

sessões do MAGINÁRIO

VOL. 21 | N. 35 | 2016 | <http://dx.doi.org/10.15448/1980-3710.2016.1>



CURTA NOSSA
PÁGINA



Crédito: Control, Pawel Kuczynski, 2016.

P. 2

Tendências do Cinema Brasileiro contemporâneo: modelos de produção e de representação

Miriam de Souza Rossini, Vanessa Kalindra Labre de Oliveira, Bibiana Nilsson e Guilherme Fumeo Almeida

P.12

Jogos Olímpicos de 2016: a celebração do "viver junto" nos filmes feitos para a candidatura do Rio de Janeiro

Paula Regina Puhl, Nelson Todt, Fábio Chelkanoff Thier e Vinicius Mano

P. 31

Pokémon, gotta catch them all: comunidade, jogo e memória

Camila Freitas e Mariana Amaro

Jogando com a etnografia: *o método etnográfico em pesquisas sobre comunidades gamers*

*Playing with ethnography: the
ethnographic method in researches
on gamer communities*

Samyr Paz¹ 

Sandra Portella Montardo² 

Resumo

O artigo reflete sobre o método etnográfico através da realização de uma revisão bibliográfica, dividido em três pontos de abordagem: I) os conceitos fundadores da etnografia, baseados na tradição antropológica e nos conceitos de cultura; II) a aplicação da etnografia no campo da Comunicação, relacionado ao interesse do tema Cibercultura e as especificidades do método problematizado na comunicação mediada por tecnologias da informação; III) crítica de produções acadêmicas brasileiras que utilizaram a etnografia para pesquisas de comunidades *gamers*. Conclui-se que a etnografia representa um desafio de aplicação adaptativa, ao mesmo tempo que carece de rigor científico.

Palavras-chave

Etnografia; cibercultura; estudos de games.

Abstract

This article reflects upon the ethnographic method through the accomplishment of a bibliographical review. It is divided in three sections according to their points of approach: I) the fundamental concepts, based on the anthropological tradition and concepts of culture; II) the application of the ethnography on the Communication field, related to the subject of the Cyberculture and the specificities of the method analysed on the communication mediated by information technologies; III) criticism of the Brazilian academic productions which have used ethnography on researches on gamers communities. We come to conclusion that ethnography represents a challenge of adaptative application. Moreover, it lacks scientific rigor.

Keywords

Ethnography; cyberculture; game studies.

Introdução

Se, no início do século XX, Malinowski (1978) tivesse à sua disposição o ecossistema midiático contemporâneo, teria um dos pais do trabalho de campo etnográfico embarcado para a Melanésia, no sul do Pacífico? Fazendo um breve exercício de imaginação, o que diria Boas (2005) sobre internet, sites de redes sociais e videogames? Será que os dois autores abraçariam a comunicação mediada para a realização de suas pesquisas de campo? Infelizmente, para essas perguntas, não existem respostas, porém importa para este artigo levantar tal curiosidade, uma vez que são seus objetos de estudo a etnografia e o trabalho de campo antropológico. Tanto Malinowski (1978), quanto Boas (2005), são representantes de uma longa tradição antropológica que se caracteriza pelo rigor científico e a observação participante *in situ*, dois pontos fundamentais para a realização de um empreendimento etnográfico bem-sucedido. Levando esses pontos em consideração, este trabalho busca compreender como a utilização da etnografia pode ser aplicada em estudos de comunidades *gamers*. Para tanto, será realizada uma pesquisa bibliográfica, a partir de considerações sobre a etnografia, Antropologia e conceitos de cultura, finalizada com o levantamento e crítica de pesquisas brasileiras que utilizam o método etnográfico para pesquisar comunidades *gamers*.

Etnografia: produção de conhecimento antropológica

Como já mencionado anteriormente, a etnografia vem de uma longa tradição antropológica de produção de conhecimento. A Antropologia deve grande parte do seu início como campo científico ao período Colonial, momento em que os países europeus entra-

ram em contato com outros povos até então desconhecidos³. Foi então que pesquisadores europeus se interessaram pelos povos “primitivos”, realizando estudos diretamente de seus escritórios, a partir de relatos de viajantes e material arqueológico. Tais produções abordavam a cultura pela perspectiva evolucionista, reduzindo a diversidade cultural dos povos “primitivos” a um processo civilizatório atrasado em relação à Europa (Cuché, 1999). No final do século XIX, com Boas (2005) e outros antropólogos, surgia a primeira geração de estudiosos que praticavam a observação direta em campo com populações tribais. Anos mais tarde, Malinowski (1978) acrescentaria a observação participante ao trabalho de campo, ao viver por anos junto às tribos pesquisadas, inclusive aprendendo o dialeto local. Esse é um marco importante para a etnografia e a Antropologia pois estabelece que a produção de conhecimento requer um vínculo de convivência com a população pesquisada.

Muitos outros trabalhos subsequentes de outros autores agregaram, refutaram e transformaram ideias dentro do campo antropológico e das Ciências Sociais. Não é objetivo deste artigo fazer um relato detalhado de todo o histórico da etnografia. Mas é importante notar que o método está relacionado com a fundação do campo do saber e com a prática de produção de conhecimento da Antropologia. De qualquer forma, antes de debater a etnografia na Comunicação e nos trabalhos sobre mídias digitais e comunidades *gamers*, cabe destacar alguns conceitos importantes sobre cultura. É necessário abandonar a perspectiva do senso comum que caracteriza cultura apenas como costumes, usos, tradições e hábitos (Geertz, 2011). Não é de todo uma noção errada, porém é superficial (Malinowski, 1970) e não abrange todo o escopo pro-

porcionado por um conceito de cultura polissêmico. Sendo assim, esse trabalho se alinha à compreensão de cultura como “texto” (Geertz, 2011), que pode ser interpretado e expressado de diferentes formas. “Texto” são linguagens, símbolos, código e convenções. É tão aberto e dinâmico quanto possível. Entendendo cultura dessa forma, Geertz (2011) argumenta que esse “texto” funciona como programas que governam e ordenam o comportamento humano. E sendo “texto”, o autor define que o fazer antropológico, a etnografia, pode descrever e interpretar detalhadamente a cultura e seu complexo sistema de significados através de uma “descrição densa”.

Porém, essa interpretação da cultura elaborada pelo fazer antropológico enfrenta limitações. Wagner (2010) afirma que impor uma concepção sobre qualquer cultura a torna uma análoga, outra cultura que não a interpretada. Um mero jogo de palavras simbólicas. O autor argumenta ainda que o ser humano estabelece uma relação de poder sobre a cultura, pois é um mediador de coisas criadas por ele mesmo. Por isso, Wagner (2010) salienta que, para enfrentar essa limitação, o antropólogo precisa ser humilde. Ao inventar a cultura, uma vez que ela nunca está dada, é necessário admitir ignorância em relação ao conceito de cultura e deixar a etnografia instável. Geertz (2011) também adere a limitação da concepção de cultura, pelo conceito do etnocentrismo¹. Para estudar a cultura é importante considerar o lugar que o pesquisador se encontra, pois é inevitável levar para o estudo pré-concepções. Para combater esse problema, é interessante que o pesquisador procure relativizar a sua própria avaliação.

Após essas reflexões conceituais, cabe aqui relatar resumidamente algumas técnicas de pesquisa referentes ao método etnográfico. A referência desse relato

é das autoras Rocha e Eckert (2008), porém, antes de mais nada, é importante ressaltar que essas técnicas não constituem um guia perfeito para a etnografia, de modo que o pesquisador, por vezes, precisa encontrar seu caminho em meio às dificuldades e limitações. Dito isso, as práticas aqui apontadas são princípios norteadores, mas a aplicação é dependente das percepções do pesquisador. Rocha e Eckert (2008) levantam uma série de pontos que definem os passos do fazer etnográfico, partindo da relação prolongada com o campo, estabelecido em uma entrada negociada com a comunidade pesquisada. Através de parceiros de pesquisa, pessoas que auxiliam na entrada em campo, o pesquisador inicia um processo exploratório de observação direta e, sem pressa, estabelece uma relação de confiança com os “nativos”. A presença do etnógrafo, portanto, exige consentimento do grupo pesquisado e pela regularidade da vivência com os indivíduos, a técnica se desenvolve para o ponto de observação participante. “A interação é condição da pesquisa” (Rocha; Eckert, 2008, p. 11). As trocas constantes com o grupo pesquisado, através de conversas formais e informais, entrevistas não-diretivas e demais técnicas de coletas de dados, criam um elo no qual os “nativos” se transformam em parceiros do projeto investigativo. Para isso, é essencial que o etnógrafo esteja disposto a escutar o Outro, aprendendo a cada interlocução e superando visões etnocêntricas.

Além disso, constituem como princípios fundamentais do método o processo de entender o contexto estudado pela análise de documentos, revisão bibliográfica e demais dados empíricos e conceituais de uma atitude arqueológica. O exercício de escrever também define a forma de produção de conhecimento antropológico. Relatar a própria subjetividade em diários de

campo, refletindo sobre o campo pesquisado, problemas e limitações, auxiliam o pesquisador na definição de categorias de análise e *modus operandi* durante a investigação. Essa escrita ensaística funciona como um dispositivo “de pensamento especulativo preliminar [...] fundamental para o processo de pensar o próprio pensamento” (Rocha; Eckert, 2008, p. 18). São dados coletados na percepção do pesquisador que vão auxiliar posteriormente na sistematização da interpretação e relativização cultural. Rocha e Eckert (2008) ainda complementam que o diário de campo não é escrito durante a inserção no campo. Para isso, é melhor que sejam recolhidas pequenas notas, e também não deve ser utilizado para escrever tudo que é observado em campo. Para concluir, é importante citar outras técnicas levantadas pelas autoras, como: a importância de ler outras etnografias, sejam elas clássicas ou contemporâneas; evitar a criação de hipóteses de pesquisa, afinal elas podem acarretar em pré-concepções etnocêntricas; agregar recursos audiovisuais na produção, a fim de relatar a experiência etnográfica com uma abrangência maior do que a adotada em produções puramente acadêmicas positivistas; e efetivar um retorno das informações coletadas ao grupo pesquisado, característica da restituição que atualmente se constitui como um importante avanço nas Ciências Sociais e que reafirma o caráter de coautor cultural do etnógrafo.

Etnografia aplicada a mídias digitais

Não é intenção deste trabalho determinar que a etnografia no campo da Comunicação, ligado às pesquisas de mídias digitais, se desenvolveu em conjunto com temas de pesquisa relacionados a Cibercultura⁴. Porém, conforme Montardo e Amaral (2011) demonstram, o crescimento dos cursos de pós-graduação nas

décadas de 90 e 2000, relacionadas com o desenvolvimento das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), tornou visível um crescente interesse científico na temática da Cibercultura no Brasil. Prova disso é a existência do Grupo de Trabalho destinado aos estudos de Cibercultura na Associação Nacional de Programas de Pós-Graduação em Comunicação (Compós); a existência de dois Núcleos de Pesquisa (NPs), Cibercultura e Conteúdos Digitais e Convergências Tecnológicas, na Divisão Temática (DT) Multimídia, do Congresso da Sociedade Brasileira dos Estudos Interdisciplinares da Comunicação (Intercom), maior evento da área da comunicação no país; e a existência da Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura (ABCiber), fundada em 2006 (Montardo; Amaral, 2010). Portanto, com o intuito de realizar pesquisas na temática da Cibercultura, que segundo Rocha e Montardo (2005) abraça um campo mais abrangente que apenas o da Comunicação, a técnica da etnografia se apresenta como recurso metodológico indispensável. Desse modo, o campo da Comunicação institucionalizou a Cibercultura como tema próprio do seu escopo, ao mesmo tempo que necessitou buscar recursos que abrangessem soluções de problemas que são das Ciências Sociais como um todo (Rocha; Montardo, 2005).

Durante esse processo de apropriação da etnografia pelo campo da Comunicação, alguns autores empreenderam problematizações sobre o método vinculado a pesquisas na internet. Fragoso, Recuero e Amaral (2013) elaboram um apanhado geral sobre abordagens etnográficas como método de pesquisa para a internet, pois, segundo as autoras, “a investigação interpretativa nos ajuda a decompor e desvendar padrões de comportamento social e cultural” (p. 168). As autoras mencionam Hine (2000, 2009) e Kozinets (2010), que defi-

niram termos como etnografia virtual e netnografia, respectivamente, para conceituar o método aplicado a pesquisas para mídias digitais. E, apesar de Hine (2013) já ter abandonado essa perspectiva de uma suposta diferenciação com a etnografia “tradicional”, Kozinets (apud Polivanov, 2013) vai defender a ideia de que em ambientes mediados por tecnologias de comunicação o termo netnografia abrange especificidades do digital referentes a I) entrada em campo; II) obtenção e análise de dados; e III) definições de questões éticas. Apesar de levarem em conta as especificidades da pesquisa etnográfica na internet (dispensa de deslocamento geográfico, coleta de dados multimídia e definição do tipo de participação do pesquisador), Fragoso, Recuero e Amaral (2013) se perguntam se é necessária a definição de um nome diferente para o empreendimento etnográfico. Polivanov (2013) problematiza a existência dos diferentes termos, questionando se a diferença material dos dados coletados em encontros presenciais e encontros digitais justifica o emprego dos termos etnografia virtual ou netnografia. A autora, citando Sá (2005), esclarece que os procedimentos básicos de uma etnografia continuam os mesmos no digital: I) o processo de estranhamento e emergência da alteridade; II) subjetividade e interpretação do pesquisador no processo de relacionamento com o campo; III) recolhimento de dados durante a observação participante; IV) e o caráter de (co)construção de um texto interpretativo da cultura.

Portanto, mais do que a necessidade de se adotar um novo termo para empreendimentos etnográficos em ambientes digitais, deve-se refletir sobre as especificidades desse tipo de pesquisa, problematizá-las e acrescentar esse processo no trabalho (Fragoso; Recuero; Amaral, 2013). Conforme Hine (2015) esclarece, a etnografia é um método adaptativo, possível de ser re-

alizado com criatividade e, ainda assim, de maneira fiel aos princípios fundamentais do modo de produção de conhecimento antropológico. Segundo a autora (2015), o etnógrafo deve atentar para os fenômenos acontecendo ao seu redor, de modo que, se a comunicação mediada por tecnologias digitais está incorporada na vida das pessoas, o etnógrafo deve voltar sua atenção para esse fenômeno. Quanto a isso, Sá (apud Polivanov, 2013) defende que, independente da etnografia ser realizada pela internet ou face a face, o caráter de mediação é inevitável. Se de um lado existirão computadores, celulares e conexão em rede, do outro, haverá blocos de notas, gravadores e informantes. A própria linguagem é uma ferramenta criada pelo homem para mediar relações. A relação mediada não é única e exclusiva de ambientes digitais.

Embora a percepção de tempo e espaço tenha sido alterada pelas tecnologias de informação e comunicação, Fragoso, Recuero e Amaral (2013) apontam que isso não significa que uma relação diferente da face a face não seja válida. Lemos (2007) colabora com esse entendimento, ao esclarecer que a territorialidade do ciberespaço se define tanto pela parte de controle e estrutura (protocolos TCP/IP, computadores, cabos e outros componentes telemáticos), quanto pelos sites, blogs e comunidades online que os sujeitos participam. O que define esses territórios são as práticas das pessoas. Compartilhar um vídeo no *YouTube* é próprio desse espaço, logo uma territorialidade. Dessa forma, há no ambiente digital tanto a prática quanto o lugar de pesquisa, que são de interesse da etnografia, de modo que as comunidades em ambientes digitais podem ser identificadas nos seus territórios através de suas práticas e interações sociais.

Realizar uma etnografia na internet pode ser um grande desafio, afinal acompanhar e registrar as interações no mundo digital entre pessoas, devido ao volume e à intensidade das trocas, e sistemas, que são constantemente modificados, exige que o pesquisador seja tão dinâmico quanto o meio (Polivanov, 2013). O campo da Comunicação aceitou esse desafio e tem se confrontado com problemas que abrangem as Ciências Sociais como um todo. De qualquer forma, quando se trata de ambientes digitais, a etnografia precisa se adaptar. Porém, isso não é suficiente para definir que as especificidades dessa aplicação suplantam os fundamentos básicos do método. O caráter da mediação das tecnologias digitais é diferente da face a face, apresenta características distintas na relação tempo e espaço, porém não deslegitima o uso da etnografia nesse meio. Enquanto houver práticas e um território ocupado por interações sociais, o método pode e deve ser aplicado.

Etnografia e estudos de games

Nos últimos 15 anos a expressividade dos Estudos de Games no Brasil tem sido pequena, pois, proporcionalmente, o número de trabalhos elaborados em relação a outros campos é reduzido. A Comunicação acolheu a temática dos *games*, por se tratar de um rico espectro de investigação de produtos culturais e fenômenos sociais e midiáticos. Entretanto, a comunidade dedicada ao tema é pequena e carece de recursos que, muitas vezes, já estão alocados em outros setores de pesquisa. Esse espaço negociado entre o fomento e o interesse científico nos Estudos de Games afeta o crescimento de trabalhos neste campo (Fragoso et al., 2015).

Ainda quanto a isso, Wolf (2005) sugere que os *games* têm sido negligenciados academicamente, pois estudá-los é mais difícil do que as mídias tradicionais

(livros, cinema, rádio e televisão). Enquanto alguém pode sentar e escutar uma música, ler um romance ou assistir um filme, nos jogos eletrônicos a pessoa é exigida de alguma habilidade (reflexo, habilidade em resolver enigmas, etc.) para avançar na narrativa. Portanto, os *games* como “texto” são mais difíceis de se compreender em relação a outras mídias tradicionais, pelo caráter da ação envolvida no processo.

Importante salientar que os *games* mantêm elementos semelhantes a qualquer outro tipo de jogo: conflitos, regras, o uso de habilidades do jogador (estratégias, técnicas ou mesmo sorte), e um tipo de valor gerado (Wolf, 2005). Entretanto, a característica tecnológica diferencia *games* de outros jogos convencionais (jogos de mesa e de tabuleiros, por exemplo). São duas instâncias necessárias para o funcionamento de um *game*: *hardware* e *software*. O *hardware*, ou a máquina, pode ser um fliperama, console doméstico, sistema portátil ou um computador, por exemplo. Já o *software* se caracteriza pela interface gráfica, os algoritmos, o código, enfim, os dados processados pelo *hardware* (Galloway, 2006). A máquina joga junto com o operador, segundo Galloway (2006). O autor salienta que o *game* é uma mídia baseada na ação. Telas piscando, pixels, personagens e elementos se movendo são resultado físico da ação e mediação de operador e máquina.

Neste artigo, aborda-se o Estudo de Games em termos de como as comunidades de jogadores se apropriam destes produtos culturais e estabelecem suas próprias práticas através de ambientes digitais, sem descartar qualquer outro tipo de interação (como a face a face, por exemplo). A partir de agora serão apresentados os trabalhos científicos brasileiros que utilizaram a etnografia em estudos de comunidades *gamers*, seja aplicando o método para pesquisas em ambientes di-

Trabalho	Artigo	Artigo	Artigo	Artigo	Artigo
Autor(es)	Emmanoel Ferreira	Mateus D. Finco e Alex B. Fraga	Carla Barros	Jair R. Oliveira Neto e Micheline D. G. Batista	Gilson Cruz Junior
Área do conhecimento	Comunicação	Educação Física	Marketing	Sociologia	Educação Física
Origem	UFRJ / UFF	UFRGS	ESPM-RJ	UFPE	UFSC
Período	2011	2012	2009	2012	2014
Objeto	Portal Xbox	Wii Fit	<i>Lan houses</i> do Rio de Janeiro	Jogos <i>Combat Arms</i> e <i>Dragons of Atlantis</i>	UOL Jogos
Palavras-chave	Cultura participativa. Letramento digital. Etnografia. Novas mídias. Games.	Atividade física. Qualidade de vida. Saúde. Educação Física.	Identidade. Distinção. Gostos Culturais. Internet. Camadas Populares.	Jogos eletrônicos. Jogos sociais. Hermenêutica. Aprendizagem.	Atividades de lazer. Jogos e brinquedos. Jogos de vídeo.
Referências sobre etnografia	Kozinets (1997); Hine (2005); Malinowski (1978); Montardo e Passerino (2006).	Kozinets (2009).	DaMatta (2000); Geertz (1978); Malinowski (1978).	Nenhuma.	Edgeworth (2006) e Geertz (2008).

Figura 1: sistematização da amostra referente aos artigos.

Fonte: os autores.

Trabalho	Dissertação	Tese
Autor(es)	Daniel C. Valentim	Márcia D. Medeiros
Área do conhecimento	Sociologia	Educação Brasileira
Origem	UFC	UFC
Período	2012	2013
Objeto	<i>Cyberatletas</i> de futebol digital	Jovens convidados
Palavras-chave	<i>Cyberatletas</i> . Jogos eletrônicos. Sociabilidade. Futebol digital. Antropologia urbana.	Jogos eletrônicos. Subjetividade. Identidades Virtuais.
Referências sobre etnografia	Carvalho (2001); DaMatta (1995); Geertz (2001); Magnani (2009); Malinowski (2005).	DaMatta (1997); Geertz (1999); Hine (2000, 2005); Kozinets (2002); Malinowski (1975, 1978).

Figura 2: sistematização da amostra referente à dissertação de Mestrado e à tese de Doutorado.

Fonte: os autores.

gitalis (sites de redes sociais, fóruns, jogos em rede multijogadores, entre outros), ou apenas pela convivência com os grupos pesquisados via observação da prática de jogar. A relevância desse tipo de levantamento está relacionada com a importância de se ler outras etnografias, conforme Rocha e Eckert (2008).

Foram identificados cinco artigos científicos, uma dissertação de Mestrado e uma tese de Doutorado, totalizando sete trabalhos. Os primeiros bancos de dados consultados foram os da Compós, Portal de Livre Acesso à Produção em Ciências da Comunicação (Portcom) e ABCiber. Apenas neste último foi encontrado um artigo sobre etnografia e *games* (Ferreira, 2011). Após, foram consultadas as bases da *Scientific Electronic Library Online* (SciELO) e do banco de teses e dissertações CAPES, nos quais foram encontrados um artigo (Finco; Fraga, 2012) e uma dissertação de Mestrado (Valentim, 2012), respectivamente. Por fim, foi consultado o Google Acadêmico, que indexa várias outras bases de dados. Nesta ferramenta foram encontrados três artigos (Barros, 2009; Oliveira Neto; Batista, 2012; Cruz Junior, 2014) e uma tese de Doutorado (Medeiros, 2013). As buscas apresentadas foram conduzidas entre os meses de novembro e dezembro de 2015 e foram utilizadas, principalmente, as palavras-chave etnografia, *games*, jogos eletrônicos e *gamers*.

A fim de sistematizar os trabalhos encontrados, foram criadas duas figuras, uma referente aos artigos (Figura 1) e outra para a dissertação e tese (Figura 2). As perguntas deste artigo em relação às produções acadêmicas levantadas buscam responder o seguinte: Qual formato do trabalho? Qual(is) o(s) autor(es)? Qual a área do conhecimento do trabalho? Qual o local de origem? Qual o período de publicação? Qual o objeto de

pesquisa? Quais palavras-chave foram utilizadas? Quais as referências sobre etnografia foram empregadas? As figuras apresentam esses dados em resumo.

É possível observar que as produções acadêmicas correspondentes dessa amostra são diversas em vários aspectos. Por outro lado, alguns autores referenciados são constantes nos trabalhos, mostrando a importância de suas obras e a já referida tradição antropológica. Quando se trata de etnografia em ambientes digitais, Kozinets e Hine surgem repetidamente, enquanto Geertz e Malinowski são referências da “tradição”.

Após a sistematização dos dados, foi realizada a leitura crítica de cada uma dessas etnografias. Nos próximos parágrafos serão tecidos alguns comentários sobre as produções acadêmicas, levando em conta a revisão bibliográfica realizada anteriormente. Será observada a perspectiva conceitual e técnica do método etnográfico em relação ao que foi efetivado e relatado na amostra.

Ferreira (2011), oriundo do campo da Comunicação, utiliza o método etnográfico para pesquisar um fórum de *gamers*, no Portal Xbox. Não entraremos em detalhes do que seja o Portal Xbox, afinal o trabalho original já o faz. Cabe aqui comentar a utilização do método. Ferreira (2011) se posiciona perante o campo pesquisado na condição de *lurker*, prática na qual não é revelada a identidade do pesquisador ao grupo e também não informada a realização da pesquisa (Fragoso; Recuero; Amaral, 2013). Enquanto essa prática pode ser útil para um processo exploratório, anterior à entrada em campo, a realização de uma pesquisa e divulgação de resultados como *lurker* levanta questões éticas que concernem à prática etnográfica. Qual a restituição da produção acadêmica

que foi retornada ao grupo? Como fica o consentimento do grupo para a realização da pesquisa? Qual dano pode ser causado a esse grupo pesquisado, em caso de alguma vulnerabilidade? Enfim, muitas questões importantes para a etnografia parecem não terem sido considerados no trabalho de Ferreira (2011), como, por exemplo, a confecção de diários de campo e o estabelecimento de um vínculo que se estende no fluxo do tempo com a comunidade pesquisada.

Finco e Fraga (2012), por sua vez, utilizam os termos etnografia virtual e netnografia para uma abordagem de comunidades online de jogadores do *Wii Fit*. Os autores comentam que aplicam também uma análise de conteúdo, ao recolher dados de comentários e postagens. Talvez este artigo devesse ter sido excluído da amostra, afinal, além do que é apresentado no resumo do trabalho, pouco ou nada há de etnografia, como, por exemplo, diário de campo, processo de alteridade, vínculo com o campo pesquisado ou demais técnicas de um empreendimento etnográfico. Os autores poderiam declarar que se tratava de uma produção com inspiração etnográfica, o que evitaria a necessidade do emprego de técnicas mais específicas do método.

Por outro lado, Cruz Junior (2014) esclarece, de antemão, que seu trabalho se propõe a realizar uma pesquisa de inspiração etnográfica, com características arqueológicas. O autor realiza uma espécie de escavação na comunidade online *UOL Jogos*, recolhendo dados e realizando observação participante. Neste sentido, a produção relata comentários de usuários da comunidade e Cruz Junior (2014) apresenta os dados como resultados advindos de suas percepções coletadas em um diário de campo.

Em Barros (2009) é observado uma abordagem etnográfica em ambientes urbanos, que se relaciona ao digital e aos *games* com a escolha do objeto pesquisado: *lan houses* do Rio de Janeiro. Aos poucos, a questão social dos *games* emerge no trabalho da autora, deixando claro uma construção de um campo que foi abordado de forma relativizada, sem pré-concepções. Estão presentes no trabalho de Barros (2009) a criação de um vínculo com o grupo pesquisado, a observação participante, entrevistas individuais em profundidade e conversas informais.

Uma aplicação da etnografia diferente de todas as outras levantadas é a dos autores Oliveira Neto e Batista (2012), que fazem uma abordagem diretamente no ambiente dos *games* pesquisados. Foram objeto de estudo dos autores os jogos *Dragons of Atlantis* e *Combat Arms*. A etnografia pode ser aplicada, afinal os ambientes desses jogos permitem interação em rede entre os jogadores. Entretanto, Oliveira Neto e Batista (2012) comentam sobre algumas técnicas da etnografia, inclusive utilizando o termo etnografia online, sem nunca mencionar nenhum autor ou referência sobre o tema. Não é problematizado o método ou mesmo refletido sobre suas especificidades para ambientes digitais.

Em se tratando das produções acadêmicas de maior fôlego, Valentim (2012) elaborou uma dissertação de Mestrado muita atenta a diversos aspectos da etnografia que foram referidos aqui durante a revisão bibliográfica. O objeto de pesquisa do autor eram cyberatletas de futebol digital, e a sua inserção em campo se deu na Federação Cearense de Futebol Digital. Durante os dois anos da pesquisa, Valentim (2012) comenta que visitava todos os dias o local de encontro do grupo, o que gerou três cadernos de diários de campo e mais de 1500 fotografias. É possível perceber neste trabalho, portanto, a criação de um vín-

culo com o grupo, o processo de pensamento do autor pela escrita dos diários e a utilização de recursos visuais para relatar a experiência etnográfica. Além disso, Valentim (2012) também problematiza e reflete sobre o método frequentemente, apontando suas percepções sobre o campo e o processo de alteridade que aconteceu, afinal o autor nunca tinha se interessado por *games* até o momento da pesquisa.

Por sua vez, a tese de Doutorado de Medeiros (2013) convidou alguns jovens aos quais a autora tinha acesso, para participarem da pesquisa etnográfica. Neste caso, não houve a inserção do pesquisador em uma comunidade de *gamers*, o que pode suscitar algum debate sobre a aplicação da etnografia nesses termos. Afinal, como se constituem as práticas desse grupo, quando eles não formam uma unidade em termos de práticas e símbolos compartilhados? De qualquer forma, esses jovens foram convidados a participar de uma espécie de experiência conduzida por Medeiros (2013), na qual eles escolhiam seus personagens nos *games*, jogavam e depois respondiam questionários e eram entrevistados. A autora ainda comenta a existência do diário de campo e de gravações em vídeo da experiência realizada com os jovens.

Importa destacar que a abordagem de produções acadêmicas que aliam etnografia e comunidades *gamers* buscou, unicamente, identificar e refletir sobre as possibilidades de aplicação deste método nos Estudos de Games, não havendo a intenção de qualificar a relevância e os avanços de cada uma dessas produções em suas áreas do conhecimento.

Considerações finais

Este trabalho realizou uma revisão bibliográfica sobre etnografia, refletindo sobre o método em aspec-

tos voltados para mídias digitais e comunidades *gamers*. Levando em conta um conceito polissêmico de cultura, a interpretação das práticas de um grupo exige muito rigor científico e responsabilidade. Além disso, o pesquisador que decide utilizar a etnografia como método deve estar preparado para muitos desafios, que concernem diretamente às suas percepções e subjetividades. O processo de alteridade e observação participante transformam tanto o grupo pesquisado, quanto o etnógrafo, como apontam Rocha e Eckert (2008).

A etnografia, tanto em termos conceituais, quanto em sua prática, advém de uma longa tradição de produção de conhecimento antropológico. Qualquer outra área das Ciências Sociais que abraça a etnografia deve estar preparada para compreender e respeitar os fundamentos mais básicos do método. No caso da Comunicação, parece que a etnografia se tornou objeto de interesse a partir da Cibercultura. Para entender as mídias digitais e as práticas das pessoas nesses meios, a etnografia surgiu como método viável. Com os termos etnografia virtual e netnografia, que já esclarecem o objeto de pesquisa, as especificidades da etnografia em ambientes digitais foram amplamente problematizadas por pesquisadores brasileiros e estrangeiros.

As etnografias levantadas neste artigo, que aplicam o método para pesquisar comunidades *gamers*, retratam uma falta de rigor científico. A falta de um vínculo estendido com o campo de pesquisa, o processo de alteridade e relativização cultural e a confusão com as técnicas etnográficas demonstram que ainda há a necessidade de trabalhos mais cuidadosos no campo dos Estudos de Games. Neste caso, principalmente, no que diz respeito às aplicações do método em ambientes digitais.

Referências

BARROS, Carla. Identidades, classificações e “gostos” culturais: um estudo no universo dos games e redes sociais nas camadas populares. In: IV Simpósio Internacional de Administração e Marketing e VI Congresso de Administração da ESPM. **Anais**. São Paulo: ESPM, 2009.

BOAS, Franz. As limitações do método comparativo em Antropologia. In: CASTRO, Celso (Org.). **Antropologia cultural**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, pp. 24-40, 2005.

CRUZ JUNIOR, Gilson. Gaming, cultura e ciberespaço: sobre o “mimimi” em torno de Mass Effect 3 e a compreensão “crítica” dos jogos digitais. **Licere**, Belo Horizonte, v. 17, n. 4, 2014.

CUCHÉ, Denny. Gênese social da palavra e da ideia de cultura. In: _____. **A noção de cultura nas ciências sociais**. Bauru: EDUSC, 1999. p. 17-26

FERREIRA, Emmanoel. Cultura participativa e letramento digital: uma análise exploratória através da aplicação da pesquisa etnográfica no fórum de discussão Portal Xbox. V Simpósio Nacional ABCiber. **Anais**. Florianópolis: UDESC/UFSC, 2011.

FINCO, Mateus David; FRAGA, Alex Branco. Rompendo fronteiras na Educação Física através dos videogames com interação corporal. **Motriz**, Rio Claro, v. 18, n. 3, pp. 533-541, 2012.

FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; AMARAL, Adriana.

Métodos de pesquisa para internet. Porto Alegre: Sulina, 2013.

_____; et al. Um panorama dos estudos de games na área da Comunicação nos últimos 15 anos. **Anais Eletrônicos do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. Rio de Janeiro: UFRJ, 2015.

LE MOS, André. Cibercultura como território recombinante. In: MARTINS, Camila Duprat et al. (Org.). **Territórios recombinantes: arte e tecnologia – debates e laboratórios**. São Paulo: Inst. Sergio Motta, pp. 35-48, 2007.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

GALLOWAY, Alexander. **Gaming: essays on algorithmic culture**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.

GEERTZ, Clifford. Uma descrição densa: por uma teoria interpretativa da cultura. _____. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: LTC, 2011.

HINE, Christine. **Ethnography for the Internet: embedded, embodied and everyday**. London: Bloomsbury, 2015.

MALINOWSKI, Bronislaw. Introdução: objeto, método e alcance desta investigação. In: _____. **Os argonautas do Pacífico Ocidental**. São Paulo: Abril Cultural, 1978.

_____. **Uma teoria científica da cultura**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1970.

MEDEIROS, Márcia Duarte. **Jogos eletrônicos,**

mundos virtuais e identidade: o si mesmo como experiência alteritária. 2013. Tese (Doutorado em Educação Brasileira). Faculdade de Educação, UFC, Fortaleza, 2013.

MONTARDO, Sandra Portella; AMARAL, Adriana. Pesquisa em Cibercultura e internet: estudo exploratório-comparativo da produção científica da área no Brasil e nos Estados Unidos. **Conexão** (UCS), Caxias do Sul v. 9, pp. 57-73, 2010.

_____; AMARAL, Adriana. Pesquisa em Cibercultura: análise da produção brasileira da Intercom. **Logos** (Rio de Janeiro. Online), v. 18, pp. 102-116, 2011.

OLIVEIRA NETO, Jair Rocha de; BATISTA, Micheline Dayse Gomes. Jogando e aprendendo: etnografias on-line dos games *Combat Arms* e *Dragons of Atlantis*. IV Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação. **Anais**. Recife: UFPR, 2012.

POLIVANOV, Beatriz Bandrão. Etnografia virtual, netnografia ou apenas etnografia? Implicações dos conceitos. **ESFERAS - Revista Interprogramas de Pós-graduação em Comunicação do Centro Oeste**, v. 2, pp. 61-71, 2013.

ROCHA, Ana Luiza Carvalho da; ECKERT, Cornelia. “Etnografia: saberes e práticas”. In: Pinto, Céli Regina Jardim e Guazzelli, César Augusto Barcellos (Org.). **Ciências Humanas: pesquisa e método**. Porto Alegre: Editora da Universidade, pp. 9-31, 2008.

ROCHA, Paula Jung; MONTARDO, Sandra Portella. Netnografia: incursões metodológicas na Cibercultura. **E-Compós** (Brasília), Brasil, v. 4, pp. 1-22, 2005.

TODOROV, Tzvetan. A descoberta da América. In: _____. **A conquista da América: a questão do outro**. 3.ed. São Paulo: Martins Fontes, pp. 3-14, 2003.

VALENTIM, Daniel Costa. **Unidos pelo controle: uma etnografia das práticas de sociabilidades dos cuberatletas do futebol digital**. 2011. Dissertação (Mestrado em Sociologia) – Centro de Humanidades, UFC, Fortaleza, 2011.

WAGNER, Roy. **A invenção da cultura**. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

WOLF, Mark J. P. **The medium of the video game**. Austin: University of Texas Press, 2005

Notas

- 1 Mestrando em Processos e Manifestações Culturais na Universidade FEEVALE (Campus II – Novo Hamburgo/RS, Brasil, CEP: 93352-000). E-mail: samyrpaz@gmail.com.
- 2 Doutora em Comunicação Social (PUCRS). Professora Programa de Pós-graduação da Universidade FEEVALE (Campus II – Novo Hamburgo/RS, Brasil, CEP: 93352-000). E-mail: spmontardo@uol.com.br.
- 3 Parte desse momento o conceito de alteridade (Todorov, 2003), no qual a identidade do sujeito passa a ser reconhecida pela experiência de conhecer o outro. Exemplo: “sou gaúcho, pois não sou carioca”.
- 4 Designação de uma cultura contemporânea, baseada na relação do homem com tecnologias em rede.

O termo advém de ciberespaço, conceito que reflete a interconexão de computadores em rede, tanto em termos de infraestrutura como em circulação de informações permitida por esses meios. O conceito de Ciberultura pode mudar conforme o autor (Lévy, 1999; Lemos, 2007).