo Cook, a *conformidade* tende em direção ao estático e essencializado, enquanto a contestação é intrinsecamente dinâmica e contextual. Se os componentes midiáticos comunicam o significado em *contradição*, a relação é estabelecida como *contestação*. O termo *contestação* é utilizado na intenção de enfatizar o sentido no qual as diferentes mídias estão, por figura de linguagem, competindo pelo mesmo território. Uma possibilidade de desenvolvimento desta analogia é afirmar que cada mídia luta para desconstruir a outra, e assim criar espaço para si mesma. Cook afirma que qualquer IMM é provavelmente caracterizada pela *contestação* quando uma ou mais mídias constituintes possuem o seu próprio fechamento e autonomia. Quando o teste de diferença falha em encontrar a *contradição* entre os componentes midiáticos, o resultado é a *contrariedade*.

A *conformidade* está posicionada no extremo esquerdo, enquanto a *contestação* se encontra no extremo direito. A *complementação*, por sua vez, está entre ambas, formando assim um espectro horizontal que nos ajuda a entender os vínculos e diferenças entre os termos.

No modelo básico de multimídia da conformidade, a relação dos componentes midiáticos enfoca a reprodução de significados; é uma amplificação, um fortalecimento, uma intensificação de um significado já presente em um dos componentes midiáticos da relação. No modelo da complementação, o significado é elaborado através da interação entre os componentes midiáticos, direcionados para um objetivo comum de significação, onde cada um contribui com suas capacidades e características específicas. Na contestação, a construção de significados ocorre através da interação entre os componentes midiáticos, os quais competem pelo mesmo território de significação. Neste caso, cada componente midiático busca alocar suas características sobre o outro.

Cook sugere que a inversão das relações de possível primazia (onde um componente midiático domina o outro e o segundo apenas expressa o significado atribuído ao primeiro) é uma implementação do teste de similaridade. Essa inversão servirá como o método fundamental para aplicar o teste de similaridade em nossa análise. Se, após essa inversão, a relação entre os dois componentes midiáticos em questão permanecer inalterada, então a relação é considerada consistente, definindo assim a relação dentro do modelo básico de conformidade multimídia (Cook 1998 p. 141).

Por exemplo, se afirmarmos que em uma situação específica do *gameplay* o som expressa as imagens, deve ser possível afirmar, sobre esta mesma situação, que as imagens expressam o som; e se isso for verdade, a relação é enquadrada como consistente, categorizando-a assim, dentro do modelo básico de multimídia da conformidade. Se existe uma representação visual de uma grama sendo cortada dentro de um *game*, e um som de grama sendo cortado alinhado a esse evento, podemos afirmar que a relação de ambos componentes midiáticos, neste momento, se encontram no terreno da conformidade.

Como um exercício inverso, podemos afirmar que determinado elemento visual expressa uma sonoridade alinhada a ele. Contudo, deve ser possível afirmar que a sonoridade expressa aquele elemento visual também. Este exercício não é fácil; afinal Cook opina que “Estamos acostumados a nos perguntar como a música de um filme expressa o significado das imagens, mas não como as imagens expressam o significado da música”<sup>5</sup> (Cook 1998 p. 135 [tradução nossa]).

Para a aplicação do teste de diferença que utilizamos dentro do nosso roteiro também utilizamos um método sugerido por Cook: a leitura em busca de lacunas. Essa leitura é baseada em procurar espaços de significação dentro de cada componente midiático. Por espaço, Cook quer dizer lugares dentro do componente midiático que são preenchidos pelos meios de outros componentes midiáticos que se relacionam com o primeiro (Cook 1998, p. 104-105, p. 141-142). Por exemplo, uma trilha musical que “deixa espaço” - lacunas - para a ocorrência e audição de diálogos (prática frequente em obras cinematográficas): esse espaço pode ter o “formato” de termos de espectro de frequência ocupado pela música (com atividade nas frequências graves e muito agudas, visando evitar choques de frequência com o espectro da fala humana), ou até mesmo a forma musical tomar este “formato”, como por exemplo o diálogo ocorrer em partes menos ocupadas da trilha musical.

Os conceitos e métodos delineados por Cook estabelecem os fundamentos teóricos para a elaboração do roteiro de análise. Uma vez dentro do enquadramento das relações entre os componentes midiáticos dentro dos

---

<sup>5</sup> “[...] we are used to asking how film music expresses the meaning in the pictures, but not how the pictures expresses the meaning in the music.” no original (Cook 1998, p. 135).

modelos básicos de multimídia, é possível a realização de uma análise mais densa sobre a formação dessas relações e a emergência de significados.

### 3. Enfrentamentos teóricos

Cook (1998) defende que o significado de qualquer IMM é mais intrincado que apenas a soma de suas partes constituintes. Segundo ele, as interações entre os componentes midiáticos formam uma teia complexa que vai além da compreensão dos elementos isoladamente. É fundamental entender as relações entre esses componentes e identificar novas percepções que surgem a partir de sua interconexão.

No entanto, o ponto central do autor é que o multimídia deve ser compreendido como a interação percebida entre diferentes mídias. Ele argumenta que afirmar isso é situar o foco da análise exatamente na divergência entre dois pontos: entre o efeito da IMM como um todo e a soma dos efeitos de suas mídias constituintes. Por essa razão, Cook considera a análise de cada mídia individual, assim como a percepção naturalista inicial da IMM como um todo, como apenas um ponto de partida; uma pré-condição para a análise multimídia propriamente dita (Cook 1998, p. 134-135). Em outras palavras, é necessário ter uma compreensão inicial da IMM - uma "leitura naturalista"<sup>6</sup> - além do entendimento das mídias de forma isolada, para então iniciar verdadeiramente a análise multimídia - a qual, conforme compreendemos, pode resultar em uma revisão do entendimento sobre os componentes midiáticos de forma geral, sejam isolados ou em relação.

É importante ressaltar a necessidade de analisar cada componente midiático individualmente. Se cada componente midiático merece uma análise dentro de seus próprios parâmetros - por exemplo, analisar a música de um *game* dentro dos termos mais tradicionais de uma análise musical - então, idealmente, uma equipe composta por indivíduos de diversas áreas seria essencial para uma análise multimídia verdadeiramente abrangente. Isso se deve à complexidade inerente de cada área, que facilmente passaria despercebida ou até mesmo seria distorcida se analisada por pessoas sem o conhecimento específico e a formação

---

<sup>6</sup> *Naturalistic reading*, no original, tradução nossa. Uma leitura que reflete os padrões de percepção já sedimentados pelo espectador/interagente da IMM. Uma discussão mais aprofundada desse conceito está presente no tópico 5.

necessária. Defendemos, portanto, a colaboração entre diferentes campos do conhecimento, especialmente, mas não exclusivamente, das artes visuais, das artes sonoras e do *game design*, para a realização de uma análise multimídia completa.

Outro método proposto por Cook (1998) é a análise distributiva. Esse método envolve a identificação de distribuições significativas de oposições entre os componentes midiáticos. Na prática, isso se traduz na busca por desenvolvimentos narrativos associados aos processos de cada componente midiático. Por exemplo, a transição de uma trilha sonora tranquila para uma trilha sonora agressiva pode estar relacionada à mudança de um momento de calma para um momento de combate em um *game*, e esse pode ser um padrão repetido ao longo do *game*. Tal padrão pode servir de base para construir novas constatações, e ser relacionado com outros padrões percebidos sobre outras relações, a fim de novas conclusões serem possíveis.

Isso implica investigar dentro da IMM as relações de oposição entre elementos gerais da obra e identificar como as mídias componentes da IMM atuam e/ou estão organizadas para criar essa “demonstração de diferenças”. Um exemplo mencionado por Cook para a aplicação desse procedimento é nos videoclipes de *rap*, onde “a análise distributiva de música e imagens pode revelar como essas mídias contrastantes estão organizadas de acordo com o mesmo princípio”<sup>7</sup> (Cook 1998, p.142 [tradução nossa]). Com isso, compreendemos que é um método útil para mapear como as interações entre as mídias componentes de uma IMM podem estar organizadas para expressar uma oposição de elementos, muitas vezes integrada à narrativa, dentro de uma estrutura mais ampla da obra.

Na nossa perspectiva, concebemos a narrativa como um elemento emergente das interações entre as mídias. Portanto, seria inadequado considerá-la como um componente midiático isolado, uma vez que é resultado do entrelaçamento desses elementos. No entanto, é crucial estar atento às relações da narrativa com os demais elementos do *game*, pois isso pode revelar contribuições significativas sobre o entendimento da relação entre os componentes midiáticos e dos significados emergentes.

---

<sup>7</sup> “distributional analysis of music and pictures can reveal how these contrasting media are organized according to the same principles.” no original (Cook 1998, p. 142).

Dentro do contexto dos *games*, é evidente a possibilidade de diferentes dinâmicas entre os componentes midiáticos de uma IMM. Afinal, Cook afirma, pouco antes de apresentar suas análises, que “em pouco tempo, qualquer IMM provavelmente sugere seus próprios caminhos sobre como continuar [a análise]”<sup>8</sup> (Cook 1998 p. 146 [tradução nossa]). Diferentes jogos podem recorrer mais ou menos a diferentes componentes midiáticos. Um jogo focado em aspectos musicais, como a série *Guitar Hero*<sup>9</sup> recorre fortemente à música para a construção de sua jogabilidade, por exemplo. Enquanto *games* que envolvem algum tipo de simulação, como a série *The Sims*<sup>10</sup>, comumente partem de interfaces gráficas para mediar as ações do jogador com o mundo simulado, recorrendo assim à imagem para a construção de sua jogabilidade. Contudo, podemos ir além, encontrando subcategorias dentro de “música” e “imagem”, assim encontrando mais componentes midiáticos. Ainda tomando como exemplo a série *Guitar Hero*, poderíamos dividir a “música” do *game* em seus sons de interação e a trilha musical, enquanto que na série de *The Sims*, poderíamos dividir a “imagem” em interface gráfica e universo espaço/temporal. Entretanto, tais divisões devem ser feitas apenas quando aparentarem contribuir para o entendimento das relações entre os componentes midiáticos; Cook adverte sobre a necessidade de cautela ao aprofundar nessa questão, pois pode facilmente se transformar em uma análise interminável:

[...] o protocolo de parear cada categoria de mídia com todas as outras individualmente torna possível a tabulação dos processos por qual significado emerge da interação entre cada categoria de mídia e outra. Mas é claro que esse protocolo não deve ser tomado tão literalmente. Se fosse, o processo analítico seria interminável, por causa de sua natureza interativa: começa com uma identificação provisória de categorias de mídia, que são refinadas e subdivididas como resultado de um processo de pareamento,

---

<sup>8</sup> “Before long, any IMM is likely to suggest its own ways of continuing” no original (Cook 1998, p. 142).

<sup>9</sup> Série de *games* que utilizam da área de música como força motriz para sua narrativa e interatividade. Trata-se, em casos com uso de instrumentos enquanto joysticks, da “simulação” da experiência de tocar guitarra elétrica a partir da utilização de um joystick em formato de guitarra elétrica, com botões que simulam as casas do instrumento e um aparato que simula o ato de palhetar as cordas.

<sup>10</sup> Série de *games* de simulação da vida real que permite ao jogador decidir as ações de múltiplos avatares e controlar o ambiente espaço-temporal, construindo, ampliando e modificando as casas onde tais avatares moram.

levando a identificações revisitadas, que por sua vez levam em mais processos de pareamento, e assim por diante. Ademais, o número de pares ( $x$  fatorial onde  $x$  é o número de categorias distintas) aumenta tão rapidamente com cada identificação nova de tal forma que isso rapidamente fica inadministrável. O protocolo, então, é realmente apenas uma ferramenta expositiva, com alvos limitados que podem ser resumidos no seguinte: prover orientação, proteger de suposições a priori, e iniciar o processo analítico. Não muito demoradamente, qualquer IMM provavelmente sugere sua própria maneira de continuar a análise<sup>11</sup> (Cook 1998, p. 146 [tradução nossa]).

O emprego do conceito de hierarquia no texto de Cook (1998) demandou uma atenção especial ao adaptarmos sua visão sobre análise multimídia para o mundo dos *games*. Durante sua análise do videoclipe da música *Material Girl*, de Madonna, o autor ressalta a presença de hierarquias e suas dinâmicas como um ponto crucial de análise. Em capítulos anteriores, Cook destaca que a análise multimídia:

[...] requer uma sensibilidade ao que pode ser chamado de hierarquias degeneradas ou deterioradas - hierarquias, em outras palavras, cujas conexões internas começaram a se desentrelaçar, resultando em estruturas ou correntes associativas planificadas em uma espécie de rede<sup>12</sup> (Cook 1998, p. 145 [tradução nossa]).

Compreendemos as hierarquias degeneradas e deterioradas – Cook não chegou a decidir qual terminologia usar – como estruturas predominantes tanto dentro de uma mídia isolada quanto na IMM como um todo. Essas estruturas estão em um processo de desconstrução interna, o que resulta em uma mudança

---

<sup>11</sup> “[...] the protocol of pairing each medium category with every other makes it possible to chart the processes by which meaning emerges from the interaction between one medium category and another. But of course this protocol is not to be taken too literally. If it were, the analytical process would be interminable, because of its iterative nature: it begins with provisional identifications of media categories, which are refined and subdivided as a result of the pairing process, leading to revised identifications, which in turn result in further pairing processes and so on. Moreover, the number of pairs ( $x$  factorial where  $x$  is the number of distinct categories) increases so rapidly with each new identification as to quickly become unmanageable. The protocol, then, is really only an expository tool, with limited aims that may be summarized as follows: to provide orientation, to guard against a priori assumptions, and to get the analytical process started. Before long, any IMM is likely to suggest its own ways of continuing” no original (Cook 1998, p. 156).

<sup>12</sup> “[...] requires a sensitivity to what might be termed degenerate or decayed hierarchies - hierarchies, in other words, whose internal connections have begun to unravel, resulting in flattened, network-like structures or associative chains” no original (Cook 1998, p. 145).

processual, e tal processo tem potencial para estar relacionado com a modelagem da relação entre diferentes componentes midiáticos.

Com isso em mente, ao seguir os passos de análise delineados por Cook (1998, p. 133-134), devemos prestar atenção à sua utilização do termo “hierarquia” para que consigamos interpretar o que se refere enquanto hierarquias presentes em cada mídia, assim como a noção de hierarquia estabelecida dentro da IMM como um todo. Talvez uma pesquisa mais densa sobre os desdobramentos de sua argumentação sobre hierarquias seja necessária para o aprimoramento e utilização de nosso roteiro em trabalhos futuros.

#### 4. Questões acerca da interatividade nos *games*

As discussões sobre interatividade abordam a imersão em mundos virtuais e a ficção resultante da emergente narrativa de um *game*, além das relações da interatividade com termos técnicos como mecânica, jogabilidade e *gameplay* sob diversas perspectivas, e, principalmente, como incluímos interatividade como um componente midiático, ao lado do som e da imagem. As áreas de pesquisa em *games* frequentemente exploram estudos sobre atenção e imersão do interagente<sup>13</sup> em um mundo de ficção proporcionado por um *game*.

Dentro das análises de *games*, frequentemente usa-se o termo “mundo virtual”, pois atribui conotações voltadas ao ambiente dos computadores (Jørgensen 2007, p.46). No entanto, é importante reconhecer que a emergência da narrativa destaca uma ficção. Por isso, outros autores (Juul 1999; Aarseth 1997) se referem aos jogos como mundos ficcionais, semelhantes a outras formas de expressão, como o cinema ou mesmo a interação ficcional. Entendemos a ficção como a exposição de um universo espaço/temporal inseparável das matérias que o caracterizam. Não se trata de deliberadamente incorporar o falso ou confundir dados históricos, mas sim de ser coerente com sua própria concepção da física e sócio-histórica (Saer 2012, p.3).

Para um *game*, a ficção apresentada pelo mundo virtual é passível de interatividade. Ao contrário dos filmes, que limitam o acesso ao espectador, nos

---

<sup>13</sup> O mesmo que jogador ou usuário que interage com o game. Interagente é uma palavra gerada pelo resultado da pesquisa de Corrêa (2014) que estuda os termos que definem essa função.

*games* o universo espaço/temporal está pronto para ser explorado, aguardando o jogador e suas ações. A interatividade é a chave de entrada para essa exploração.

Entende-se como interatividade o componente midiático que carrega a resposta acerca de uma ação do interagente. Nos *games*, a interatividade é um dos elementos centrais para a condução e apreciação da narrativa, mesmo naqueles jogos que não priorizam aspectos narrativos, mas sim mecânicos, comumente conhecidos como *esports*. Portanto, é de grande importância para os *games* mapear a interatividade para que ela não atrapalhe a imersão do interagente. Entendemos por imersão como “a propriedade referente à experiência de um indivíduo em engajar-se cognitivamente e/ou sensorialmente em algo” (Camargo 2018, p. 64). No contexto dos filmes, ao introduzir uma interatividade não planejada durante a narrativa (pausar um filme, ajustar o volume, mudar configurações de imagem), é provável que ocorra uma interferência na imersão, retirando o espectador daquele momento de envolvimento com a narrativa. Como observado por Gadamer (1989, *apud* Aarseth 2007), quando há uma fluidez coesa entre o mundo virtual e a interatividade em um game, a imersão se torna uma extensão da experiência com o mundo real.

A atração do jogo, o fascínio que exerce, consiste precisamente no fato de que o jogo domina os jogadores. [...] O assunto real do jogo não é o jogador, mas sim o próprio jogo. O que mantém o jogador envolto em sua magia, o que o motiva a jogar e o que o mantém ali é o próprio jogo eletrônico (Gadamer 1989, p. 106 *apud* Aarseth 2007, p.130).

Um aspecto interessante é que nosso autor principal, Nicholas Cook, no prefácio de seu livro *Analyzing Musical Multimedia* (Cook 1998), oferece explicações que se alinham às mídias interativas, mesmo sem abordar diretamente os jogos. Como uma observação sobre a interação entre diferentes mídias, Cook menciona um CD-ROM interativo da banda *Rolling Stones* como um exemplo da “qualidade interativa que está implicitamente presente em gêneros mais tradicionais de multimídia” (Cook 1998, p. viii-xi). Cook expressa sua decepção em relação às possibilidades de interação disponíveis no CD-ROM dos *Rolling Stones* em uma nota de rodapé sobre essa observação. Em contrapartida, podemos considerar os *games* como uma possibilidade promissora de gênero multimídia nessa discussão, devido à sua característica intrínseca de interatividade na experiência de se jogar um game.

Jesper Juul (1999) divide um jogo em dois componentes: Materiais e Programa. Os Materiais compreendem todo o conteúdo gráfico e sonoro que apresenta o universo espacial e temporal do jogo, enquanto o Programa engloba todo o conjunto computacional que define os limites da interação, ou seja, a interatividade.

Nesse contexto, é válido mencionar três termos que, embora sejam semelhantes, não são equivalentes: Mecânica refere-se à relação entre o dispositivo de entrada no *game* e as possibilidades de interferência no universo espacial e temporal que essa interação permite; Jogabilidade é a combinação da mecânica com o sistema de regras e pontos, incluindo diversas categorias de dificuldade que podem ser aprimoradas através de habilidades; e por último, o *Gameplay*, que representa o fluxo da experiência do interagente com a jogabilidade, incorporando aspectos emocionais e situacionais. Essas definições são derivadas de uma reflexão sobre o texto “*Gameplay: uma definição consensual à luz da literatura*” de Aguiar e Battaiola (2016), no qual discutem a distinção entre o termo *gameplay* e jogabilidade e como ambos não são sinônimos.



**Figura 2:** Interatividade: *Gameplay*, jogabilidade e interatividade

Nota-se, na Fig. 2, que interatividade e *gameplay* estão em domínios distintos, visto que compreendemos que a interatividade não se restringe à fluidez e à experiência do jogador; ela pode ser avaliada também de forma mais técnica ao observar alguém jogando, reunindo experiências e relatos daqueles que vivenciam o *game*. Diante disso, é crucial ter cautela ao utilizar termos associados à interatividade quando relacionados a outros aspectos do *game*, como som ou imagem.

Considerando isso, é evidente que a interatividade é essencial ao lidar com mídias interativas. Visto isso, ao analisarmos o conjunto de mídias em nosso *framework* baseado em Cook (1998) e adaptado para os *games*, a interatividade certamente será um elemento crucial a ser considerado. Entendemos que a interatividade, como componente midiático em nosso roteiro, tem o potencial de dar origem a uma narrativa - um significado - quando combinada com imagem e/ou som.

## 5. Discussões preliminares sobre o roteiro de análise

As informações essenciais fornecidas no início do roteiro visam situar o analista diante do objeto de estudo. Ao considerar o interagente (mais comumente nominado como jogador) como um dos elementos presentes durante a realização do *gameplay* e reconhecendo que toda análise é influenciada pelas predisposições do analista, a catalogação dessas informações se torna primordial.

No início de seu capítulo introdutório à parte II de seu livro, Cook aborda a importância da “leitura naturalista” como um passo inicial para a análise multimídia (Cook 1998, p. 133). Por “leitura naturalista”, apresenta uma definição: “[...] uma que reflita os padrões de percepção sedimentados”<sup>14</sup> (Cook 1998, p. 133 [tradução nossa]). Ao usar o termo “sedimentados”, Cook provavelmente faz referência à sua discussão sobre análises que se baseiam em pressupostos ideológicos relacionados às hierarquias presentes no multimídia. Nesse contexto, entendemos que uma “leitura naturalista” para os *games* consiste em realizar um *gameplay*; é o que o *game* - nossa IMM - espera do jogador.

Durante a elaboração do roteiro, surgiu um grande impasse em torno dessa questão. Quando Cook menciona suas perguntas orientadoras, ele sugere

---

<sup>14</sup> “[...] *one that reflects sedimented patterns of perception*” no original (Cook 1998, p. 133).

que essas sejam feitas antes da realização da “leitura naturalista”. No entanto, se o jogador está jogando o jogo com essas perguntas em mente, isso ainda pode ser considerado uma “leitura naturalista”? Isso levanta a necessidade de tomar uma decisão: devemos propor que as perguntas sejam consideradas durante o *gameplay*, o que afetaria a forma como a documentação seria construída, ou devemos sugerir que as perguntas sejam feitas após o *gameplay*, direcionando-as para a documentação já existente. Cada abordagem tem suas vantagens e desvantagens.

Na primeira abordagem é provável que isso resulte em respostas já influenciadas pelos modelos de multimídia e pela busca de significados – que é, possivelmente, o que Cook pretendia ao sugerir que as perguntas fossem feitas antes da “leitura naturalista”. No entanto, isso tenderia a condicionar a documentação gerada quase que exclusivamente aos conceitos de Cook. Em consequência, essa abordagem poderia restringir a emergência de impressões mais livres na documentação por parte do jogador, que, conforme nossa compreensão, tenderiam a seguir justamente uma abordagem mais “naturalista”.

A abordagem de fazer as perguntas após a documentação gerada a partir do *gameplay* e da apreciação dela também apresenta desafios. Como podemos garantir que o elemento da interatividade, que só está presente durante o ato de jogar o *game*, está sendo realmente tratado conforme foi experimentado durante o *gameplay*? Se o interagente estivesse com as perguntas “em mente”, há uma certa segurança de que a interatividade estaria sendo levada em consideração no momento da sua ocorrência e no estabelecimento da sua relação com os outros componentes midiáticos de fato.

## **6. Direcionando o olhar analítico: seleção de perguntas disparadoras de Nicholas Cook**

De acordo com Cook, a análise multimídia deve, em primeira instância, estar fundamentada no plano da recepção e não no plano da produção - o multimídia reside na interação percebida das mídias - então, começar a partir desse plano é uma abordagem analítica sólida. Assim, Cook sugere que a “leitura naturalista” de IMM tem seu lugar na análise multimídia, mas é apenas um ponto de partida. Segundo ele, um dos papéis da análise é desafiar padrões

sedimentados de percepção, testando interpretações óbvias contra outras interpretações possíveis. O autor também propõe algumas perguntas pertinentes a serem feitas antes de realizar uma “leitura naturalista” da IMM. Vamos iniciar nossa discussão explorando e comentando uma seleção dessas perguntas, que serão parte integrante do nosso roteiro de análise multimídia (correspondentes à Fase 2 – Conceitos e Termos):

1ª) “A IMM dá a impressão de que existe um significado originário alocado em algum meio específico, tal qual que as outras mídias meramente expressam esse significado?”<sup>15</sup> (Cook 1998, p. 133-134 [tradução nossa]).

Essa questão é crucial para o início do processo. Se a resposta, seja ela verdadeira ou falsa na perspectiva do avaliador, indica que o significado original está presente em um componente midiático específico, então a análise começa investigando como os outros componentes midiáticos expressam esse significado primário. Durante uma análise baseada nessa pergunta, podem surgir elementos que confirmem ou contradigam a presença de outros significados primários, o que requer uma reavaliação das relações estabelecidas. Se a resposta for considerada falsa pelo avaliador, então a análise se concentra na busca pela emergência dos significados em outras partes.

2ª) “Aparentam existir relações constantes entre as várias mídias (por exemplo, a ‘hierarquia dos discursos identificada como central no texto realista clássico’, como Andrew Goodwin coloca); ou essas relações são variáveis e contextuais?”<sup>16</sup> (Cook 1998, p. 134 [tradução nossa]).

---

<sup>15</sup> “[...] does the IMM give the impression that there is an originary meaning located within a specific medium, such that the other media merely express this meaning?” no original (Cook 1998, p. 133-134).

<sup>16</sup> “Do there appear to be constant relationships between the various media (for instance, the ‘hierarchy of discourses identified as central in the classic realist text’, as Andrew Goodwin puts it); or are these relationships variable and contextual?” no original (Cook 1998, p. 134). Cook indica como nota de rodapé à citação de Goodwin que o mesmo puxa essa associação de hierarquia com o texto clássico de Colin MacCabe. (Maccabe 1974, p. 7-27 apud Cook 1998, p. 134).

Essa pergunta é importante no contexto dos *games*, pois a existência da interatividade como componente midiático permite uma série de possíveis desdobramentos nas relações entre os demais componentes midiáticos.

3ª) “Como o recipiente da IMM está posicionado diante da virtude de tais hierarquias?”<sup>17</sup> (Cook 1998, p. 134 [tradução nossa]).

Com essa pergunta, Cook destaca a existência de hierarquias entre os componentes midiáticos de uma IMM. É relevante observar o uso da palavra “virtude” na questão, pois isso sugere um estado desejável dessas hierarquias, uma configuração que parece mais adequada em comparação com outras. Entendemos que isso está relacionado à discussão que Cook promove sobre as “éticas da autonomia”<sup>18</sup>. Por fim, essa pergunta é apresentada como uma reflexão direcionada ao receptor (ouvinte, espectador, interagente), ou seja, se essas hierarquias têm um impacto direto na experiência perceptiva.

4ª) “Quanto essas hierarquias se relacionam com os processos mais discretos do processo de produção (como na configuração musical de um texto pré-existente ou a produção da trilha de um filme completo)?”<sup>19</sup> (Cook 1998, p. 134 [tradução nossa]).

5ª) “O quanto essas hierarquias estão relacionadas com a ‘hierarquia da autoria’, onde compositores de ópera se apropriam dos libretos, enquanto compositores de filme permanecem subordinados a seus diretores?”<sup>20</sup> (Cook 1998, p. 134 [tradução nossa]).

Essas duas perguntas enfocam nos aspectos envolvidos na produção das IMM em questão, levantando a questão de se a hierarquia presente nesses

---

<sup>17</sup> “How is the recipient of the IMM positioned by virtue of any such hierarchies?” no original (Cook 1998, p. 134).

<sup>18</sup> Para mais informações acerca desse tópico, ver (Cook, 1998, p. 128-129).

<sup>19</sup> “[...] how far do they correspond to discrete stages in the production process (as in the musical setting of a pre-existent text or the scoring of a completed film [...])” no original (Cook 1998, p. 134).

<sup>20</sup> “[...] and to what might be called the ‘hierarchy of authorship’, whereby opera composers appropriate their libretti [...], while film composers remain subordinate to their directors?” no original (Cook 1998, p. 134).

processos de produção (como a prática comum de adicionar a trilha sonora a um conteúdo audiovisual geralmente após a produção da imagem) de alguma forma influencia a percepção da IMM.

6ª) “Poderiam essas impressões iniciais de relações entre-mídias serem provisoriamente mapeadas no framework de conformidade, complementação e contestação?” (Cook 1998, p. 134 [tradução nossa]).<sup>21</sup>

Essa pergunta se refere ao enquadramento das relações entre componentes midiáticos percebidas dentro dos modelos básicos de multimídia (conformidade, complementação e contestação). É relevante ressaltar que Cook menciona um mapeamento provisório, reconhecendo que os modelos básicos de multimídia escolhidos nesta fase da análise estão sujeitos a questionamentos futuros, potencialmente gerando mudanças no enquadramento. Isso se deve ao processo de compreensão mais aprofundada das relações ao longo da análise. A categorização das relações não encerra a análise - os modelos básicos de multimídia de Cook servem como um ponto de partida para uma discussão mais aprofundada sobre a IMM em questão.

Um caminho possível para sair do ponto inicial de “interpretação naturalista” da IMM é olhar ou ouvir a cada componente midiático por si só. Cook aponta que isto é o que Chion (Chion 1994, p. 187 *apud* Cook 1998, p. 134) chama de “método de mascaramento”. Por exemplo, ao assistir um comercial de televisão, assisti-lo sem som. Dentro deste procedimento generalizado de isolar e remover componentes midiáticos, mais algumas perguntas emergem:

7ª) “Até onde cada mídia cria o mesmo efeito quando visto ou ouvido por si só em contraste quando experienciada no contexto da IMM como um todo?”<sup>22</sup> (Cook 1998, p. 134 [tradução nossa]).

---

<sup>21</sup> “[...] can these initial impressions of cross-media relationships be provisionally mapped on to the framework of conformance, complementation, and contest” no original (Cook 1998, p. 134).

<sup>22</sup> “How far does each medium create the same effect when heard or seen on its own as when experienced in the context of the IMM as a whole?” no original (Cook 1998, p. 134).

8ª) “Onde não é possível separar as mídias fisicamente, é fácil de focar em uma ou em outra, ou existe uma fusão perceptiva forte entre elas?”<sup>23</sup> (Cook 1998, p. 134 [tradução nossa]).

Essas duas questões também parecem ser pertinentes para o contexto dos *games*. A “fusão de mídias” é um dos principais objetivos de um *game* - proporcionar uma experiência imersiva através da interação do jogador com o *game* e seu mundo audiovisual. A qualidade dessa imersão dependerá da incorporação do universo espaço-temporal do *game* por meio dos componentes midiáticos - som, imagem e interatividade - e suas relações. É provável que a existência de “fusões fortes” entre os componentes midiáticos indique que a relação em questão é crucial para algum aspecto da construção da experiência do *game*. Entretanto, acreditamos que não necessariamente o oposto seja verdadeiro; é totalmente plausível que uma relação na qual um dos componentes midiáticos seja autônomo (uma “fusão mais fraca”) seja de extrema importância para a construção da experiência do *game*.

9ª) “Até onde cada mídia cria o efeito de ser completa e auto suficiente, e até onde parece corporificar um significado próprio?”<sup>24</sup> (Cook 1998, p. 134 [tradução nossa]).

Essa pergunta visa avaliar a pertinência do modelo básico de multimídia estabelecido para uma determinada relação entre componentes midiáticos (determinando se a relação é de conformidade, complementação ou contestação). Ao isolar um dos componentes midiáticos selecionados dentro de um par, é possível identificar com maior precisão a autonomia - ou a falta dela - de cada componente midiático participante da relação. Considerando o contexto dos *games* e da música para *games*, advogamos que os sons interativos dependam inteiramente de outros componentes midiáticos para construir significado. Por exemplo, um som de grama sendo cortada só será reconhecido como tal se estiver associado a uma imagem correspondente de grama sendo cortada.

Essas foram as perguntas eleitas para a concepção do roteiro.

---

<sup>23</sup> “Where it isn’t possible to separate the media physically, is it easy to focus on one or the other, or is there a strong perceptual fusion between them?” no original (Cook 1998, p. 134).

<sup>24</sup> “How far does each medium create the effect of being complete and self-sufficient, and how far does it seem to embody a meaning of its own?” no original (Cook 1998, p. 134).

## 7. Roteiro de análise multimídia aplicada aos *games*

O roteiro de análise multimídia aplicada aos *games* é o resultado sistematizado da nossa interpretação da metodologia de Cook para esse contexto específico. Consiste em um passo a passo esquemático generalizado de procedimentos de escrita e processos analíticos, que inclui perguntas instigantes e orientações para discussão. Seu objetivo é compreender como os componentes midiáticos dos *games* interagem com os modelos básicos de multimídia estabelecidos por Cook (1998), utilizando relatórios, questionamentos e, especialmente, juntamente com aplicações do teste de diferença e similaridade.

É importante destacar que existem duas formas de aplicar este roteiro: autoaplicação e aplicação em terceiros. Na autoaplicação, o próprio analista é o interagente que experiencia o *game*. Nesse caso, o roteiro é seguido conforme proposto. Na aplicação em terceiros, o(s) interagente(s) não é/são o analista. Aqui, o interagente terá acesso apenas à Fase 1 - Realização do *Gameplay*, enquanto o analista receberá o restante do roteiro. O analista pode então integrar a Ficha do interagente ao seu roteiro, avançando para as fases subsequentes. Para uma análise mais detalhada do roteiro, cada fase é acompanhada de um fluxograma ilustrativo.

### 7.1. Fase 1 – realização do *gameplay*

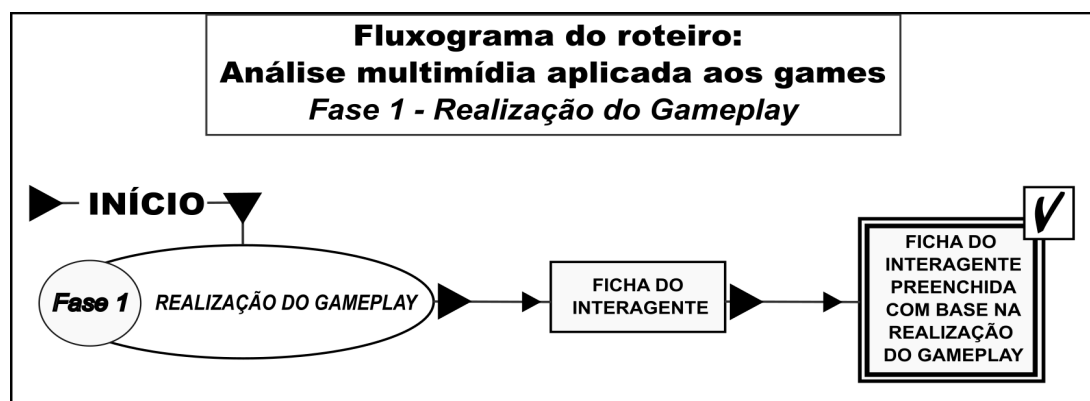


Figura 3: Fluxograma da Fase 1 do roteiro

Nesta etapa do roteiro, o objetivo é vivenciar o jogo de acordo com a compreensão do conceito de "leitura naturalista" mencionado por Cook em suas orientações para a análise multimídia (Cook 1998, p.133). Em outras palavras, consiste em jogar o *game*, entendendo o que a nossa instância de multimídia

espera do interagente. Além disso, é essencial documentar essa experiência para fornecer material para futuras discussões. Para isso, criamos um recurso chamado Ficha do Interagente. É importante observar que é possível ter mais de uma Ficha do Interagente. Isso acontece quando várias "impressões naturalistas", seja do mesmo ou de diferentes interagentes, são incluídas nesta etapa, contribuindo para análises subsequentes.

### **Ficha do Interagente**

As informações iniciais registradas na ficha têm o propósito de situar o interagente e seus dispositivos em relação ao objeto de estudo. Reconhecendo o interagente como uma parte essencial no processo de realização do *gameplay* e considerando que toda análise reflete as inclinações do analista, a coleta dessas informações se torna essencial. Essas informações estão divididas em várias seções: detalhes sobre o analista, descrição dos dispositivos e/ou plataformas utilizados, duração da experiência, lista de impressões e relatório naturalista. A finalidade desta ficha é que o interagente descreva sua experiência considerando as questões fornecidas. No entanto, é importante notar que essas questões não são restritivas, pois na seção 5 - Relatório Naturalista, o interagente tem a liberdade de incluir qualquer informação que considere relevante para discussões posteriores.

### **Iniciando: Recomendações Preliminares**

Esta seção preliminar traça algumas recomendações ao interagente precedendo sua experiência com o *game*. Elas são necessárias para conscientizar o interagente perante a Ficha do Interagente que será preenchida.

**Recomendação 1:** Tente utilizar os equipamentos originais, para os quais o *game* foi desenvolvido.

É preferível utilizar a plataforma original de lançamento do *game*. Isso assegura que a experiência do *gameplay* esteja mais alinhada com a visão dos desenvolvedores do jogo, seguindo assim a abordagem de "leitura naturalista" mencionada por Cook. Essa prática ajuda a evitar possíveis problemas, como falhas no áudio, distorção de imagem, *bugs*, *glitches*, enfim, advenços que

comprometam a interatividade. O mesmo princípio se aplica aos jogos antigos: jogar esses jogos em plataformas modernas altera a relação do jogo com a tecnologia que o suporta, eliminando um dos aspectos fundamentais do desenvolvimento de *games* - a adaptação à tecnologia disponível na época. No entanto, reconhecemos que isso pode não ser viável em todas as situações, devido à dificuldade de acesso às plataformas originais, especialmente no caso de *games* ou plataformas extremamente raras, e às restrições financeiras relacionadas ao acesso aos *games* e suas plataformas.

**Recomendação 2:** Tente efetuar anotações escritas ou gravações de comentários pontuais durante, ou logo após o *gameplay*. Para não atrapalhar a fluência do *gameplay*, sugerimos deixar um gravador de voz ao seu lado para ter um arquivo de áudio como registro.

Essa recomendação também vai em direção a uma preocupação sobre a “leitura naturalista”. A recomendação parte em busca de registrar as impressões dos momentos vividos da forma mais fidedigna possível, sem alterar a fluência do *gameplay*.

**Recomendação 3:** Tente limitar sua experiência por tempo.

A seleção de um tempo de experiência é importante para a delimitação do escopo da análise. Muitas vezes o tempo de experiência total com um *game* chega a dezenas de horas, tornando uma análise mais focada uma tarefa difícil diante da quantidade de materiais a serem analisados. As ferramentas e aspectos emergentes irão depender diretamente desta escolha - analisar uma seção introdutória de um *game* é completamente diferente de analisar seus momentos finais, por exemplo.

## Parte 1 - Informação sobre o interagente

Na primeira parte pretendemos conhecer o interagente, e, principalmente, entender o seu histórico com *games* e com os gêneros do *game* a que se propõe a realizar o *gameplay*.

**a) Dados gerais (Nome, Idade, Identidade de Gênero)**

Subparte para catalogar o nome, idade e identidade de gênero do interagente.

**b) Área de formação e/ou especialização**

Subparte para compreender qual a área de formação e especialização do interagente, e, assim, orientar aquele que efetuará a análise a localizar a perspectiva desse interagente ao longo da análise, quando a mesma for relevante em algum aspecto relacional.

**c) Histórico descritivo de vivência com *games* em geral**

Subparte que incentiva o interagente a relatar sua trajetória com *games* em geral. É crucial termos conhecimento sobre o nível de experiência que o interagente possui com *games*. A discrepância entre interagentes experientes e inexperientes influencia diretamente na elaboração da análise devido ao seu impacto no material gerado dentro da experiência.

**d) Histórico descritivo de vivências com o gênero no *game***

Subparte que incentiva o interagente a descrever o gênero do *game*. É possível que o *game* incorpore mais de um gênero, dependendo de suas mecânicas e narrativas. Com isso em mente, espera-se que a descrição desta parte possa ser feita após a interação com o *game*, caso haja dúvidas sobre o gênero ou se o *game* for multigênero.

**Parte 2 - Descrição dos Dispositivos e/ou plataformas**

Nesta subparte, espera-se a descrição das plataformas e dispositivos utilizados, incluindo detalhes como se o *game* foi jogado em um computador, em um emulador, em um console, e quais dispositivos de entrada foram utilizados, como *joysticks*, *mouse* e teclado, óculos de realidade virtual, sensores de movimento, entre outros. Novamente, a utilização da plataforma original de lançamento do *game* é preferível, pois isso ajuda a garantir, na medida do possível, que a experiência da jogabilidade se alinhe com a visão dos desenvolvedores do jogo, seguindo assim a abordagem de "leitura naturalista" de Cook.

**a) Quais são os equipamentos originais de interação?**

Nesta subparte sugere-se uma pesquisa e breve descrição sobre o lançamento e desenvolvimento do *game* a ser analisado, identificando suas plataformas de suporte e equipamentos (*joysticks, motion controllers, óculos de realidade virtual, etc.*) originais.

**b) Quais equipamentos você usou para jogar?**

Nesta subparte deve-se listar qual foi a plataforma e equipamentos manipulados durante o *gameplay*.

**c) (Se for diferente) Qual foi sua impressão sobre a adaptação dos controles?**

As adaptações de controles de *games* alteram diretamente a interatividade, sendo assim potentes influenciadores na experiência do *gameplay*. Uma experiência ruim com estas adaptações modifica as impressões do interagente sobre o *game*.

**Parte 3 - Tempo da Experiência**

Nesta parte espera-se mapear a existência de algum histórico do interagente com o *game* em questão, assim como o tempo de experiência que serviu de base para o preenchimento da Ficha do Interagente.

**a) Já havia interagido com este *game* alguma vez?**

Identificar possíveis experiências prévias do interagente com o *game* a ser analisado é crucial, uma vez que essas experiências podem influenciar significativamente suas impressões e interpretações sobre o *gameplay*.

**b) Quanto tempo de jogo você experienciou?**

Nesta subparte, espera-se que o interagente relate o tempo dedicado ao *game*, que pode ter sido fornecido como recomendações preliminares pelo analista ou simplesmente a duração de cada sessão de jogo. É permitido registrar experiências de mais de uma sessão para cada interagente, desde que isso seja especificado.

#### Parte 4 - Catálogo de Impressões

Nesta parte, busca-se uma documentação orientada aos aspectos do *game* pertinentes para discussões posteriores na análise. Esta documentação será alvo das perguntas elaboradas a partir das perguntas instigantes de Cook (1998), além de também ser material para os testes de similaridade e diferença incorporados ao longo do processo analítico.

##### **a) Sobre a história do jogo, a narrativa. Existe algo em particular que lhe chamou a atenção?**

Nesta pergunta, busca-se compreender como o interagente percebe a narrativa com base na experiência geral do *game*. Isso nos permite determinar se o jogo prioriza a interatividade em narrativas fundamentais para sua fluidez, ou se a narrativa é considerada secundária, muitas vezes incluída no jogo apenas para complementar as mecânicas. Essa segunda opção é mais comum em esportes eletrônicos (*esports*).

##### **b) Quais foram os desafios interativos que você vivenciou?**

Esta pergunta busca identificar possíveis desafios de interatividade enfrentados pelo interagente durante seu *gameplay*. Os obstáculos encontrados nos games são elementos-chave para desencadear reações emocionais no interagente, representando um aspecto crucial a ser considerado ao longo da análise.

##### **c) O que te chamou a atenção quanto ao som?**

Nesta subparte, abrangem-se desde relatos pessoais sobre diversos aspectos do áudio do game até os detalhes mais sutis presentes em pequenas sessões. Isso engloba possíveis aspectos relacionados à trilha musical, sons de interação e ambientes sonoros. As impressões coletadas aqui têm o potencial de serem fundamentais para identificar os primeiros indícios de emergência de significado relacionados ao som dentro do *game*.

##### **d) O que te chamou a atenção quanto a imagem?**

Nesta subparte enquadram-se desde relatos pessoais acerca de qualquer aspecto generalizado da imagem do *game* até mínimos detalhes presentes em pequenas sessões. As impressões coletadas aqui têm o potencial de serem vitais

para a procura das primeiras emergências de significado relacionadas à imagem dentro do *game*.

**e) O que te chamou a atenção quanto a interação?**

Nesta subparte enquadram-se desde relatos pessoais acerca de qualquer aspecto generalizado da interação no *game* até detalhes que despertam sua atenção. Novamente, as impressões coletadas aqui têm o potencial de serem vitais para a procura das primeiras emergências de significado relacionadas à interação dentro do *game*.

**f) Quais aspectos te incomodaram durante a realização do *gameplay*?**

O uso do termo "incômodo" nesta pergunta visa identificar aspectos de conflito entre a proposta do *game* e as expectativas do interagente. Além disso, podemos observar frustrações e impressões que persistiram após a interação com o *game*, dados estes que podem ser relevantes para a análise.

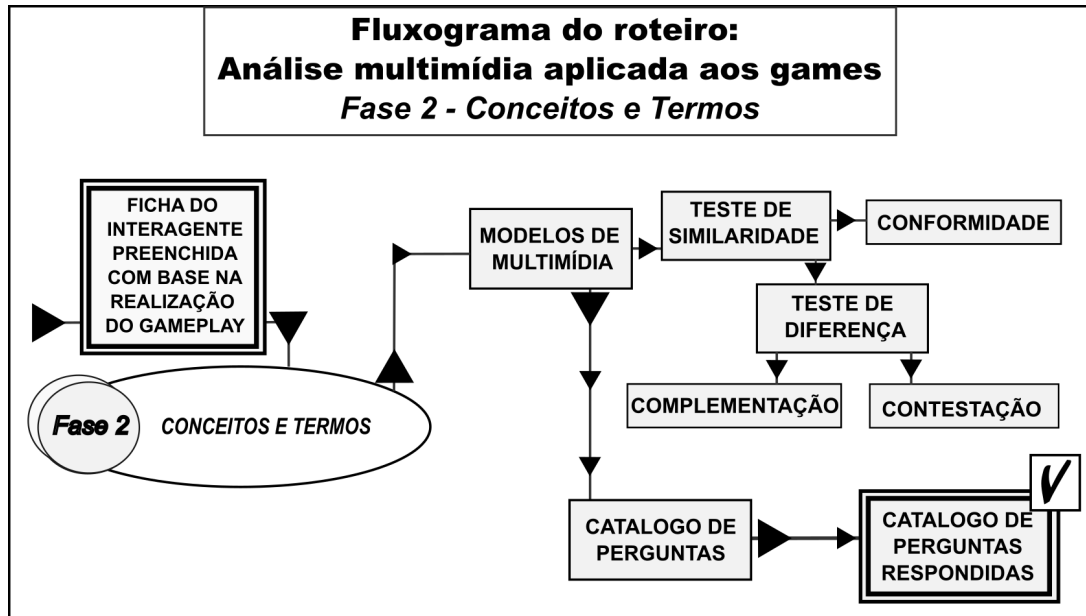
**g) Quais aspectos te motivaram durante a realização do *gameplay*?**

O termo "motivar" foi incorporado nesta pergunta com o intuito de incentivar o interagente a compartilhar momentos cruciais que contribuíram para a continuidade de sua interação com o *game*, assim como impressões que persistiram após essa interação. A colocação dessa pergunta no final da Parte 4 é estratégica, pois visa estimular o interagente a relatar outras experiências na Parte 5 por meio de descrições e associações livres.

**Parte 5 - Relatório Naturalista (Descrição Livre)**

Nesta seção, o interagente é convidado a fornecer um relatório livre, sem estar vinculado a perguntas anteriores, sobre sua experiência de *gameplay* durante o Tempo da Experiência. Se julgar relevante, o interagente também pode incluir relatos sobre experiências anteriores com o mesmo *game*, *games* do mesmo gênero, títulos semelhantes ou mesmo com *games* completamente diferentes.

## 7.2. Fase 2 – conceitos e termos



**Figura 4:** Fluxograma da Fase 2 do roteiro.

Esta fase do roteiro visa aprofundar nas possibilidades de análise, utilizando os conceitos e termos de Cook (1998). Por ser uma seção que demanda uma compreensão mais aprofundada e não tão intuitiva quanto às fases anteriores, serão fornecidos exemplos nesta seção para facilitar a compreensão.

O Catálogo de Perguntas é fundamentado nas perguntas instigantes do processo analítico mencionado por Cook (1998 p. 133-134). Adaptamos essas perguntas para o contexto dos *games*, mantendo seus objetivos essenciais: iniciar o processo analítico, identificar emergências de significado e características das relações multimidiáticas, visando encontrar um modelo básico de multimídia (conformidade, complementação ou contestação) que englobe cada relação. Seguindo nosso entendimento, os testes de similaridade e diferença podem ser aplicados gradualmente durante a análise, utilizando as respostas das perguntas como material inicial.

### Catálogo de Perguntas

As perguntas adaptadas de Cook devem servir como ponto de partida para refletir sobre a documentação dentro dos parâmetros propostos por ele. Portanto, é crucial buscar classificar quais componentes midiáticos estão influenciando os momentos selecionados do *gameplay*, compreender como as

relações entre esses componentes acontecem dentro do *game*, identificar os significados que emergem e de que forma eles surgem a partir dessas relações.

1) Algum dos componentes midiáticos (imagem, som, interatividade) aparenta centralizar o significado da narrativa do *game*, de forma que as outras mídias meramente expressam esse significado?

Essa pergunta busca compreender se algum dos componentes midiáticos está exercendo uma influência dominante sobre os outros, de modo que estes apenas auxiliem na expressão do significado atribuído a um componente midiático central. Ela é colocada como a primeira pergunta porque se relaciona diretamente com o teste de similaridade, uma vez que expressar o mesmo significado atribuído a um componente midiático central indica uma relação de conformidade.

Essa pergunta é baseada na pergunta “A IMM dá a impressão de que existe um significado originário alocado em algum meio específico, tal qual que as outras mídias meramente expressam esse significado?” (Cook 1998, p. 133-134, tradução nossa).

2) As relações identificadas entre os componentes midiáticos são estáticas (não se modificaram com o progresso do *gameplay*) ou dinâmicas (se modificaram de alguma forma conforme o progresso do *gameplay*)?

Essa pergunta busca compreender se as relações entre os diferentes componentes midiáticos permanecem dentro de um mesmo modelo básico de multimídia ao longo de todos os *gameplays*, ou se essas relações mudam de forma que o modelo básico de multimídia que as classificam também muda conforme o avanço do *gameplay*. Caso ocorra uma mudança, isso se torna um aspecto importante a ser considerado nas análises. Esta é a segunda pergunta porque pode surgir a partir de uma possível identificação positiva na primeira pergunta, questionando se a relação de conformidade encontrada se mantém ao longo do progresso da *gameplay*. Além disso, direciona a análise para a busca de relações entre os componentes midiáticos, que são fundamentais para iniciar a discussão e identificar emergências de significado.

Esta pergunta é baseada na pergunta “Aparentam existir relações constantes entre as várias mídias (por exemplo, a ‘hierarquia dos discursos identificada como central no texto realista clássico’, como Andrew Goodwin

coloca); ou essas relações são variáveis e contextuais?" (Cook 1998, p. 134 [tradução nossa]).

3) Você identificou hierarquias entre os componentes midiáticos do game? Se sim, como estas hierarquias impactam na sua percepção dos significados emergentes?

Esta pergunta visa compreender se hierarquias estão presentes nas relações entre os componentes midiáticos, como essas hierarquias estão organizadas dentro do *game* e qual é o impacto delas nas relações entre esses componentes. Esta pergunta está intimamente relacionada com a anterior, pois uma das maneiras pelas quais a mudança na relação entre os componentes midiáticos ocorre é através das mudanças processuais presentes dentro das "hierarquias degeneradas" - hierarquias cujas estruturas estão abaladas e correm o risco de serem modificadas devido aos conflitos presentes nelas.

Esta pergunta é baseada na pergunta "Como o recipiente da IMM está posicionado diante da virtude de tais hierarquias?" (Cook 1998, p. 134 [tradução nossa]).

4) Na sua opinião, as hierarquias de produção dentro da indústria de jogos (a trilha sonora geralmente é feita por último, as artes conceituais geralmente dão início ao desenvolvimento do game) afetaram de alguma maneira a sua recepção dos significados emergentes?

Esta pergunta procura entender se os padrões hierárquicos presentes no contexto da produção de *games* afetam a percepção dos significados emergentes dentro do *game*.

Esta pergunta é baseada em duas perguntas: "Quanto essas hierarquias se relacionam com os processos mais discretos do processo de produção (como na configuração musical de um texto pré-existente ou a produção da trilha de um filme completo)?" (Cook 1998, p. 134, tradução nossa) e "O quanto essas hierarquias estão relacionadas com a 'hierarquia da autoria', onde compositores de ópera se apropriam dos libretos, enquanto compositores de filmes permanecem subordinados a seus diretores?" (Cook 1998, p. 134 [tradução nossa]).

5) É possível mapear, utilizando os testes de similaridade e diferença, as relações identificadas dentro do framework de modelos básicos de multimídia (conformidade, complementação e contestação)?

Essa pergunta busca criar um panorama geral das relações presentes no *gameplay* registrada na Ficha do Interagente, categorizando-as dentro dos modelos básicos de multimídia com base nas discussões e respostas das perguntas anteriores. Ela encerra esta fase e prepara o terreno para a análise do *gameplay* na Fase 3.

Esta pergunta é baseada na pergunta “Poderiam essas impressões iniciais de relações entre mídias serem provisoriamente mapeadas no *framework* de conformidade, complementação e contestação?” (Cook 1998, p. 134 [tradução nossa]).

### 7.3. Fase 3 – apreciação do *gameplay*

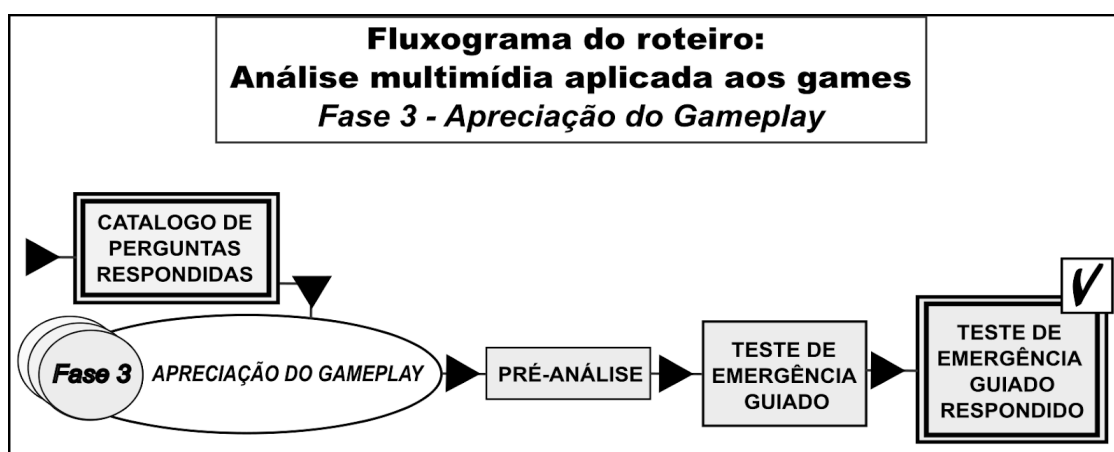


Figura 5: Fluxograma da Fase 3 do roteiro

Nesta etapa, ocorre a análise de um *gameplay* gravado, eliminando assim o elemento da interatividade, mas permitindo uma experiência literalmente “fora do jogo” e subjetivamente “fora do jogo”, como Cook brinca com os termos de Gorbman (Gorbman, 1987, citado por Cook 1998) - tornando possível a percepção de sons, trilhas musicais e ambiências que possivelmente o interagente não havia “percebido” durante o *gameplay*. Durante esta fase, é importante manter em mente as perguntas da Fase 2; isso possibilita uma reavaliação analítica das conclusões preliminares feitas na Fase 2, onde é possível realizar mais instâncias variadas dos testes de similaridade e diferença, buscar

por mais emergências de significado e questionar os modelos básicos de multimídia pré-estabelecidos. A complexidade dos significados emergentes dentro de um *game* pode exigir a execução de múltiplos testes sobre uma mesma situação.

### Parte 1 – Pré-Análise

A pré-análise é a aplicação do *framework* analítico de Cook, previamente explicado, por meio da análise de um ou mais *gameplays*. O termo "pré-análise" é utilizado porque as considerações escritas são baseadas em impressões iniciais que podem ser posteriormente discutidas com a(s) Ficha(s) do Interagente - elaboradas na Fase 1 - Realização do *gameplay*. O processo para redigir o texto da pré-análise é guiado pelo Modelo de Multimídia e pelo Catálogo de Perguntas. Neste momento, não recomendamos interação com o *game*, uma vez que ainda não estamos lidando com uma abordagem pragmática da análise. Após a elaboração deste texto, procedemos para uma fase de interação contínua com os momentos selecionados do *game*, que consiste em testes guiados e pode modificar a impressão inicial da pré-análise.

### Parte 2 – Teste de emergência guiado

Devido à sua natureza interativa, os *games* possibilitam múltiplas interações com o mesmo conteúdo de diversas maneiras. Ao contrário dos filmes, cujas variações na exposição e apreciação são determinadas principalmente pela configuração dos dispositivos de exibição, os *games* permitem uma ampla gama de interações com as mídias mutáveis.

O teste de emergência guiado tem como objetivo criar situações pragmáticas em torno do *gameplay*. Neste momento, o interagente precisa jogar o *game* para realizar os testes que contribuirão para uma análise multimídia abrangente. Durante essa interação, o foco está nas questões relacionadas à fluidez do componente midiático no contexto do *game*. Recomendamos que o interagente-analista realize o mesmo teste várias vezes, fazendo diferentes escolhas, para compreender com maior precisão a variedade proporcionada pela não-linearidade dos *games*.

Além disso, para facilitar a realização dos testes de emergência guiados, sugerimos que eles sejam organizados por momentos específicos do *game*, geralmente identificados a partir das conclusões sobre os significados emergentes atribuídos na Fase 1 (Realização do *Gameplay*) e na Fase 3 (Apreciação do *Gameplay*).

Em resumo, o teste de emergência guiado aborda as perguntas de Cook (1998) no contexto da análise dos componentes midiáticos em situações de isolamento ou remoção, seja focando em um componente midiático isolado dos outros, ou compreendendo como uma determinada relação é afetada pela remoção de um dos componentes midiáticos.

1) Até onde cada componente midiático retirado do contexto do game cria o mesmo efeito de emergência do significado quando inserida como um todo?

1.1) Até onde o som retirado do contexto de um game, cria o mesmo efeito de emergência de significado quando inserido no todo?

1.2) Até onde a interatividade retirada do contexto de um game, cria o mesmo efeito de emergência de significado quando inserida no todo?

1.3) Até onde a imagem retirada do contexto de um game, cria o mesmo efeito de emergência de significado quando inserida no todo?

A pergunta 2 visa testar o efeito de cada componente midiático identificado pelo espectador/interagente. Um procedimento para essa pergunta envolve jogar uma seção específica do *game* com o som desativado e comparar essa experiência com a audição da trilha daquela seção em um contexto fora do *game*. No entanto, quando se trata de isolar a interatividade, as coisas se tornam mais complexas. Podemos abster-nos da interatividade ao assistir a um *gameplay*, mas não podemos separar a interatividade dos demais elementos do *game* (o mais próximo que conseguimos chegar disso é jogar sem nenhum som, mas mesmo assim os elementos visuais persistem). Ao isolar esse componente, torna-se possível entender o contraste deste efeito com o efeito do todo. No nosso caso, destacamos três componentes midiáticos principais que merecem atenção: som, imagem e interatividade.

2) Até onde cada componente midiático isolado cria o mesmo efeito, quando comparado com o mesmo componente midiático experienciado no game como um todo?

2.1) Até onde o som isolado cria o mesmo efeito, quando comparado com o mesmo experienciado no game como um todo?

2.2) Até onde a interatividade cria o mesmo efeito, quando comparado com o mesmo experienciado no game como um todo?

2.3) Até onde a imagem isolada cria o mesmo efeito, quando comparado com o mesmo experienciado no game como um todo?

Essas perguntas (pergunta 1 e suas subperguntas, e da pergunta 2 e suas subperguntas), não visam estabelecer conclusões booleanas<sup>25</sup>, mas sim entender o quanto aquele componente midiático influencia na emergência do significado no contexto que é analisada. Estas perguntas foram baseadas na pergunta “Até onde cada mídia cria o mesmo efeito quando visto ou ouvido por si só em contraste quando experienciada no contexto da IMM como um todo?” (Cook 1998, p. 134, [tradução nossa])

3) Caso os testes anteriores sejam de difícil verificação, ou até mesmo impossíveis. Tente abstrair a RETIRADA, e depois o ISOLAMENTO do componente midiático para atingir conclusões sobre o equilíbrio das mídias na emergência do significado.

Nos *games*, remover a interatividade geralmente apresenta desafios, pois pode prejudicar a fluidez da experiência como um todo. Ao contrário de outras mídias analisadas por Cook, onde a fluidez ocorre independentemente da interação do espectador (como a fluidez de um videoclipe, que não depende da interação do espectador, por exemplo), nos *games* a interatividade é essencial para a experiência. Portanto, remover a interatividade para realizar o teste exigiria mais atenção e provavelmente seria uma ação mais pontual. Em contraste, o som pode ser facilmente retirado do jogo reduzindo o volume geral, o que permite a remoção para fins de teste sem grandes dificuldades.

---

<sup>25</sup> Um booleano, em ciência da computação, é um tipo de dado lógico que pode ter exclusivamente um de dois valores possíveis: verdadeiro ou falso.

Essa pergunta é baseada na pergunta “Onde não é possível separar as mídias fisicamente, é fácil de focar em uma ou em outra, ou existe uma fusão perceptiva forte entre elas?” (Cook 1998, p. 134 [tradução nossa]).

4) Até onde cada componente midiático cria o efeito de ser completo e autossuficiente, e até onde parece possuir um significado próprio?

Esta pergunta busca investigar a autonomia (ou falta dela) de cada componente midiático, com o objetivo de compreender se um significado emergente de uma relação pode estar parcial ou completamente atribuído a um dos componentes midiáticos dessa relação. Além disso, procura explorar a dependência dos componentes midiáticos entre si na construção do significado. O objetivo é confrontar a teoria do próprio Cook (1998) sobre o significado de uma IMM não ser apenas a soma de seus componentes midiáticos isolados, indo em direção a localizar com maior precisão as diferenças entre a soma dos componentes midiáticos isolados e o significado da IMM como um todo – que segundo Cook (1998), é onde reside a análise multimídia propriamente dita.

Essa pergunta é baseada na pergunta “Até onde cada mídia cria o efeito de ser completa e auto suficiente, e até onde parece corporificar um significado próprio?”. (Cook 1998, p. 134 [tradução nossa]).

Ao fim desta fase, obteremos uma análise provinda da pré-análise e teste de emergência guiado.

#### **7.4. Fase 4 – análise multimídia**

Esta fase consiste em comparar e compreender as discrepâncias observadas entre as conclusões da Fase 1 e da Fase 3. Isso está alinhado com as afirmações de Cook, que ressaltam que o cerne da análise reside na diferença entre o efeito da instância de multimídia como um todo e a soma dos efeitos de suas mídias constituintes (Cook 1998, p. 135). Nesse sentido, é fundamental buscar discrepâncias e confirmações entre as conclusões elaboradas ao longo do processo analítico, pois esses confrontos permitirão localizar e compreender de forma mais precisa as emergências de significado.

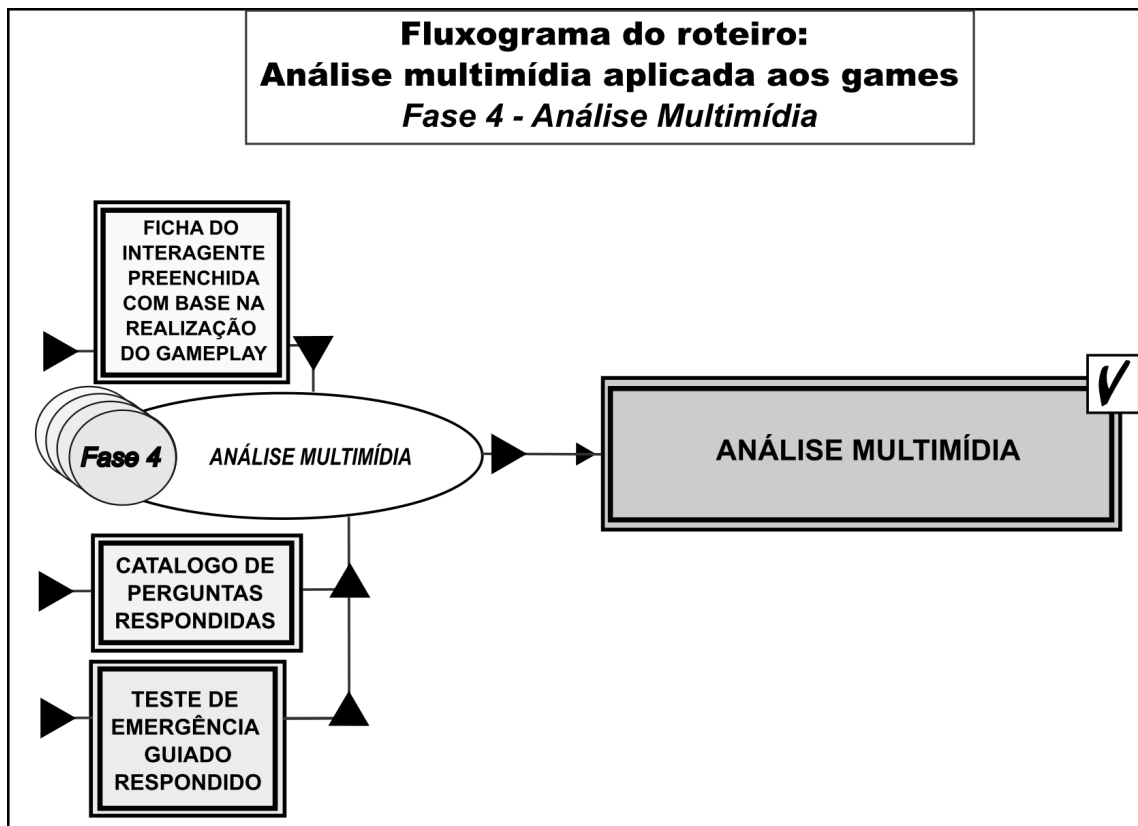


Figura 6: Fluxograma da Fase 4 do roteiro

As análises de Cook em seu livro buscam demonstrar como a análise multimídia se desenrola na prática. Cook examina o videoclipe de *Material Girl*, de Madonna (Cook 1998, p. 147-173), a sequência da *A Sagração da Primavera*, de Stravinsky, dentro do filme *Fantasia*, de Walt Disney (Cook 1998, p. 175-214), e a sequência de *Armide*, de Jean-Luc Godard, dentro do filme antológico *Aria* (Cook 1998, p. 215-260). Magre (2019) se apoia em Cook para realizar a análise da música-teatro de Gilberto Mendes, enquanto Nguyen (2012) direciona a abordagem de Cook para um olhar mais musicológico, investigando as maneiras como a música de Chopin foi utilizada em comerciais estadunidenses. No entanto, não encontramos trabalhos relacionando as proposições de Cook com a análise de trilhas de games e com os próprios games.

### 7.5. Fase 5 – análise específica

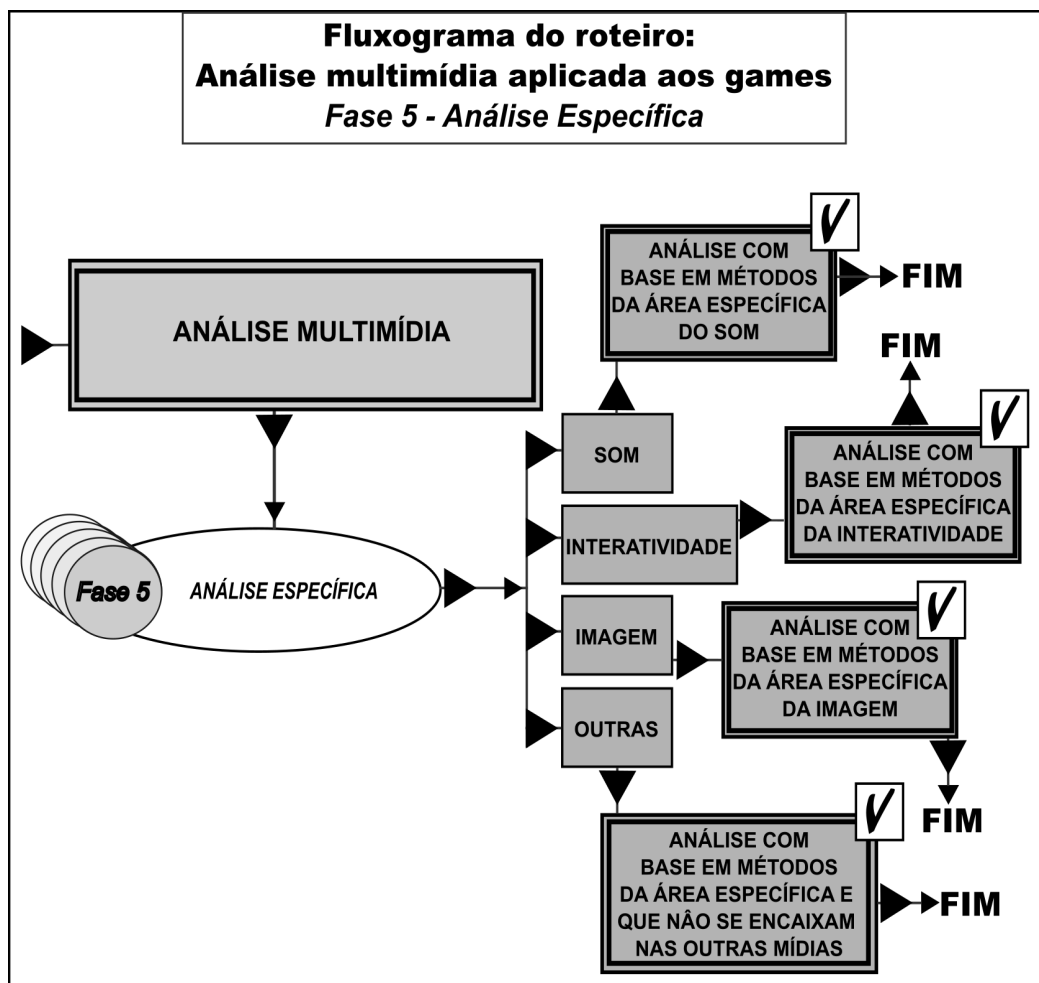


Figura 7: Fluxograma da Fase 5 do roteiro

A análise específica busca aprofundar a discussão em cada área do conhecimento relacionada aos componentes midiáticos presentes nas relações analisadas. As conclusões da análise específica são confrontadas com outras documentações produzidas, revisando assim o processo analítico elaborado até então e procurando maneiras pelas quais a primeira contradiz ou confirma os materiais presentes nas documentações. Por exemplo, se uma trilha musical faz parte de uma sessão de *gameplay* catalogada dentro do Tempo da Experiência ou da Apreciação do *Gameplay*, então é analisada por meio de um método voltado para análise musical.

### **Interação/Interatividade**

Métodos ligados a análise de *game design*, os relacionando com a análise multimídia desenvolvida na Fase 4.

### **Som**

Métodos estritamente para análise sonora (análises de sons interativos, ambientes sônicos de qualidades texturais, etc.) e musical (Análise Schenkeriana, Análise Fraseológica, Análise Harmônica, Análise Estrutural, etc.), relacionando suas conclusões com a análise multimídia desenvolvida na Fase 4. Por conta que o roteiro está em uma pesquisa atrelada a área de Música, enfatizamos alguns desses métodos de análises, acima citados, com diferentes perspectivas e potenciais de contribuição para a análise multimídia.

Estas considerações não serão apresentadas nos demais tópicos, pois nos faltam conhecimentos específicos de análise nas áreas da imagem e da interação.

### **Imagem**

Métodos estritamente de análise imagética e visual, os relacionando com a análise multimídia desenvolvida na Fase 4.

### **Outras Mídias (?)**

Durante o processo analítico, subcategorias de mídias podem surgir. Dentro dessas subcategorias deve-se, na medida do possível, identificar qual área do conhecimento poderia agregar contribuições a partir de seus métodos analíticos.

Junto a isso, essa outra mídia precisa ser relacionada com a análise multimídia desenvolvida na Fase 4.

É importante realçar que nesta fase em questão, aconselha-se separar as outras mídias em componentes midiáticos distintos, caso exista mais de uma.

## **7.6. Fase bônus: reiteraões**

Esta fase visa ampliar a análise multimídia por meio das interações entre as diferentes áreas e seus métodos específicos, em uma abordagem colaborativa. Aqui, unimos a análise multimídia proposta neste roteiro com as análises específicas que se baseiam em metodologias específicas de cada área. Os métodos

de análise específicos proporcionam uma ampla variedade de possibilidades analíticas. O resultado rico da análise específica contribui significativamente para a compreensão da análise multimídia, especialmente no que diz respeito à profundidade com que os componentes midiáticos são examinados. A partir deste ponto, é possível comparar as diferentes discussões produzidas dentro do material, reiterando os testes dos componentes midiáticos e procurando relações entre as conclusões da análise específica com elementos da análise multimídia. Portanto, o objetivo geral é reavaliar os materiais elaborados ao longo do processo analítico, buscando diferentes perspectivas das conclusões estabelecidas ao longo do caminho.

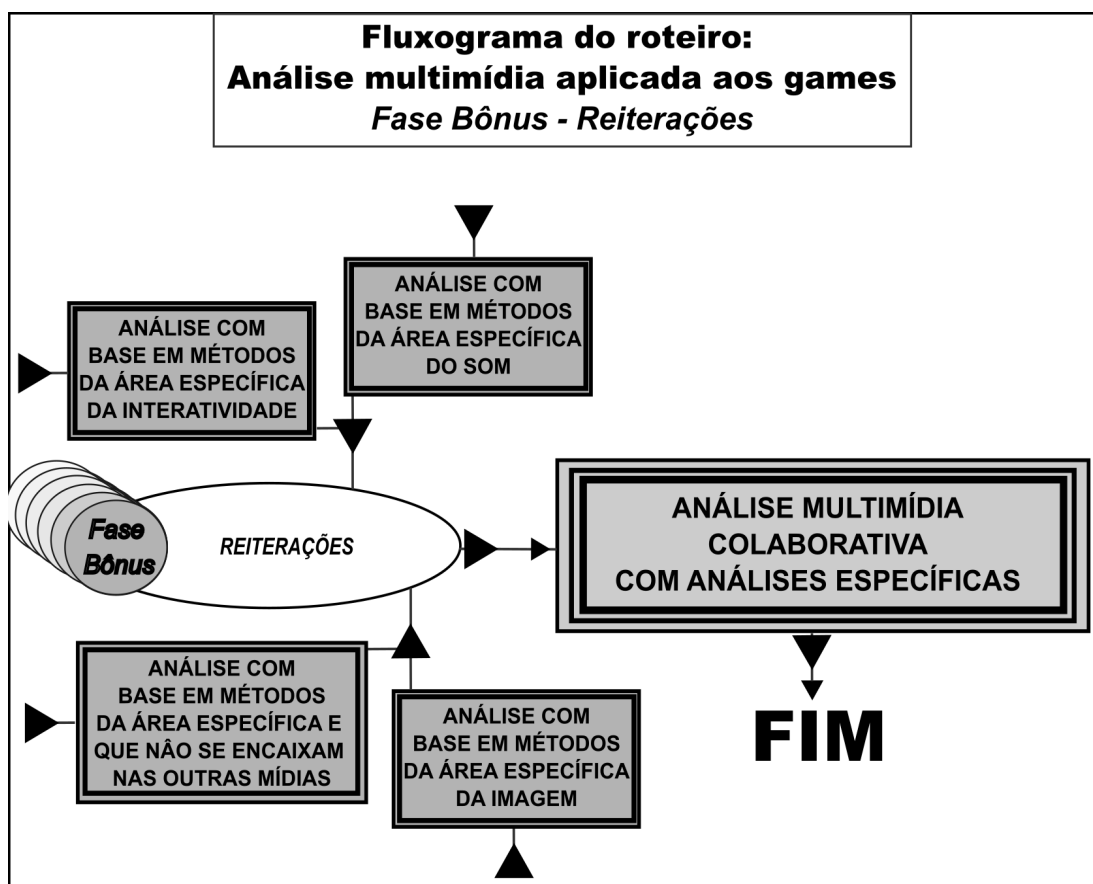


Figura 8: Fluxograma da Fase Bônus do roteiro

## 8. Considerações e perspectivas futuras de pesquisa

Em uma pesquisa exploratória com um viés inventivo é comum deparar-se com temas inconclusivos, especialmente ao buscar formas de analisar um

produto multimídia. Durante a elaboração do roteiro e da fundamentação teórica, com foco na adaptação dos conceitos e termos de Nicholas Cook (1998), confrontamo-nos com várias ramificações de pesquisa que seriam relevantes para consideração em estudos futuros.

Ao elaborar um roteiro passo a passo, nos defrontamos com desafios relacionados à área de estatística. Isso ocorre porque sabemos que a organização das perguntas e suas formulações podem influenciar significativamente os resultados obtidos. Por se tratar de um roteiro qualitativo buscamos equipará-lo aos resultados de análises realizadas por Cook e outros autores, a fim de examinar o processo analítico por meio dos resultados alcançados. Durante esse processo, percebemos que algumas das perguntas poderiam ser estruturadas de maneira diferente, o que poderia afetar o resultado final. Para abordar essa questão, seria fundamental explorar pesquisas que incorporassem a área de estatística, especialmente aquelas voltadas para o campo artístico.

Durante o desenvolvimento do roteiro, nos confrontamos com algumas questões que nos levaram a considerar sua ampliação: Quais métodos de análise musical poderiam contribuir significativamente para o modelo analítico proposto? Em que estágio do processo essas análises seriam mais relevantes? Acreditamos que a inclusão de ferramentas analíticas robustas - já estabelecidas em cada área que interage com a estrutura dos *games* - pode enriquecer a compreensão da trilha sonora dentro do contexto dos jogos, permitindo a identificação de padrões ou correlações com outras mídias ou eventos narrativos, influenciando, assim, as conclusões da análise.

Como o roteiro aqui proposto ainda não foi aplicado sistematicamente, sugere-se para estudos futuros: 1) a realização de estudos pilotos, possibilitando a verificação de diferentes tipos de *games* e contextos; 2) a documentação dos resultados e desafios enfrentados no processo de aplicação do roteiro seriam de importante contribuição para sua validação; 3) a incorporação de perspectivas das outras áreas do conhecimento envolvidas dentro do mundo dos *games* sejam essenciais para tornar o roteiro mais robusto.

Durante nossa investigação, deparamo-nos com um fórum de revisão na revista *Intégral* (2002/3) dedicado ao livro de Cook (1998). Uma das contribuições neste fórum, de Zbikowski (2002/3), explora uma expansão da teoria de Cook por meio da psicologia e das teorias contemporâneas de metáfora. Os caminhos propostos por Zbikowski, incluindo o uso do *Conceptual Blending* (mistura de

conceitos, tradução nossa), mostram-se promissores como abordagens para a continuidade de nossa pesquisa.

Outro caminho que identificamos como promissor para a continuidade da pesquisa é a inclusão da abordagem fenomenológica na documentação do *gameplay*. Essa abordagem poderia enriquecer a documentação com perspectivas pessoais mais sistematizadas, alinhando-se à visão de Cook de começar o processo analítico a partir do campo da recepção (nesse caso, o interagente/jogador) do multimídia.

Conforme observado por Cook (1998), seu livro “essencialmente lança uma abordagem de música-para-outras-mídias; procurando estender os limites da teoria musical para abranger - ou pelo menos mapear as fronteiras com - palavras e imagens em movimento”<sup>26</sup> (Cook 1998, p. vi [tradução nossa]). Nesse sentido, a busca por ferramentas analíticas musicais que auxiliem nessa ampliação e no mapeamento dessas fronteiras se revela como um caminho potencialmente frutífero para a expansão do roteiro.

## Referências

1. Aarseth, Espen J. 1997. *Cybertext: perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
2. Aarseth, Espen J. 2007. I Fought the Law – Transgressive play and the implied player. *Situated Play*, In *DIGRA INTERNATIONAL CONFERENCE: SITUATED PLAY*, v. 4, p. 130–133, Tokyo. Anais. Tokyo: s/e. Disponível em: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07313.03489.pdf>. Acesso em: 19 nov. 2023.
3. Aguiar, M.; Battaiola, A. L. 2016. *Gameplay: uma definição consensual a luz da literatura*. In *SBGames, XV Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital*, n. 15, p. 531–538, Anais, São Paulo. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157561.pdf>. Acesso em: 19 nov. 2023.

---

<sup>26</sup> “[...] essentially sets out a music-to-other-media approach; it seeks to extend the boundaries of music theory to encompass - or at least map the frontier with - words and moving images” no original (Cook 1998, p. vi)

4. Camargo, Fernando Emboaba de. 2018. *Interatividade e narratividade sonora nos games*. Tese de Doutorado em Música. Campinas: Instituto de Artes, Unicamp.
5. Chion, Michel. 1994. *Audio-Vision: Sound on Screen*. New York: Columbia University Press.
6. Consalvo, Mia. Dutton, Nathan. 2006. Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games. *Game studies: the international journal of computer game research*. v. 6, n. 1. Disponível em: [https://gamestudies.org/0601/articles/consalvo\\_dutton](https://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton). Acesso em: 10 out. 2023.
7. Cook, Nicholas. 1998. *Analysing musical multimedia*. New York: Oxford University Press.
8. Corrêa, C. 2014. Usuário, não! Interagente. Proposta de um novo termo para um novo tempo. *Encontros Bibli: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação*, [S. l.], v. 19, n. 41, p. 23–40. Disponível em: <https://doi.org/10.5007/1518-2924.2014v19n41p23>. Acesso em: 20 nov. 2023.
9. Jørgensen, Kristine. 2007. *‘What are Those Grunts and Growls Over There?’: Computer Game Audio and Player Action*. Tese de Doutorado em Estudos de Mídia e Filme. Copenhagen: Department of Media, Cognition and Communication, Universidade de Copenhagen.
10. Juul, Jesper. 1999. A clash between game and narrative. Tese de Mestrado em Ficções Interativas. Copenhagen: Institute of Nordic Language and Literature, Universidade de Copenhagen.
11. Lipscomb, Scott D. 2002/2003. Modeling Multimedia Cognition: A Review of Nicholas Cook’s “Analysing Musical Multimedia”. *Intégral*, v. 16/17, s/n, p. 227–236. Disponível em: <https://www.esm.rochester.edu/integral/16-17-2002-2003/16-17-lipscomb>. Acesso em: 09 out. 2023.
12. Magre, Fernando de Oliveira. 2019. A teoria de multimídia musical de Nicholas Cook como estratégia para a análise de música-teatro. In *Anais do Congresso da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Música*, 29, p. 1–9. Pelotas: Universidade Federal de Pelotas.
13. Nguyen, Hang. 2012. *Chopin in the mass media: Advertising, signification, and meaning in select television commercials*. Tese de mestrado em Música. Lubbock: Texas Tech University. Disponível em: <http://hdl.handle.net/2346/47471>. Acesso em: 12 out. 2023.

14. Saer, Juan José. 2012. O conceito de ficção. *Revista FronteiraZ*, s/v, n. 8, p. 145–150. Disponível em:  
<https://revistas.pucsp.br/index.php/fronteiraz/issue/view/849>. Acesso em: 19 nov. 2023.
15. Whalen, Zach. 2007. Case Study: Film Music vs. Video-Game Music: The Case of Silent Hill. In Sexton, Jamie (org.). *Music, Sound and Multimedia: From the Live to the Virtual*, p. 68-81. Edinburgh: Edinburgh University Press.