



**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"**

**Faculdade de Filosofia e Ciências
Programa de Pós-graduação em Ciência da Informação**

NELSON SEBASTIAN SILVA-JEREZ

COMPORTAMENTO INFORMACIONAL DE JOGADORES DE VIDEO GAMES

Marília
2021

NELSON SEBASTIAN SILVA-JEREZ

COMPORTAMENTO INFORMACIONAL DE JOGADORES DE VIDEO GAMES

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da Faculdade de Filosofia e Ciências da UNESP – Campus de Marília, como requisito parcial para obtenção do título de Doutor em Ciência da Informação.

Área de Concentração: Informação, Tecnologia e Conhecimento

Linha de pesquisa: Produção e Organização da Informação

Orientadora: Dra. Helen de Castro Silva Casarin

Marília
2021

S586c

Silva-Jerez, Nelson Sebastian

Comportamento informacional de jogadores de video games /

Nelson Sebastian Silva-Jerez. -- Marília, 2021

131 f. : il.

Tese (doutorado) - Universidade Estadual Paulista (Unesp),
Faculdade de Filosofia e Ciências, Marília

Orientadora: Helen de Castro Silva Casarin

1. Ciência da informação. 2. Comportamento informacional. 3.
Video games. 4. Netnografia. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca da Faculdade de
Filosofia e Ciências, Marília. Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

NELSON SEBASTIAN SILVA-JEREZ

COMPORTAMENTO INFORMACIONAL DE JOGADORES DE VIDEO GAMES

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da Faculdade de Filosofia e Ciências da UNESP – Campus de Marília, como requisito parcial para obtenção do título de Doutor em Ciência da Informação.

BANCA EXAMINADORA

Orientador: _____

Profa. Dra. Helen de Castro Silva Casarin
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” – UNESP

2º Examinador: _____

Prof. Dr. Edberto Ferneda
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” – UNESP

3º Examinador: _____

Prof. Dr. Daniel Martínez-Ávila
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” – UNESP

4º Examinador: _____

Prof. Dr. Guilherme Ataíde Dias
Universidade Federal da Paraíba – UFPB

5º Examinador: _____

Prof. Dr. Rodrigo Eduardo Botelho Francisco
Universidade Federal do Paraná – UFPR

Marília, 30 de Setembro de 2021.

DEDICATÓRIA

A mi madre, que me dio la vida y las letras.

AGRADECIMENTOS

Antes de tudo, agradeço a minha orientadora, Profa. Dra. Helen de Castro Silva Casarin, pela paciência, pelo apoio, e toda a orientação ao longo do Mestrado e do Doutorado. Muito obrigado.

I also thank my dearest Chloe, who helped me in a thousand ways, as always, whether not to drop everything when things got really bad over all this years, whether to carry on and have a cuppa when life seemed unbearable. I love you my dear. I will never forget everything you did for me. Never. Thank you so much, with all my heart. And please believe me that whenever you need, you can count on me.

Agradezco al Sol en mi vida, por haber sido la mejor madre posible, y antes que nada, mi amiga. Agradezco a mi viejo, por enseñarme el ajedrez, en el tablero y la vida, y por haber sido el mejor padre posible. Agradezco a los dos, por que juntos me dieron todo lo que necesite, y a pesar de la pobreza, nunca me faltó nada. NADA. Ni un regalito siquiera, sea para llevar a otros, sea para mí. Ustedes me dieron todos los mejores regalos de la vida, incluso mi regalona. Les agradezco por incentivar me desde muy chico, desde la más temprana memoria, a siempre seguir mi curiosidad, y nunca bajarle la cabeza ni a ustedes ni a nadie, por hacerme un amante de la Libertad, y por darme seguridad sobre mis capacidades. Te agradezco Solcita, por todos los juegos lindos que me enseñaste: las matemáticas y las letras. Te agradezco Seu Nelson, por haberme enseñado las misiones comando. Les agradezco a ambos, por haberme enseñado el valor de los libros y el amor por la literatura. Les agradezco por haberme dado mi templo, las bibliotecas. Gracias, sin ustedes no habría llegado aquí.

Agradeço meu presentinho, sempre juntos mesmo na distância, você continua sendo um exemplo de guerreira, e me enche de orgulho. Não desista nunca. E lembre-se que eu vou estar sempre do teu lado.

Agradeço Tia Elci e Tio Bob, pelo apoio no momento mais necessário. Sem vocês eu não estaria aqui hoje.

Agradeço meus irmãos mais que de sangue Gustavo e Cícero por me incentivarem e apoiarem sempre a buscar novos horizontes e desafios. Da mesma forma, Lênon e Everaldo pela mão, ombro e ouvido em todos os momentos.

Agradeço aos companheiros de Mine, Zeroum, Vackstone e Sir_GreenTheFull pelos bons momentos e a zoeira infinita.

Agradeço a Aline, Bartira, Débora, Karin, Maísa, Marcela e Têu pela amizade, pela cumplicidade na vagabundagem e no trabalho duro, por fazer as aulas chatas sobrevivíveis e as menos chatas legais, por fazer quatro (ou cinco) anos passarem voando.

Agradeço a todos os grandes amigos ex-alunos da Biblio que sem querer me convenceram a trilhar esta carreira linda.

Agradeço aos meus irmãozinhos de quatro patas, apesar de que nunca vão entender o significado disto tudo que eles também me ajudaram a conquistar com seu amor puro e simples.

The old man was dreaming about the lions.
(Hemingway).

RESUMO

A tese explora o comportamento informacional de jogadores de *video games*. Tem como objetivo investigar como se dá o comportamento informacional dos jogadores de *video games*, como estes se relacionam com as necessidades informacionais criadas por conta deste hábito, e como tais jogos influenciam essas relações. Como método, utiliza Netnografia associada com a técnica de Participação Observante, visando obter uma descrição densa do comportamento informacional observado. Como recorte utiliza o jogo Minecraft. A análise aborda o comportamento informacional de jogadores de Minecraft em quatro plataformas: a Minecraft Wiki, o YouTube, o Minecraft Forum e o subreddit de Minecraft na plataforma Reddit. Como recorte teórico, utiliza a perspectiva do Comportamento Informacional Cotidiano, que explora como os indivíduos lidam com informação no dia a dia, fora dos ambientes de trabalho ou estudo. Explora um conjunto de cinco ações informacionais: compartilhar, buscar, acessar, usar e avaliar informação. Os resultados demonstram que existe um balanceamento entre oferta e demanda de informação nas plataformas, mesmo que não totalmente explícita. Identifica diversos tipos de compartilhamento de informação nas plataformas consideradas no estudo. Discute como características específicas das plataformas e seus respectivos motores de busca influenciam a forma como os jogadores buscam informação nas mesmas. Encontra que não há muita variabilidade na forma como a informação é acessada nas plataformas. Aponta a existência de uma relação complementar entre o tipo de informação compartilhada e o uso que ela receberá por parte dos usuários. Conclui que o processo de avaliação da informação sobre Minecraft encontrada nas plataformas estudadas se dá baseado numa análise caso a caso, em que a reputação, seja da plataforma fonte ou do usuário emissor, é fator significativo no resultado.

Palavras chave: Ciência da Informação; comportamento informacional cotidiano; *video games*; jogadores; Netnografia; Participação observante.

ABSTRACT

The thesis explores the information behaviour of video game players. It aims to investigate how the information behaviour of video game players occurs, how they relate to the information needs arising from this activity, and how such games influence these relationships. As a method, it uses netnography associated with the observer participation technique, with the aim of obtaining a dense description of the observed information behaviour. The research object is the game Minecraft. The analysis covers the information behaviour of Minecraft players on four platforms: the Minecraft Wiki, YouTube, the Minecraft Forum and the Minecraft subreddit on the Reddit platform. As a theoretical framework, it uses the perspective of Everyday Life Information Behaviour, which explores how individuals deal with information on a daily basis, beyond the contexts of work or study. It explores a set of five information actions: sharing, seeking, accessing, using and evaluating information. The results demonstrate that there is a balance between the supply and demand for information on the platforms, even if this is not fully explicit. The results also revealed several types of information sharing on the platforms included in the study. The analysis of the results discusses how specific features of platforms and their respective search engines influence how players look for information on them. The analysis finds that there is not much variability in the way information is accessed across platforms, pointing to the existence of a complementary relationship between the type of information shared and the use it will undergo by users. The thesis concludes that the evaluation process of information on Minecraft found on the studied platforms is based on a case-by-case analysis, where reputation, whether from the source platform or from the issuing user, is a significant factor in the result.

Keywords: Information Science; everyday life information behaviour; video games; video game players; Netnography; Observant participation.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Avatares	48
Figura 2 – Alex e suas diferentes <i>Skins</i>	49
Figura 3 – Inventário	50
Figura 4 – Biomas	51
Figura 5 – Alguns exemplos de blocos.....	52
Figura 6 – Exemplos de <i>mobs</i> passivos	53
Figura 7 – <i>Villagers</i> de diferentes biomas	54
Figura 8 – Illagers.....	55
Figura 9 – Alguns exemplos de Monstros	57
Figura 10 – Alguns exemplos de plantas	58
Figura 11 – O <i>Nether</i>	59
Figura 12 – O <i>End</i>	60
Figura 13 – Receitas para <i>crafting</i>	72

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
2	REFERENCIAL TEÓRICO	16
2.1	Breve histórico dos estudos de comportamento informacional	16
2.2	Comportamento informacional	17
2.3	Comportamento informacional cotidiano	19
2.4	Video games.....	23
3	O JOGO: MINECRAFT	29
3.1	Desenvolvimento do jogo	29
3.2	Modos de jogo e níveis de dificuldade	30
3.3	Mecânicas do jogo.....	30
3.4	O mundo	33
3.5	Mecânicas	45
4	CONSIDERAÇÕES METODOLÓGICAS	50
4.1	Etnografia.....	50
4.2	Netnografia	53
4.3	Incidente crítico.....	57
4.4	Questões éticas.....	58
5	INDO AO CAMPO	66
5.1	Informações preliminares sobre o campo e a Observação.....	66
5.2	Comportamento Informacional do pesquisador.....	69
5.3	Inserção no campo.....	72
6	COMPORTAMENTO INFORMACIONAL DE JOGADORES DE MINECRAFT ..	75
6.1	Ação informacional: Compartilhar informação	75
6.2	Ação informacional: Buscar informação	89
6.3	Ação informacional: Acessar informação	93
6.4	Ação informacional: Usar informação	97
6.5	Ação informacional: Avaliar informação	106
6.6	Discussão dos resultados	112
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	120
	REFERÊNCIAS	123
	APÊNDICE: BREVE GLOSSÁRIO DO SOCIOLETO DOS JOGADORES	129

1 INTRODUÇÃO

A indústria dos *video games* é hoje uma das maiores dentro da chamada indústria cultural. Em 2015, seus ganhos atingiram um valor de 74 bilhões de dólares¹, quase o dobro do que a indústria do cinema faturou globalmente no mesmo ano (38 bilhões de dólares)². Já em 2020, apenas cinco anos depois, este valor alcançou 159 bilhões de dólares (NEWZOO, 2020, p. 14). Independente do seu valor financeiro, não podemos negar a sua crescente importância na sociedade contemporânea. Desde os primeiros jogos, ainda nos anos do pós-guerra, até os sucessos atuais, seja nos computadores, consoles ou celulares, os chamados jogos eletrônicos cresceram não só em qualidade e quantidade, mas também em diversificação e alcance. É difícil encontrar hoje em dia quem não se compraza com um ‘joguinho’ em momentos de ócio ou espera, mesmo que seja um *puzzle* no celular na fila do banco. Existe um aforismo nos círculos do *Game Design* que afirma não existirem pessoas que não gostam de jogos, mas sim pessoas que ainda não encontraram um jogo que satisfaça o seu gosto.

Sendo parte importante da cultura, não é surpreendente que, com o advento da Sociedade da Informação e o surgimento de tecnologias eletrônicas analógicas e digitais, o jogo fosse transportado para mídias baseadas em tais tecnologias. Ainda na virada da década de 40 para a de 50 do século XX, surgiram as primeiras tentativas de usar as incipientes (ainda que avançadas para a época) tecnologias da informação para propósitos lúdicos (AHL, 2008). As tecnologias chave estavam à disposição para serem usadas para tal: circuitos lógicos e *displays*, que permitiam aceitar níveis restritos de interatividade e projetar visualmente o resultado a um usuário. Logo, jogos estavam sendo utilizados para exibir as capacidades dos diversos sistemas computacionais da época, como manifestação da competência técnica dos seus criadores e operadores.

Não demorou muito para que tais jogos eletrônicos deixassem de ser apenas uma demonstração de competência técnica para ganharem independência enquanto mídia e objeto cultural. Já em 1971 foi lançado o primeiro jogo comercialmente distribuído, *Computer Space*, criado por Nolan Bushnell e Ted Dabney (WOLF, 2008a). Desde esse primeiro jogo, em branco e preto, sem música, com baixíssima resolução gráfica, sem rudimentos de inteligência artificial para os antagonistas, e com baixo valor de *replay*³, até os mundos

¹ <https://www.superdataresearch.com/blog/global-games-market-2015/>

² <http://variety.com/2016/film/box-office/asia-expands-domination-of-global-box-office-1201752360/>

³ Valor de *replay*: Característica de um jogo que indica o quanto um jogo pode ser jogado repetidas vezes sem perder o apelo. Combina características como a repetitivade das ações, a variabilidade do jogo ao longo da sessão de jogo, a trama, e outras.

virtualmente infinitos de *Minecraft* e os servidores com milhões de jogadores de *World of Warcraft*, passando pelos campeonatos profissionais de *Counter Strike* ou *League of Legends*, a indústria dos *video games* passou por uma não tão longa trajetória de sucessos (e falhas também) que a levaram a ter a importância que tem hoje. Contudo, apesar de ser financeiramente uma das indústrias líderes do segmento cultural, esse sucesso não se traduz em interesse científico no mesmo nível. Nesse sentido, e especificamente em nosso campo, Case e Given registram a evolução do debate tanto sobre qual deveria ser o foco do estudo do comportamento informacional, opondo opções percebidas como mais e menos sérias, ou sobre o próprio conceito de informação e sua relação com o entretenimento (2016, *passim*).

Nesse sentido, pretendemos colaborar olhando para os *video games* através do que eles têm de mais importante: os jogadores. Dada a enorme diversificação e crescimento da indústria de *video games*, existem hoje jogos de diversos tipos, e acompanhando essa tendência, existe também uma grande diversidade de tipos de jogadores. O que antes era uma diversão de crianças e adolescentes majoritariamente do sexo masculino, hoje atende indivíduos de todos os gêneros, faixas etárias, estratos sócio-econômicos, ocupações e gostos. Combinadas essas duas diversidades, de jogos e jogadores, seria normal que algumas categorizações surgissem. Neste estudo, estes jogadores serão universalmente intitulados *gamers*, independente das rivalidades e argumentações sobre a validade ou não de tal título. Faz-se, contudo, necessária uma divisão, mesmo que para ajudar a melhor esclarecer os objetivos deste estudo.

Chamamos *hardcore gamers* àqueles jogadores para os quais os *video games* constituem a principal⁴ forma de consumo cultural, jogadores para os quais estes jogos fazem parte importante da sua vida, seu cotidiano e sua identidade pessoal e social. E entendemos como *casual gamers* para aqueles que jogam cotidianamente, por menores quantidades de tempo, de forma até aleatória, e para os quais, apesar de serem parte deste, os *video games* não consistem de uma das principais formas de consumo cultural. Entre estes dois tipos de jogadores, e paralelamente também, existem diversos tipos intermediários e diferentes de jogadores, porém utilizamos esta separação para esclarecer que nossos sujeitos de interesse abrangem ambos os tipos e mais, e que não nos prenderemos a apenas um tipo de jogadores.

O recorte temático deste trabalho foca os jogadores de *Minecraft*. Este jogo foi escolhido entre outros candidatos por apresentar diversas características que entendemos favorecer a abordagem metodológica que pretendíamos seguir. A primeira dessas

⁴ Ou uma das principais.

características é ampla base de jogadores. Minecraft é um dos jogos mais bem sucedidos da história, sendo que em 2020 ultrapassou a marca dos duzentos milhões de cópias vendidas⁵. Além disso, no mesmo ano, atingiu a marca de 126 milhões de jogadores online por mês. A segunda característica é a longevidade. O jogo foi lançado oficialmente em 2011, proporcionando tempo suficiente para o desenvolvimento de uma comunidade de jogadores e todo um ecossistema informacional relacionado ao jogo. Por fim, a heterogeneidade da base de jogadores foi a característica decisiva. Jogadores de todos os tipos fazem parte da comunidade, e isso é, a nosso ver, a característica mais importante, pois aumenta a relevância das observações, diminui alguns vieses demográficos, e implica em uma maior probabilidade de aplicabilidade das observações a outros recortes.

Em uma entrevista para a revista *EDGE* em 2019⁶, Helen Chiang, diretora de Minecraft⁷ na Microsoft, afirmou que a idade média dos jogadores de Minecraft é 24 anos. Ao compararmos essa afirmação com outras fontes, encontramos, por exemplo, uma enquete realizada no Minecraft Forum⁸, na qual 19,7% dos respondentes tinham menos do que 15 anos de idade, 46,3% entre 15 e 21 anos de idade, 20,1% entre 22 e 30, 7,4% entre 31 e 40, e 6,4% acima disso. Consideradas as devidas limitações e vieses de tal enquete, principalmente tendo em vista o tamanho do universo de jogadores, ainda assim temos um interessante indicador da diversidade etária dos jogadores. Médias são altamente suscetíveis a valores extremos, porém, neste caso, o desvio máximo possível é diferente para valores acima e abaixo da média, mantendo-a bem centralizada. É fácil encontrar relatos de jogadores com mais de 70 anos, ou até mesmo 90, porém estes são em menor quantidade.

Já pelo ponto de vista teórico, o recorte é a abordagem do Comportamento Informacional Cotidiano (KHOO, 2014; LAPLANTE, 2008; MEYERS; FISHER; MARCOUX, 2009; PÁLSDÓTTIR, 2005; SILVA-JEREZ; CASARIN, 2017), um campo em expansão na literatura internacional, mas não tanto na literatura em língua portuguesa. Uma

⁵ Disponível originalmente em: <<https://www.theverge.com/2020/5/18/21262045/minecraft-sales-monthly-players-statistics-youtube>>

Arquivado em:

<https://web.archive.org/web/20210306002225/https://www.theverge.com/2020/5/18/21262045/minecraft-sales-monthly-players-statistics-youtube>

⁶ Disponível originalmente em: <<https://www.pcgamesn.com/minecraft/player-age>>

Arquivado em:

<https://web.archive.org/web/20210116143652/https://www.pcgamesn.com/minecraft/player-age>

⁷ Em tradução livre. *Head of Minecraft* no original em Inglês.

⁸ Originalmente em: <https://www.minecraftforum.net/forums/minecraft-java-edition/discussion/129318-demographics-age-poll>

Consultado em: Mar. 2021.

busca superficial e exploratória no Google Acadêmico com a expressão “Comportamento Informacional” no título do artigo retorna pouco menos de três centenas de resultados, dos quais a maioria estuda o Comportamento Informacional em contextos específicos relacionados ao trabalho ou ao estudo. Entendemos que estudos de Comportamento Informacional no contexto cotidiano se justificam não somente pela necessidade de acompanharmos e contribuirmos com a pesquisa que é desenvolvida internacionalmente, mas porque, conforme abordaremos mais detalhadamente em outro capítulo, acreditamos que não é possível compreender o comportamento informacional sem observá-lo em todos seus aspectos. Mesmo que, individualmente, estudos possam focar determinados aspectos, é necessário que o campo abranja todos para obter uma visão global de como os indivíduos se relacionam com a informação. Desta forma, faz-se necessário privilegiar também o comportamento informacional no contexto cotidiano.

Outra busca no Google Acadêmico, por artigos que tragam no título “Comportamento Informacional” e algum dos termos relacionados ao tema, como “*Games*”, “*Jogos*” “*Video games*” “*Gamers*”, não retornaram resultados. Embora não argumentemos aqui que não existam artigos nacionais abordando o tema, demonstramos com isto sua pouca expressividade. E dada a já mencionada importância da indústria dos *video games* como indústria cultural, e destes jogos como produtos culturais de uma sociedade em transformação, bem como sua popularidade em diversos segmentos sócio-demográficos, acreditamos que se justifica o estudo dos mesmos pela Ciência da Informação.

Por fim, acreditamos que estudos como este podem ter importantes desdobramentos para o setor econômico do *design* e produção de jogos. Dada a característica de exigir constantes tomadas de decisão por parte dos jogadores, cria-se a demanda por um fluxo de informações constante que lhes permita desempenhar suas atividades *in-game* com sucesso, visto que a Informação é um insumo básico para qualquer tomada de decisão. Por isto, uma das propriedades cruciais do *design* de um jogo, que influi decisivamente no sucesso comercial do mesmo, é a transmissão eficiente das informações necessárias ao jogador, razão pela qual desenvolvedores podem se beneficiar do estudo do comportamento informacional de jogadores e suas necessidades informacionais.

Esta tese tem como objetivo de pesquisa investigar, dentro da perspectiva teórica do *Everyday Life Information Behaviour*, doravante chamado Comportamento Informacional Cotidiano, como se dá o comportamento informacional dos jogadores de *video games*, chamados *gamers*, como estes se relacionam com as necessidades informacionais criadas por conta deste hábito, e como os criadores de tais jogos influenciam tais relações, seja

propositadamente ou não. Para tal, utilizamos como método de pesquisa a Netnografia baseada em participação observante. A fim de otimizar o uso dos recursos de pesquisa, optou-se por restringir o recorte temático da mesma a apenas um jogo, no caso, *Minecraft*. Espera-se que os resultados encontrados possam contribuir para promover o entendimento do Comportamento Informacional Cotidiano, fortalecer o uso de *video games* e jogadores como objeto de estudo da Ciência da Informação, e fornecer subsídios que possam ser utilizados pela indústria do *game-design* na criação de seus produtos.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Breve histórico dos estudos de comportamento informacional

Segundo Case e Given, as raízes dos estudos sobre comportamento informacional se estabelecem no século XIX, nos estudos de usuários de bibliotecas, que pouco a pouco foram se afastando da investigação apenas sobre materiais impressos (2016, p. 45). De fato, segundo Wildemuth e Case alguns autores mencionam datas tão adiantadas quanto 1916, ou mesmo 1902 para os estudos de usuários de informação (2010, p. 35). Estes primeiros trabalhos eram mais voltados para o estudo de canais e sistemas do que para as pessoas usuárias de informação, isto é, a abordagem era focada em como os indivíduos em geral usavam certas fontes de informação em particular, e não em como os indivíduos em particular lidavam com informação em geral (CASE; GIVEN, 2016, p. 45; KUHLTHAU, 1991; SILVA-JEREZ, 2016; WILDEMUTH; CASE, 2010; WILSON, 1999, 2008, 2010). Independente da discussão cronológica, sabe-se que o campo dos estudos de usuários sofreu uma expansão em meados do século XX, quando, se por um lado há de se justificar a alocação de verba pública para bibliotecas no entre-guerras (WILSON, 2010, p. 27), por outro há de se lidar com a chamada explosão informacional do pós-guerra, na qual a evolução da capacidade computacional não dava conta do armazenamento e processamento da quantidade de literatura técnica e científica que estava sendo gerada (WILDEMUTH; CASE, 2010, p. 35; WILSON, 2010, p. 28).

Ainda no século XX, a partir dos anos 40, ocorre uma mudança de direcionamento, e novos trabalhos, focados nas pessoas invés de nos sistemas começam a aparecer, e, como reflexo desta mudança, tornam-se mais comuns os estudos abrangendo grupos ocupacionais específicos, especialmente profissionais (CASE; GIVEN, 2016, p. 45). Para fins de revisão sistemática, Case (2002, 2007, p. 295, 2012, p. 13) propõe uma divisão dos estudos de comportamento informacional em algumas categorias, a saber, por ocupação, por papel, por demografia, ou por teorias, modelos e métodos utilizados. Destas, a categoria ocupacional ainda é na qual se encontram a maioria dos estudos (CASE, 2007; CASE; GIVEN, 2016). Contudo, se inicialmente o foco destes trabalhos eram os especialistas, profissionais, e especialmente cientistas (SILVA-JEREZ, 2016), hoje temos todo um amplo leque de ocupações sendo abordadas por estudos de comportamento informacional, como visto em Case e Given (2016), por exemplo. Posteriormente, ganharam destaque outros contextos além do ocupacional, conforme abordaremos mais adiante.

2.2 Comportamento informacional

Em trabalho anterior (SILVA-JEREZ, 2016), nos baseamos nas definições formuladas por vários autores (CASE, 2007; FISHER; ERDELEZ; MCKECHNIE, 2005; FISHER; JULIEN, 2009; PETTIGREW; FIDEL; BRUCE, 2001; WILSON, 1999, 2000) para sintetizar uma definição que atendesse às necessidades operacionais de nossos trabalhos e que ao mesmo tempo reconhecesse as contribuições e a importância das formulações destes autores. Desta forma, entendemos comportamento informacional como “a totalidade das ações realizadas em qualquer contexto pelos indivíduos em relação à informação, sejam estas ativas ou passivas, propositais ou não, e conscientes ou inconscientes” (SILVA-JEREZ, 2016, p. 18). Chamamos estas ações ou atividades de *ações informacionais*, entendidas como os verbos que conectam o sujeito ‘indivíduo’ ao objeto ‘a informação’ em um período simples, como em ‘O indivíduo compartilha informação’ (SILVA-JEREZ, 2016, p. 17). Destacamos que por conta das características metodológicas e de escopo deste trabalho, focaremos somente um subconjunto delas: buscar, acessar, usar, avaliar e compartilhar informação.

Para chegar a esta formulação, partimos da definição dada por Wilson, que entende comportamento informacional como a totalidade do comportamento humano em relação a fontes e canais de informação, incluindo as formas ativa e passiva de busca e uso da informação (2000, p. 49, tradução nossa), reconhecendo também a contribuição da definição anterior do autor, quando ele entendia o comportamento informacional como as atividades nas quais uma pessoa se engaja quando está identificando suas necessidades de informação, buscando de qualquer maneira tal informação, e usando ou transferindo essa informação (WILSON, 1999, p. 249, tradução nossa). É dessa ligação semântica entre *comportamento* e as *atividades realizadas* que tiramos o embasamento para nossa definição de ações informacionais. É também dessa mesma ligação que entendemos que “[...] a totalidade do comportamento humano [...]” (2000, p. 49) é equalizável com o nosso “[...] a totalidade das ações realizadas [...]” (SILVA-JEREZ, 2016, p. 18).

No processo de construção de nossa formulação do conceito de comportamento informacional, apresentado originalmente em nossa dissertação (SILVA-JEREZ, 2016, *passim*), ressaltamos alguns pontos importantes das formulações de vários autores que consideramos significativos. Primeiramente, queremos destacar a ligação semântica existente na primeira formulação de Wilson (1999, p. 249), na qual ele vincula o comportamento informacional com as atividades relacionadas à informação realizadas pelos indivíduos. Dessa forma, quando mais tarde Wilson reformula sua definição englobando “a totalidade do

comportamento humano” (2000, p. 49), entendemos que este “comportamento” pode ser traduzido essencialmente como as atividades que são realizadas pelo indivíduo (SILVA-JEREZ, 2016, p. 17). Nesse entendimento, as atividades ou ações se significam em uma forma verbal, ou seja, quando mencionarmos estas atividades ou ações, estamos nos referindo diretamente aos verbos que ligam o sujeito ‘indivíduo’ ao objeto ‘informação’, tal como em ‘o individuo busca a informação’ ou ‘o individuo compartilha informação’ (SILVA-JEREZ, 2016, p. 17). Dessa forma, estes exemplos dão origem às ações informacionais ‘buscar informação’ e ‘compartilhar informação’.

Além das formulações de Wilson (1999, 2000), utilizamos outros autores para embasar nossa conceitualização. Assim, um segundo ponto que ressaltamos, é que muitas formulações (CASE, 2007; FISHER; ERDELEZ; MCKECHNIE, 2005; FISHER; JULIEN, 2009; PETTIGREW; FIDEL; BRUCE, 2001) “atentam para a questão contextual, na qual a definição de comportamento informacional deve abordar os vários contextos nos quais os indivíduos lidam com informação, e não apenas o contexto profissional” (SILVA-JEREZ, 2016, p. 17). Porém, isso não impede a adoção de um recorte específico de pesquisa, o que é importante para nós, visto que estudamos comportamento informacional cotidiano, o qual é apenas um dos contextos nos quais os indivíduos lidam com a informação (SILVA-JEREZ, 2016, p. 17). A questão do contexto é fundamental, pois apesar do comportamento informacional abranger os vários contextos nos quais o individuo lida com a informação, só é possível mapear o comportamento informacional de um conjunto de indivíduos através da intersecção de suas características contextuais comuns.

Também é importante a questão do propósito. Wilson deixa claro que sua definição abrange tanto as formas ativas quanto passivas de busca e uso da informação (2000), enquanto Fisher e Julien colocam as atividades como podendo ser propositais ou passivas (2009), ao passo que para Case o comportamento informacional inclui tanto a busca proposital por informação quanto o encontro fortuito da mesma (2007). Para nós isso implica que dentro deste contexto, “uma atividade não necessariamente é proposital ou mesmo consciente” (2016, p. 17–18). Por isso mesmo, no português, nossa preferência é pelo termo ‘ação’ ao invés de ‘atividade’, dado que esta pode induzir no leitor uma proximidade com a forma ‘ativa’, visto terem o mesmo radical (2016, p. 18).

Assim, em nossos trabalhos, temos formulado o conceito de comportamento informacional como “a totalidade das ações realizadas em qualquer contexto pelos indivíduos em relação à informação, sejam estas ativas ou passivas, propositais ou não, e conscientes ou inconscientes” (2016, p. 18). Tal formulação atende nossas necessidades operacionais ao

mesmo tempo em que reconhece os diferentes elementos das formulações de outros autores que consideramos chave para o estudo do comportamento informacional.

2.3 Comportamento informacional cotidiano

Dada a popularização dos estudos de comportamento informacional dedicados a contextos específicos, especialmente os de trabalho e estudo, houve um movimento natural em direção oposta, isto é, o estudo do comportamento informacional em um contexto que não fosse profissional ou escolar. Estes estudos foram chamados no inglês *Everyday Life Information Behaviour*, ou Comportamento Informacional Cotidiano. Já apontamos (SILVA-JEREZ, 2016, p. 18) que embora o cotidiano “inclua atividades escolares ou de trabalho, dado que estes aspectos de certa forma fazem parte do dia-a-dia dos indivíduos”, seguimos a linha de vários autores (LAPLANTE; DOWNIE, 2006; MEYERS; FISHER; MARCOUX, 2007; SAVOLAINEN, 1995, entre outros) que restringem seu significado às atividades que não estão relacionadas com contextos de trabalho ou estudos, dada a existência de estudos focados nos contextos nos quais estas atividades “sérias” ou “comprometidas” acontecem.

Cabe ressaltar que esta divisão entre atividades mais ou menos sérias, embora artificial e arbitrária, está bem registrada e documentada, como podemos ver em Case e Given (2016, *passim*), por exemplo. Como mencionamos anteriormente, acreditamos que não é possível entender plenamente um fenômeno sem analisá-lo em todas suas manifestações, e isso se aplica também ao comportamento informacional. Se enquanto campo estudarmos o comportamento informacional apenas em alguns contextos, o conhecimento obtido será aplicável apenas aos contextos estudados. Para obtermos um entendimento com profundidade e generalizável, faz-se necessário estudar a maior quantidade de contextos informacionais possíveis. Uma das razões para esta divisão é a suposta dicotomia entre informação e entretenimento.

Case afirma que existe um viés contra o entretenimento, fruto de nossa tendência a racionalizar demasiadamente o comportamento humano, e que, por preferirmos vermo-nos como seres pensantes, enfatizamos no comportamento os fatores cognitivos ao invés de influências afetivas (2012, p. 121). A tendência é apresentar conteúdos sobre este tipo de contexto como “fora de escopo” (CASE, 2012, p. 122). Cria-se uma dicotomia entre informação e entretenimento, como se fossem dois valores discretos, o que leva inevitavelmente a um foco em comportamentos utilitários, quando realmente o que temos é um *continuum* entre informação e entretenimento, com algumas coisas sendo mais

informativas, outras mais divertidas, e grande parte do que encontramos cotidianamente caindo em algum lugar entre esses dois extremos (CASE, 2012, p. 120–123). Não há como estudar o comportamento informacional no contexto cotidiano, sem abordar o entretenimento.

Feita esta ressalva, volto à contextualização do campo. Desde fins dos anos 70, com sua proposta do *sense-making*, Brenda Dervin contribuiu fortemente para o estabelecimento e crescimento do campo de Comportamento Informacional, juntamente com outros autores, bem como para o fortalecimento dos estudos sobre aquilo que hoje chamamos de Comportamento Informacional Cotidiano (SILVA-JEREZ; CASARIN, 2017; WILDEMUTH; CASE, 2010). Considerando a proposta do campo, é relevante a escolha pela autora de cidadãos comuns para seu estudo das atividades de *sense-making* no que ela chama de situações da vida real⁹ (DERVIN, 1983), e não em contextos estruturados em torno de uma tarefa bem delimitada, como era comum até então (BERRÍO-ZAPATA *et al.*, 2016; SILVA-JEREZ, 2016). Sua abordagem consiste no estudo das atividades de construção de sentido¹⁰ nas quais os indivíduos se envolvem na sua vida cotidiana com informação. A autora define este *sense-making* como o comportamento interno e externo¹¹ que permite aos indivíduos construir seu movimento através do tempo e espaço (DERVIN, 1983, p. 1).

A proposta de Dervin se baseia no modelo SITUAÇÕES-LACUNAS-USOS¹², que ela define como sendo as três dimensões que formam o núcleo do foco de análise, no qual cada uma dessas dimensões corresponde a uma categoria de variáveis (DERVIN, 1983, p. 8). Situações seriam os contextos de tempo e espaço nos quais sentido é construído, lacunas seriam os espaços que precisam ser preenchidos, correspondentes ao que comumente chamamos de necessidades informacionais, exemplificadas pelas questões que os indivíduos têm quando constroem sentido e se movem através do tempo e espaço, e por fim, os usos aos quais os indivíduos dedicam seus recém-construídos sentidos (DERVIN, 1983, p. 8). A proposta de Dervin foi amplamente acolhida e influente (SILVA-JEREZ, 2016, p. 20), e dentro do seu modelo, o conceito que parece ter mais alcance é o de lacunas, frequentemente utilizado hoje em dia ao abordar as necessidades informacionais dos indivíduos (LAPLANTE; DOWNIE, 2006; MARTÍNEZ-SILVEIRA; ODDONE, 2007, por exemplo).

Esta escolha por cidadãos comuns é também encontrada nos trabalhos de Elfreda Chatman, cuja influência e pioneirismo é reconhecida por vários autores (COURTRIGHT,

⁹ No original, *real life situations*.

¹⁰ Tradução livre do termo original em inglês, *sense-making*.

¹¹ No seu exemplo, processos cognitivos e procedurais, respectivamente.

¹² No original em inglês, SITUATIONS-GAPS-USES, em tradução livre.

2007; JULIEN, 1999; MEYERS; FISHER; MARCOUX, 2007; PÁLSDÓTTIR, 2005; WELLICHAN, 2015; WILDEMUTH; CASE, 2010). A relevância dos trabalhos e contribuições teóricas da autora deve ser especialmente reconhecida por nós dado seu pioneirismo em utilizar metodologias e referenciais teóricos oriundos da Sociologia e da Antropologia para estudar aquilo que viríamos a chamar de comportamento informacional cotidiano, focando, tal como Brenda Dervin antes dela, populações que até então tinham sido ignorados. No caso de Chatman, a escolha dos sujeitos recai sobre populações marginalizadas, e na relação entre sua forma de lidar com informação e seus prospectos de vida. Apesar de pelo menos um de seus estudos (CHATMAN, 1991) se desenvolver no ambiente de trabalho, entendemos que o foco da busca por informação dos seus sujeitos não se encontra circunscrito ao contexto do trabalho, e sim da vida cotidiana. Outros trabalhos posteriores (CHATMAN, 1996, 1999, por exemplo) seguem a mesma linha.

Chatman utiliza ao longo de vários trabalhos (CHATMAN, 1991, 1996, 1999, entre outros) alguns conceitos interessantes para o estudo do comportamento informacional, muitas vezes originados da sua aplicação de teorias e métodos das Ciências Sociais. Um destes conceitos é o de *information world*¹³, que ela usa para descrever o ambiente informacional no qual um indivíduo ou grupo social transita no seu cotidiano (CHATMAN, 1991, *passim*). Ela utiliza este conceito, junto com a ideia de *worldview*¹⁴, para explicar o vínculo entre pobreza econômica e pobreza informacional (CHATMAN, 1991, 1996). Inicialmente ela esperava encontrar um vínculo causal entre a primeira e a segunda, mas ao longo de suas pesquisas, ela descobriu que este vínculo não é necessariamente verdadeiro (CHATMAN, 1996, p. 194).

Ela encontrou que, apesar de seus sujeitos reconhecerem a existência de necessidades informacionais, eles não eram ativos na busca por informação fora do seu ambiente social mais familiar (CHATMAN, 1991, p. 438), e que os conceitos de *insider* e *outsider* poderiam ser úteis para explicar melhor esta situação, sendo que a pertinência a esses grupos, e a própria existência dos mesmos, cria barreiras informacionais que empobrecem o mundo informacional dos indivíduos a eles pertencentes (CHATMAN, 1996, *passim*). Isso leva ao desenvolvimento de sua teoria *life in the round*¹⁵, que ela explica como sendo uma vida com um alto nível de tolerância à ambiguidade, vivida dentro de níveis aceitáveis de imprecisão e aproximação, fruto da falta de informação adequada para suprir completamente as necessidades informacionais cotidianas (CHATMAN, 1999, *passim*).

¹³ Traduzido livremente aqui como “mundo informacional”.

¹⁴ Traduzido livremente aqui como “visão de mundo”.

¹⁵ Traduzida livremente aqui como “vida nas imediações”.

Essas são as bases sobre as quais, a partir de meados da década de noventa do século passado, uma nova agenda de pesquisa começa a ser construída, baseada no comportamento informacional da vida cotidiana. No começo, focava-se apenas na busca da informação, e foi posteriormente começando a abranger mais ações informacionais, pouco a pouco se expandindo para o estudo do comportamento informacional como um todo¹⁶. Um dos principais autores, Savolainen, explicita esse foco no cotidiano ao propor o conceito de *Everyday Life Information Seeking*, com a sigla em inglês ELIS (1995), cujo recorte é a busca pela informação com finalidades fora do contexto do trabalho ou estudo. Para ele, esta busca da informação da vida cotidiana se refere “[...] à aquisição de vários elementos informativos (tanto cognitiva e expressiva), que as pessoas empregam para orientar-se na vida diária ou para resolver problemas que não estão diretamente relacionados com o desempenho de tarefas ocupacionais” (SAVOLAINEN, 1995 tradução nossa).

Savolainen buscou nas ciências sociais os conceitos que lhe permitiram fazer uma análise do papel que os fatores sociais e culturais desempenham na forma como os indivíduos lidam com informação, emprestando de Bourdieu o conceito de *habitus* (1995, 2005), que ele usa para estabelecer uma base teórica para a conceitualização da busca por informação como um componente natural das práticas cotidianas (1995, p. 261). Segundo Savolainen, o conceito de *habitus* é um sistema de pensamento, percepção e avaliação, internalizado pelo indivíduo e socialmente determinado (1995, p. 261–262, 2005, p. 143). Dessa forma, ele entende que, dado o conceito ser social e culturalmente intermediado, este dá direcionamento às escolhas que os indivíduos fazem nas suas vidas cotidianas, mostrando quais escolhas são desejáveis ou normais dentro de um determinado estrato social (SAVOLAINEN, 1995).

Dado o nível de abstração que Savolainen percebe no conceito de *habitus* (SAVOLAINEN, 1995, p. 262), ele empresta também outros conceitos de Bourdieu, como os conceitos de *way of life* e *life-style*¹⁷. Para ele, *way of life* é a “manifestação prática” do *habitus* (1995), e se refere à como as pessoas lidam com a vida e como fazem suas escolhas cotidianas baseadas no seu contexto sociocultural, seus valores e seus ideais (SAVOLAINEN, 1995; SILVA-JEREZ, 2016). Savolainen entende que o *way of life* diz respeito à “ordem das coisas”, sendo estas “coisas” as várias atividades desenvolvidas na vida cotidiana e “ordem” as preferências estabelecidas no desenrolar dessas atividades (SAVOLAINEN, 1995, 2005).

¹⁶ Note-se que isto não quer dizer que estudos focando em uma ou um grupo de ações informacionais não possam ser considerados como estudos de comportamento informacional cotidiano.

¹⁷ Em tradução livre, podemos traduzir os conceitos para o português como “modo de vida” e “estilo de vida”, respectivamente.

Por outro lado, o *life style* estaria mais conectado à questão superficial e, às vezes, material dessas escolhas, como os hábitos de consumo e de vestimenta, com uma influência mais acentuada de fatores como os gostos individuais, por exemplo (SAVOLAINEN, 1995; SILVA-JEREZ, 2016).

Savolainen propõe que a busca de informação na vida cotidiana teria como objetivo o “domínio da vida”¹⁸ através da resolução de problemas para os quais é necessária informação, sendo que este domínio seria a manutenção da ordem das coisas pelos indivíduos, visto que esta não se mantém automaticamente, e está associada com a resolução pragmática de problemas (SAVOLAINEN, 1995; SILVA-JEREZ, 2016). Para Savolainen, este “domínio da vida” consistiria em estar preparado para lidar com os problemas cotidianos de formas consonantes com os valores do indivíduo, e dessa forma, a busca pela informação é fundamental para este, pois seu propósito é justamente eliminar a dissonância contínua entre ‘como as coisas estão’ e ‘como as coisas deveriam estar’ (SAVOLAINEN, 1995; SILVA-JEREZ, 2016).

2.4 Video games

Já foi apontado como o jogo (e o lúdico) é uma atividade essencial para os seres humanos e outros animais, e quão importante ele é para o processo de construção de cultura, tanto do ponto de vista antropológico quanto sociológico, e do processo civilizatório (CAILLOIS, 1994; HUIZINGA, 2001; WHITEBREAD *et al.*, 2012). Contudo, devemos apresentar aqui qual conceito de jogo utilizamos neste trabalho. Um dos primeiros a debruçar-se sobre o jogo como objeto de estudo foi Huizinga, que define de jogo de diversas formas. Escolhemos neste momento a sua definição mais simples e ampla, pois nos permite maior liberdade e realmente não há, no escopo deste estudo, necessidade por uma definição mais restrita. Sendo assim, para Huizinga,

o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida quotidiana (HUIZINGA, 2001, p. 33).

Já Caillois (1994, p. 37–38) define jogo como uma atividade com seis características, a saber: ser *livre*, não obrigatória; ser *separada*, isto é, ser circunscrita em limites de espaço e

¹⁸ No original, *mastery of life*.

tempo predeterminados; ser *incerta*, ou seja, seu resultado não pode ser pré-determinado, deixando assim espaço para a livre iniciativa do jogador; ser *improdutiva*, não criar bens, riqueza¹⁹ ou elemento novo de qualquer natureza; ser *regulamentada*, isto é, ter regras próprias; e por fim, ser *fictícia*, ou seja, ser acompanhada de uma consciência de realidade secundária ou de irrealidade quando comparada com a vida real. Perceba-se que a definição de Caillois tem muito em comum com a anterior definição de Huizinga, apesar de uma estar mais pendente para o estudo filosófico da cultura, e a outra mais para uma análise sociológica.

Embora seja por muitos relegado a segundos ou terceiros planos, como atividade não séria e pueril, própria de crianças, há muito o jogo vem sendo resgatado dessa condição e elevado ao patamar que merece como objeto da atenção acadêmica, seja no campo das Humanidades ou em campos como a matemática e a computação. Para Huizinga, o jogo é uma atividade humana e animal tão importante quanto o raciocínio ou o fabrico de objetos (2001), e parte integrante da cultura, pensada neste momento como conceito antropológico (LARAIA, 2001). Para Huizinga, “é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve” (2001). Ele nos mostra que o jogo precede a cultura e a própria humanidade, e que a humanidade não acrescentou nenhuma característica essencial à ideia geral de jogo, pois “os animais brincam tal como os homens”, sendo que “ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica”, pois “é uma função *significante*, isto é, encerra um determinado sentido” (HUIZINGA, 2001, p. 3).

Nessa mesma direção, Caillois (1994) afirma que não é exagerado considerar o jogo como um dos principais impulsionadores do desenvolvimento das manifestações mais elevadas da cultura de uma sociedade, ou da educação moral e progresso intelectual de um indivíduo. Para ele, a cada tipo de jogo corresponde uma simetria na vida cultural de uma civilização, e da mesma forma, propicia progressos nas diversas características pessoais e sociais que participam da inserção do indivíduo na sociedade de forma plena e realizada (CAILLOIS, 1994).

¹⁹ Recentemente, surgiu certa controvérsia sobre este aspecto da definição de jogo por Caillois, dada a popularização dos chamados *e-sports* e a ascensão do jogar profissional. Acreditamos que esta controvérsia é desnecessária, pois apesar dos altos valores monetários que circulam em tais competições, estes não são criados no jogo e sim no seu entorno, sendo na verdade uma riqueza, um capital, que foi criado em outro *locus* econômico e foi investido no fomento do jogo em alto nível, não podendo, de forma alguma, ser considerado como uma violação desta característica. O mesmo não pode ser dito da atividade criativa *in-game* que é posteriormente vendida, gerando assim valor econômico e acúmulo de capital. Esta é de fato uma atividade econômica, e de acordo com a definição de Caillois, não deve ser considerada jogo, no sentido estrito do conceito.

Apesar de nos subscrevermos teoricamente ao campo mais amplo dos *game studies* e em parte à sociologia dos jogos, nosso interesse neste estudo envolve uma categoria mais específica de jogo, os *video games*. Estes são definidos por diversos autores das mais diferentes formas, e é consideravelmente importante para este estudo apresentar uma definição de trabalho deste conceito. Uma definição estrita do termo, conforme apresentada por Wolf (2008b, p. 4–6), relaciona jogos que façam uso de tecnologia de tubo de raios catódicos²⁰ para apresentar imagetivamente a ação do jogo. Contudo, essa definição além de excluir diversas obras amplamente consideradas como *video games*, fica mais obsoleta a cada dia que passa, acompanhando a substituição do uso de monitores com esta tecnologia por dispositivos imagéticos digitais. Da mesma forma, consideramos que definições como a de Crawford (1982), ou a de Salen e Zimmerman (2012) incorrem no mesmo problema de serem muito restritivas. Desta forma, preferimos trabalhar com uma definição bem mais ampla, e por isso mesmo mais de acordo com o que é popularmente entendido como *video game*, considerando como pertencentes a esta categoria jogos que apresentem um nível significativo de interatividade e cujo desenvolvimento ocorra através de imagens a serem exibidas em quaisquer tipos de dispositivos, conforme registrado por Wolf (2008b).

Existe na comunidade *gamer* uma controvérsia a respeito de qual termo seria o correto, se *video games* ou *videogames*, conforme pode ser percebido por uma simples busca na Internet. Artigos em duas prestigiosas revistas digitais, dedicadas à, entre outros assuntos, *games*, ilustram bem esta discussão²¹. Mark Serrels na revista Kotaku, toma posição pela grafia separada em duas palavras, *video games*, sem argumentos para sustentar sua preferência, apenas seu gosto pessoal. Enquanto isso, Chris Kohler afirma que na revista Wired a posição é pela grafia em uma única palavra, *videogame*, e que isso seria uma posição sustentada pelo manual de redação da revista. Wolf (2008b, p. 3) entende que *video games* implica em um tipo de jogo que usa tecnologia de vídeo, tal como *board game* seria um tipo de jogo que envolve tabuleiros²², da mesma forma que *card games* são jogos de cartas²³, em oposição a *videogame*, que seguiria a mesma lógica de nomenclatura que tecnologias, com o termo significando outro tipo de tecnologia de vídeo, como *videotape* ou *videodisco*. Neste

²⁰ CRT, na sigla em inglês.

²¹ Disponível em: <https://www.wired.com/2007/11/on-videogame-ve/>
<https://web.archive.org/web/20210219095127/https://www.wired.com/2007/11/on-videogame-ve/>
<https://www.kotaku.com.au/2014/09/the-big-question-video-games-or-videogames/>
<https://web.archive.org/web/20151030002544/https://www.kotaku.com.au/2014/09/the-big-question-video-games-or-videogames/>

²² Em inglês, *board*.

²³ Em inglês, *card*.

trabalho, aceitamos o argumento pela consistência proposto por Wolf, e utilizaremos o termo *video games*.

Acompanhando a popularização dos *video games* e a aceleração da revolução informacional introduzida pela Internet, e de certa forma impulsionada por esta, formou-se uma subcultura centrada no consumo destes enquanto produto cultural, a chamada *gaming culture* (KIRKPATRICK, 2012; MAGUIRE *et al.*, 2002; MORRIS, 2004). Esta subcultura originalmente se desenvolveu localmente, nos estabelecimentos em que os primeiros jogos foram instalados, no português conhecidos popularmente como fliperamas, e entre grupos de amigos que se reuniam para jogar ou para trocar jogos, entre aqueles que possuíam os primeiros *consoles*. A introdução das primeiras revistas especializadas em *video games* comercializadas publicamente, ainda nos anos 80 (KIRKPATRICK, 2012), começou a unificar e estabilizar a subcultura, ao proporcionar uma ferramenta que permitisse a esses grupos locais de jogadores a se comunicarem com outros, e também a criar uma identidade comum. Posteriormente, na década seguinte, a popularização da Internet proporcionou a interconexão ainda maior destes grupos, agora com um alcance internacional, através dos fóruns digitais proporcionados por tecnologias como o *modem* e as BBS. Finalmente, o advento dos jogos multijogador massivos, nos quais dezenas, centenas, ou mesmo milhares de jogadores podiam interagir e se comunicar ao mesmo tempo de qualquer parte do mundo com conexão à Internet transformou esta subcultura num fenômeno global.

Desde o começo desta subcultura, um dos pontos mais importantes era a troca de informações, dos mais variados tipos. Desde críticas, dicas, estratégias, truques, até guias completos passo-a-passo de como “vencer” um jogo, os chamados *walkthroughs*. Jogos em geral têm uma característica comum de propiciar diversos momentos de tomada de decisão, característica esta que é reforçada nos *video games*, e sabemos como a informação é fundamental na tomada de decisão (DERVIN, 1983; WILSON, 1981, p. 9, 2006, p. 665). Com isso, necessidades de informação inerentes ao jogo são criadas a todo momento, algumas prontamente resolvidas pelo próprio jogo ou pelos outros jogadores, e outras que demandam uma consulta a fontes de informação externas ao jogo ou a partida, como jogadores que não participam no momento, manuais, ou websites especializados²⁴.

De acordo com Lee, Clarke e Kim (2015), a incipiente pesquisa em Ciência da Informação abordando *video games* como objeto se divide principalmente em três eixos temáticos: tipos de jogadores, jogos como espaços de informação, e comportamento

²⁴ Grande parte dos jogos hoje em dia têm algum tipo de wiki especializada no conteúdo do jogo.

informacional relacionado a *video games*. Embora o segundo eixo também seja do interesse deste estudo, o foco principal é o Comportamento Informacional, que entendemos como um eixo temático mais abrangente. Apesar de poucas, algumas pesquisas já foram feitas sobre este tema, com metodologias e recortes distintos.

Podemos destacar aqui Webber (2013), que estudou o comportamento informacional do ambiente virtual *Second Life*. Independente das controvérsias que o envolvem, sobre se este seria ou não um jogo (KALNING, 2007), há muitos pontos em comum entre esta plataforma e *video games* de diversos tipos, principalmente os que são caracterizados como mundos virtuais, no sentido dado por Warburton (apud WEBBER, 2013). Desta forma, alguns dos principais resultados encontrados por Webber podem ser estendidos para outras plataformas que apresentem características semelhantes. A autora aponta *World of Warcraft* como um exemplo, e nós entendemos que algumas modalidades de jogo de *Minecraft*, especialmente os jogados *online*, também se enquadram. Neste trabalho, a autora procura identificar se modelos de comportamento informacional derivados de outros contextos que os mundos virtuais podem ser aplicáveis ao *Second Life*, enquanto mundo virtual.

Nesse sentido, partindo da definição de comportamento informacional dada por Wilson (2000), ela testa se os modelos de Ellis, Erdelez e Mansourian são aplicáveis dentro do contexto das buscas por informação dentro de mundos virtuais, obtendo resultados positivos: os participantes do estudo descreveram processos que correspondem a todos os estágios de busca da informação propostos por Ellis e todos os modos de busca na web registrados por Mansourian (WEBBER, 2013, p. 91). Um número significativo de participantes indicou encontrarem informação acidentalmente com frequência, atendendo assim também a estrutura de encontro de informação proposta por Erdelez (WEBBER, 2013, p. 91).

Anteriormente a autora já havia estudado, junto com Gumulak (GUMULAK; WEBBER, 2011), como o hábito de jogo influencia o Letramento Informacional e a aprendizagem. Apesar de não ser um estudo de Comportamento Informacional propriamente dito, as autoras se valem dos pontos comuns entre ambas as áreas e analisam o comportamento informacional de jovens jogadores, mapeando as ações informacionais (SILVA-JEREZ, 2016) em que eles se envolvem, e correlacionando-as com o modelo dos sete pilares da SCONUL (GUMULAK; WEBBER, 2011, p. 1).

Bebbington e Vellino (2015) seguem uma direção semelhante, analisando como o jogo *Minecraft* influencia o desenvolvimento de habilidades de Letramento Informacional. Apesar da diferença de abordagem, novamente, dadas as conexões entre as áreas, as autoras têm de

descrever o comportamento informacional dos participantes para poder analisar o letramento, especialmente ações informacionais de busca, compartilhamento, e avaliação. Os autores mostram que o entendimento das funções que os objetos desempenham no jogo é fundamental, e que a obtenção de tal entendimento cria demanda por busca e avaliação da informação (BEBBINGTON; VELLINO, 2015, p. 11). Ademais, afirmam que, dada a imensa quantidade de objetos no jogo, é difícil para um jogador lembrar de todos os seus usos e características, bem como suas funções em relação a outros objetos, criando uma situação em que depender apenas do conhecimento acumulado sobre o jogo pode não ser suficiente, levando à busca por informação fora do ambiente de jogo, em plataformas como a Minecraft Wiki, o Minecraft Forum e mesmo o YouTube (BEBBINGTON; VELLINO, 2015, p. 11–12). Por fim, os autores afirmam que selecionar a informação relevante dentro da quantidade disponível em tais plataformas requer que o jogador avalie sua confiabilidade (BEBBINGTON; VELLINO, 2015, p. 12).

Cheng (2013) estudou o comportamento informacional de jogadores de video game, selecionados entre os estudantes da Universidade de Sheffield, no Reino Unido. Baseado nos modelos de Wilson e Ellis, o estudo tinha como objetivo mapear o comportamento informacional dos jogadores no ambiente de jogo, e com base nos resultados, levantar subsídios para desenvolvedores. O autor nota que, dado que geralmente as pessoas encontram dificuldade para lembrar a informação que lhes foi passada com muita antecedência em relação ao momento de uso, deve-se embutir a informação no mundo virtual conforme os jogadores passam por ele, de forma clara e intencionada (CHENG, 2013, p. 16).

Outro estudo que nos é relevante mencionar é Morris (2004), que fez um estudo das comunidades de jogadores de FPSs²⁵ utilizando-se do método etnográfico. Apesar de também não ser um estudo especificamente de comportamento informacional, menciona de passagens pontos que podem ser de interesse à nossa pesquisa, sem contar as aproximações metodológicas que surgem entre ambos os trabalhos.

²⁵ Sigla em inglês para *First Person Shooter*. Identifica os chamados jogos de tiro em primeira pessoa, como Doom ou Counter-strike.

3 O JOGO: MINECRAFT

Em Minecraft, o jogador assume o papel de um humanoide, explorando e vivendo em um mundo quase infinito, muito parecido com o planeta Terra. Minecraft é um jogo do tipo *sandbox*, com um mundo virtual em 3D gerado proceduralmente²⁶. É um dos jogos mais premiados de todos os tempos, e é considerado por muitos²⁷ como o melhor jogo de todos os tempos. Seu apelo e originalidade residem justamente naquilo que o faz ser difícil de categorizar. Grande parte dos jogos pode ser classificada em um ou dois gêneros, mas Minecraft permite ao jogador várias formas de jogo diferentes, pois tem elementos de vários gêneros. A sua principal característica são os gráficos²⁸. Ao contrário de grande parte dos jogos, que optam por gráficos com maior resolução e qualidade, Minecraft parte do princípio oposto, tendo gráficos *pixelados* e seu ambiente composto por grandes e volumosos blocos que geram um paralelo com os tijolinhos *Legó*. Tanto é que os dois maiores símbolos do jogo são justamente, um desses blocos, o mais comum (a grama), e uma das criaturas que habita esse mundo (o *Creeper*).

3.1 Desenvolvimento do jogo

O jogo foi criado em 2009 pelo desenvolvedor de jogos sueco Markus Persson²⁹, a partir de elementos de alguns projetos de jogos que ele desenvolvera anteriormente, combinados com elementos inspirados por jogos clássicos como *Dungeon Keeper* e *Dwarf Fortress*, ou alternativos, como *Infiniminer*, entre outros. A partir de uma ideia simples inicial, foi desenvolvendo em incrementos, até ser lançado oficialmente em novembro de 2011. Em 2014, o estúdio Mojang, responsável pelo desenvolvimento do jogo, foi adquirido pela Microsoft, e continua mantendo e desenvolvendo o jogo até hoje. Desde então foram lançadas versões para várias plataformas diferentes, e inclusive versões educacionais, aproveitando o fato de ser um dos jogos mais bem sucedidos da história.

²⁶ Geração procedural é um método utilizado em computação e *game-design* para criar grandes quantidades de dados de forma automática, utilizando algoritmos. É utilizado no *game-design* em oposição à programação manual de características, principalmente de terreno. Consiste em combinar alguns recursos programados manualmente, com algoritmos, geradores computacionais de pseudo-aleatoriedade e o poder de processamento do computador ou *console*. Permite obter uma experiência de jogo diferente a cada iteração do mesmo.

²⁷ Inclusive por Nolan Bushnell, fundador da Atari, e uma das personalidades mais influentes na história da indústria dos *video games*. Em 2013, durante uma palestra na Campus Party Brasil, ele destacou as qualidades do jogo. Disponível em: <https://youtu.be/PVehUbsnwGE> Ver: 1:04:00.

²⁸ Gráficos: a parte imagética dos *video games*.

²⁹ Ver: https://en.wikipedia.org/wiki/Markus_Persson

3.2 Modos de jogo e níveis de dificuldade

O jogo não tem um conjunto de objetivos específicos, e pode ser jogado de várias maneiras. Ao começar um jogo em Minecraft, o jogador deve escolher entre algumas opções. Primeiramente, temos o nível de dificuldade. Existem quatro níveis de dificuldade no jogo. O nível *peaceful*, não permite que nenhum *mob* hostil ou que possa se tornar hostil surja (*spawn*, no socioleto dos jogadores) no jogo. O segundo nível, *easy*, permite que *mobs* hostis *spawnem*, mas eles causam menos dano ao jogador, e a mecânica de fome funciona de forma limitada. O terceiro nível é o *normal*. Neste nível, os *mobs* hostis causam a quantidade padrão de dano, e a fome funciona normalmente, embora não o suficiente para o jogador perder toda sua saúde. No quarto nível, *hard*, *mobs* causam maior dano, e a mecânica de fome permite perder toda a saúde.

O jogo apresenta vários modos de jogo, cada um com um conjunto diferente de características. Existe o modo *Creative*, em que o jogador tem todos os materiais existentes no jogo ao seu dispor, sem limite de quantidades. Neste modo, o jogador pode exercitar sua criatividade e criar qualquer tipo de estruturas que as regras do jogo permitam. Outro modo é o chamado *Survival*. Como o próprio nome já diz, o objetivo é sobreviver. Completam o conjunto de modos o *Hardcore* e o *Adventure*. *Hardcore* é similar ao *Survival*, porém o nível de dificuldade fica travado em *hard*, e caso a saúde do jogador acabe e ele “morra”, ele não mais pode retornar ao mesmo mundo, devendo começar um mundo novo, do zero. E o *adventure* é um modo no qual alterações no mundo são restritas, feito principalmente para jogos *multiplayer*, geralmente em servidores, em que há uma orientação mais baseada ao jogo clássico, com objetivos definidos, de uma forma similar aos RPGs, por exemplo.

3.3 Mecânicas do jogo

3.3.1 O avatar

Doravante, quando nos referirmos a esta versão *in-game* através da qual o usuário interage com o jogo, utilizaremos o termo avatar, e quando nos referirmos aos jogadores, seres humanos interagindo com o jogo através dos controles para dirigir as ações do avatar, utilizaremos o termo jogador.

Em Minecraft, o jogador pode escolher entre dois avatares genéricos, chamados *Steve* e *Alex* (Figura 1). Originalmente, havia apenas um avatar de gênero neutro, mas após ele ser acidentalmente nomeado como “Steve”, *Alex* foi introduzida algum tempo depois, para

oferecer aos jogadores opções de avatares de ambos os gêneros. Contudo essa diferenciação não faz muita diferença para os jogadores, visto que o jogo permite a utilização de *skins*, que personalizam a aparência dos avatares muito além de dois tipos padrão. *Skins* permitem uma personalização total do “corpo” do avatar, limitada apenas pela capacidade gráfica do jogo, pela criatividade do usuário que cria a *skin*, bem como sua habilidade técnica. Além disso, milhares de *skins* podem ser compradas ou baixadas grátis de *sites* com coleções enormes de *skins*.

Figura 1 – Avatares



Da esquerda para a direita: Steve e Alex.

Fonte: Compilação do autor, imagens de https://minecraft.gamepedia.com/Minecraft_Wiki

Figura 2 – Alex e suas diferentes *Skins*

Diversas *skins* para o modelo Alex de avatar. Em segundo plano, uma vila.

Fonte: Imagem de https://minecraft.gamepedia.com/Minecraft_Wiki

O avatar do jogador possui algumas mecânicas comuns a outros jogos, especialmente os de ação e RPGs. O avatar possui um inventário composto pelos espaços que armazenam todos os itens e recursos que um jogador pode carregar consigo (Figura 3). O inventário é formado por uma barra de atalhos, com nove células, acessíveis a qualquer momento do jogo através do uso dos números de 1 a 9 no teclado (ou pelo botão de rolagem do mouse), bem como um grid de 27 células, acessíveis quando o jogador usa o comando para abrir o menu de inventário. Ademais desses dois módulos, o inventário ainda consiste de quatro células, correspondentes às partes do corpo nas quais o jogador pode *equipar*³⁰ armaduras, uma célula, chamada *off-hand*, na qual originalmente o jogador poderia equipar um escudo em seu avatar, mas hoje em dia permite equipar qualquer item (o que permite funcionalidades como carregar uma tocha em uma mão e uma espada na outra, por exemplo). Além disso, o menu de inventário ainda possui, no modo *survival*, um pequeno *grid* de 2x2, que permite *craftar*³¹ alguns itens, como tochas, *crafting tables*, ou tábuas e varetas.

³⁰ Vestir, neste caso. Em geral, “Equipar” se refere ao ato de colocar algum “equipamento” em uma posição em que possa ser utilizado pelo jogador, passiva ou ativamente. Um equipamento é um tipo de item que precise ser utilizado desta forma.

³¹ *Craftar*, do inglês *to craft*, indica, no socioleto dos jogadores, o ato de produzir algum item através da combinação de outros itens em um *grid*.

Figura 3 – Inventário



No canto superior esquerdo é possível ver o avatar do jogador, e a sua esquerda, as células nas quais é possível equipar a armadura. Do lado direito pode se ver um pequeno *grid* para craftar itens. A última linha inferior consiste da barra de atalhos para acesso rápido, e acima dela, as três linhas de nove células que formam o resto do inventário. Note que esta imagem foi extraída de uma versão anterior do jogo, então não é possível observar a célula do item *off-hand*.

Fonte: https://minecraft.gamepedia.com/Minecraft_Wiki

3.4 O mundo

Este mundo possui uma gama de biomas diferentes, como planícies, oceanos e florestas, por exemplo, habitados por vários tipos de criaturas chamadas *mobs*, que podem ser hostis, neutros ou amigáveis, com alguns tendo a habilidade de passar de um estado para o outro. Outras características importantes deste mundo são a existência de um ciclo de dia e noite, fases da lua, e a existência de dimensões diferentes. A principal, conhecida como *Overworld*, que é aquela na qual o jogador começa seu jogo. Além desta, existem ainda outras duas, o *Nether*, uma dimensão baseada no inferno, com fogo e oceanos de lava, e o *End*, uma espécie de dimensão paralela alienígena, com ilhas flutuando num vazio sideral. Neste mundo, o jogador deve recolher recursos e utilizá-los para fazer construções e utensílios. O nome do jogo vem das duas principais atividades que podiam ser realizadas nas primeiras

versões do jogo: minerar e construir. Conforme o jogo foi evoluindo, contudo, estas atividades foram se diversificando e adquirindo complexidade.

Figura 4 – Biomas



Na imagem podemos ver parte de quatro biomas diferentes: do canto inferior esquerdo ao meio da figura pode-se observar uma planície, com alguns cavalos, ovelhas, e flores; no canto inferior direito temos um deserto, com seus característicos cactos e arbustos secos; na parte superior central, pode-se observar um pântano; e no canto superior direito percebe-se uma floresta de Bétulas.

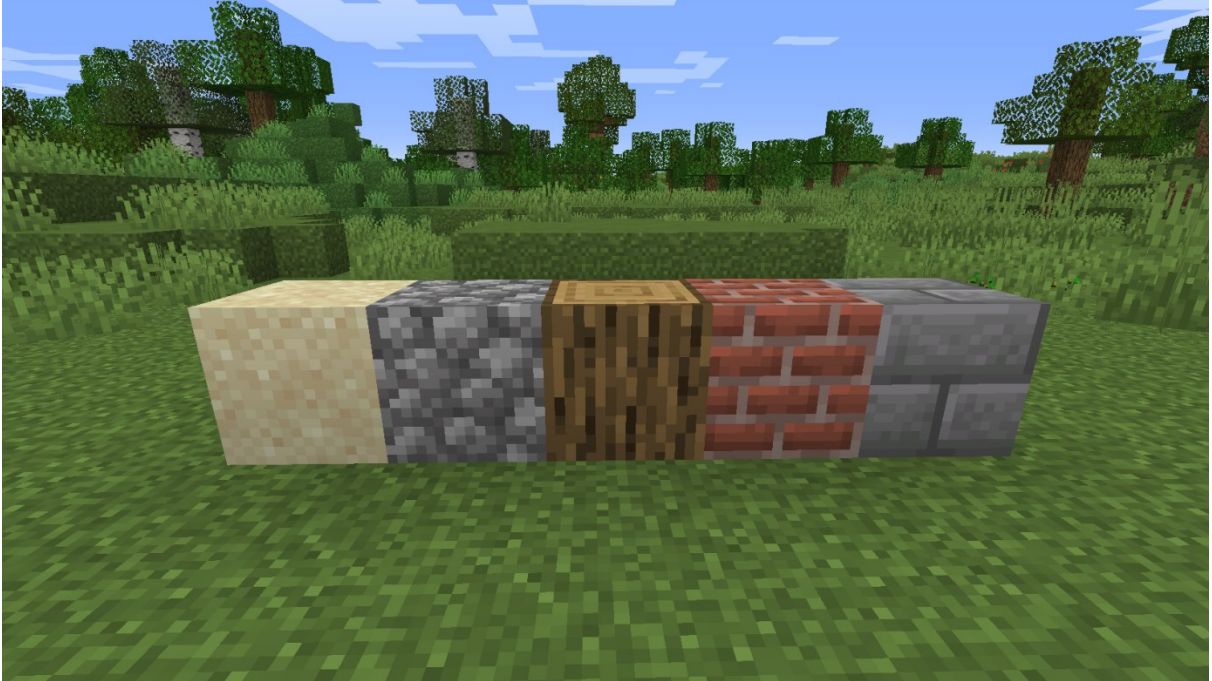
Fonte: <https://bugs.mojang.com/browse/MC-186042>

3.4.1 Blocos

Tudo na paisagem de Minecraft é constituído de blocos. Existem diferentes tipos de blocos, com propriedades diferentes. Um bloco de terra pode ser arado e semeado, mas um de areia não, por exemplo. Os blocos são entidades cúbicas, com arestas equivalentes a um metro (*in-game*, não proporcionalmente). O mundo inteiro é dividido em espaços equivalentes a um bloco, mesmo que sejam espaços vazios, ocupados apenas por ar. A maioria dos blocos são sólidos, com apenas água e lava sendo considerados fluidos. Alguns blocos são afetados pela gravidade, como areia e cascalho, por exemplo. Isso significa que se o bloco que está por baixo dessa areia ou cascalho for removido, o bloco de areia ou cascalho cairá até encontrar um bloco não afetado pela gravidade ou sustentado por outro. Contudo, a maioria dos blocos não são afetados pela gravidade. Se o jogador cortar o bloco inferior de um tronco de árvore, o resto da árvore continuará flutuando no ar, sem se alterar. Se todos os blocos de tronco

forem removidos, os blocos de folhas aos poucos se destruirão e *droparão*³² mudas da árvore cortada, que se replantados, darão origem a uma nova árvore.

Figura 5 – Alguns exemplos de blocos



Da esquerda para a direita: Areia, Pedregulho, Tronco de Carvalho, Tijolos, e Tijolos de Pedra; ao fundo podem-se ver grama, mato e árvores.

Fonte: Elaboração própria. Imagem do jogo.

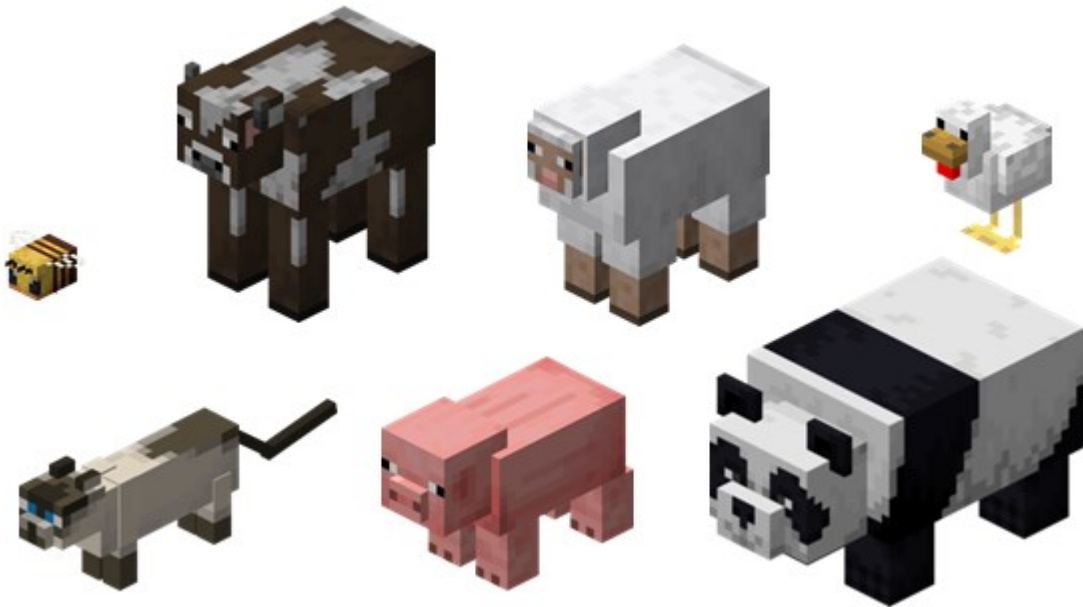
Alguns blocos podem ser transformados em outros blocos, outros já aparecem em suas formas finais. Troncos de árvore, por exemplo, quando cortados, podem ser utilizados em sua forma original, mas podem também ser transformados em tábuas, que podem posteriormente ser transformados em uma variedade de outros blocos. Outros podem ser transformados através do cozimento. Colocar alguns tipos de minério ou pedra em uma fornalha, por exemplo, pode transformar o minério de ferro ou ouro em lingotes, e a pedra em outro tipo de pedra. Já outros blocos podem ser transformados através do *crafting*, conforme explicaremos mais à frente.

³² Dropar: derrubar itens, geralmente no chão, geralmente quando a entidade é destruída. Exemplos: ovelhas quando tosquiadas, dropam lã. Quando mortas, dropam lã e carne. Um baú, quando destruído, dropa seus conteúdos. Minério de diamantes, quando destruído, dropa diamantes.

3.4.2 Mobs

O mundo de Minecraft é habitado por criaturas chamadas *mobs*. Estas criaturas podem ser humanóides, como *villagers*, *illagers*, e alguns monstros, ou podem ter uma aparência mais parecida com animais, míticos ou reais. Estes *mobs*, como mencionado anteriormente, podem ser hostis, passivos, ou neutros, isto é, que transitam entre esses estados. *Mobs* hostis vão sempre procurar atacar o jogador. Alguns *mobs* hostis vão até mesmo atacar outros *mobs*. *Mobs* passivos nunca atacam o jogador. *Mobs* neutros podem ser passivos ou hostis dependendo de certas condições. Por exemplo, as abelhas são passivas, até um jogador quebrar suas colmeias, ou tentar roubar seu mel sem usar fumaça. Se estas condições forem cumpridas, as abelhas picam o jogador, o que as leva à morte. Já as aranhas se tornam hostis quando o nível de luz é inferior a sete. Como a condição para que elas *spawnem* é que a luz seja inferior a sete, elas naturalmente *spawnam* hostis, e se tornam neutras quando a luz aumenta, só atacando se forem atacadas. Outros exemplos interessantes são os *Endermen*, e os ursos polares. Os *Endermen* só atacam se forem atacados ou se o jogador olhar para suas cabeças. Já os ursos polares adultos só atacam se forem atacados, ou se o jogador chegar perto de seus filhotes.

Figura 6 – Exemplos de *mobs* passivos



Da esquerda para a direita, de cima para baixo: Abelha, Vaca, Ovelha, Galinha, Gato, Porco e Panda.

Fonte: Compilação do autor, imagens de https://minecraft.gamepedia.com/Minecraft_Wiki

3.4.2.1 Mobs humanoides

Existem três tipos de *mob* humanoide, os *villagers*, os *illagers*, e as bruxas. Os primeiros, como o próprio nome diz, vivem em vilas encontradas espalhadas pelo mapa. Dependendo do bioma em que a vila se encontre, tanto a arquitetura das casas como as vestimentas dos *villagers* mudam (Figura 7). *Villagers* tem treze diferentes profissões e oferecem diferentes trocas (tipo escambo) baseado em sua profissão. Assim, por exemplo, um pescador oferecerá trocas baseadas em pescaria, como peixes, varas, fogueiras e botes. Já um cartógrafo oferecerá mapas, e um bibliotecário, livros encantados. A maioria das trocas funciona intermediando os valores com o uso de esmeraldas. Um *villager* comprará um item que ele deseja pagando uma quantidade de esmeraldas, e venderá outro item cobrando outra quantidade de esmeraldas. Contudo, cabe ressaltar que o uso das esmeraldas nas trocas não implica em um sistema monetário, e sim como um intermediário para os valores de troca, visto que diferentemente do dinheiro, as esmeraldas não tem um valor fixo.

Figura 7 – *Villagers* de diferentes biomas



Da esquerda para a direita: *villagers* dos biomas Planície, Selva, Neve, e Savana.
 Fonte: Compilação do autor, imagens de https://minecraft.gamepedia.com/Minecraft_Wiki

Já os *illagers* são versões antagonísticas dos *villagers*. São *mobs* hostis e como tal vão sempre atacar o jogador assim que este entrar em seu campo de visão. Existem quatro tipos de *illager*: *pillagers*, *evokers*, *vindicators*, e *illusioners*, sendo que este último até o momento

não *spawna* naturalmente no jogo, apenas com comandos. Os *pillagers* são armados com uma besta e atiram flechas. Os *evokers* são feiticeiros que evocam³³ uma espécie de fadinhas agressivas chamadas *vexes* para atacar os jogadores, bem como bocarras que se erguem do chão e tentam morder o jogador. *Vindicators* são armados com uma machadinha e têm um ataque altamente poderoso. E por fim, os *illusioners* criam cópias de si mesmo para esconder a origem de seus ataques. *Illagers* podem *spawnar* em mansões, torres *pillager* ou como parte de patrulhas e *raids*. Mansões, como o próprio nome diz, são grandes casas existentes no meio de florestas fechadas, sendo geradas proceduralmente a uma boa distância da posição inicial do jogador. As torres *pillager* são geradas aleatoriamente a média distância de vilas, e *spawnam pillagers* de tempo em tempo. As patrulhas são grupos de quatro *pillagers* que *spawnam* aleatoriamente pelo mapa, geralmente perto do jogador. Toda patrulha tem um capitão, que carrega um estandarte. Se este capitão é morto pelo jogador, o jogador adquire uma maldição, e assim que entrar no perímetro de uma vila provocará uma *raid*, em que *illagers*, bruxas, e outros inimigos vão atacar a vila em ondas sucessivamente mais difíceis. Se vencer todas as ondas, o jogador se torna “o herói da vila” por um determinado tempo, e recebe presentes dos *villagers*, bem como descontos nas trocas.

Figura 8 – Illagers



Da esquerda para a direita: *Pillager*, *Evoker*, *Vindicator* e *Illusioner*.

Fonte: Compilação do autor, imagens de https://minecraft.gamepedia.com/Minecraft_Wiki

³³ Sumonar: do inglês *to summon*, convocar, evocar.

Por fim, temos as bruxas, que são *mobs* hostis com aparência semelhante aos *villagers* e *illagers*. Elas *spawnam* normalmente em cabanas nos pântanos, como parte das já mencionadas *raids*, ou em condições de baixa luminosidade. Além disso, *villagers* que forem atingidos por relâmpagos se transformam em bruxas. Diferente da zumbificação³⁴, esta transformação não pode ser revertida. Bruxas são hostis em relação ao jogador e atacam usando diversos tipos de poções. Quando estão com o nível de saúde baixo, tomam poções de cura para se recuperar.

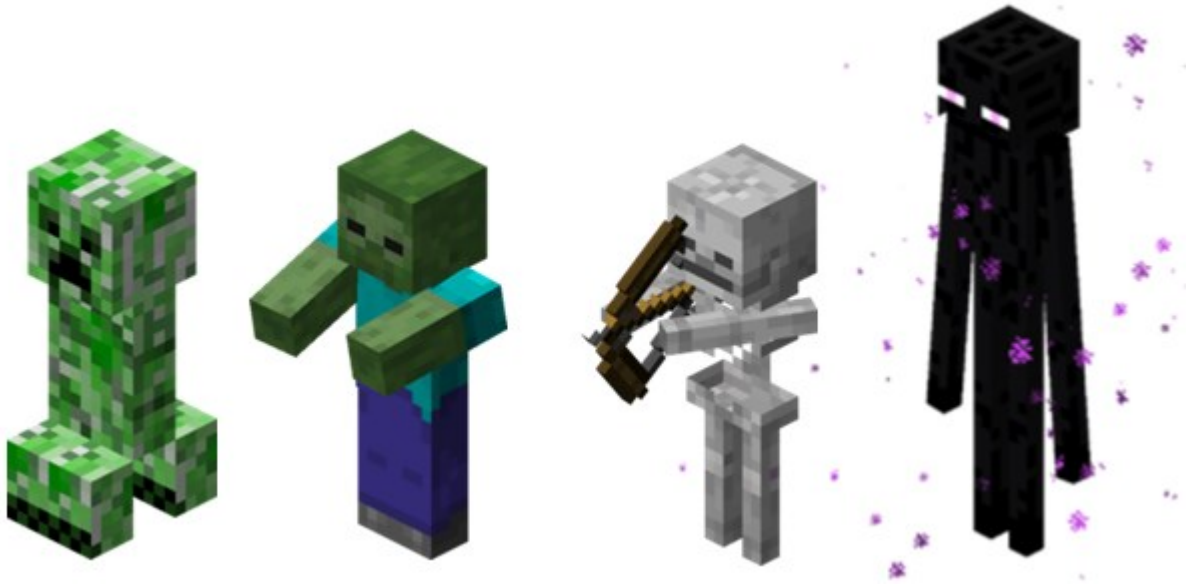
3.4.3 Monstros

Apesar de não estarem presentes em todos os modos de jogo, os *mobs* hostis, ou monstros são parte relevante do Minecraft. Não é à toa que um dos símbolos do jogo, como mencionado anteriormente, é justamente um desses monstros, o *Creeper*, e que outros monstros apareçam constantemente em materiais promocionais. Monstros *spawnam* a certa distância do jogador, durante o período noturno ou se o nível de luminosidade for baixo o suficiente, e após certo tempo, se não houver um jogador por perto, *desespawnam*³⁵. Monstros da categoria “mortos vivos” (como zumbis e esqueletos, por exemplo) queimam se expostos à luz do sol diretamente. Alguns dos principais monstros são os *Creepers*, os Zumbis, os esqueletos e os *Endermen*. Existem muitos outros, mas esses são de longe os mais comuns.

³⁴ Zumbificação: processo pelo qual um *villager* atacado por um zumbi pode se transformar em zumbi também.

³⁵ *Desespawnar* é o contrário de *spawnar*. Refere-se a quando algum *mob* desaparece naturalmente de acordo com certas condições.

Figura 9 – Alguns exemplos de Monstros



Da esquerda para a direita: Creeper, Zumbi, Esqueleto, Enderman.

Fonte: Compilação do autor, imagens de https://minecraft.gamepedia.com/Minecraft_Wiki

Creepers são monstros silenciosos e de pisadas quase inaudíveis que se aproximam do jogador e explodem, causando grande dano a jogadores, terreno e outros mobs próximos. Praticamente todo jogador de Minecraft em modo *Survival* já morreu vitimado por suas repentinas explosões. Devido à sua furtividade, seu potencial destrutivo é altamente potencializado, pois muitas vezes ele só é notado no momento da explosão. Zumbis são monstros humanoides que atacam jogadores e villagers, bem como alguns mobs passivos como as tartarugas e seus ovos e filhotes. Seu ataque é de curto alcance. Os esqueletos atacam a longa distância com flechas, e quando localizam um jogador, o seguem até que o mesmo esteja dentro do alcance de seus ataques. Por fim, *endermen* são monstros antropomórficos magros e altos, que vivem na dimensão “The End” e ocasionalmente *spawnam* no *overworld*. Têm o poder de se teleportar, e o hábito de recolherem aleatoriamente blocos do terreno e colocarem em outro lugar. São pacíficos a não ser que o jogador olhe diretamente para suas faces, o que lhes faz ficar agressivos contra o jogador que cometeu a ação.

3.4.4 Plantas

Minecraft tem uma grande variedade de plantas, baseadas em plantas reais ou mesmo fictícias. A vegetação ambiente inclui uma diversidade de árvores, alguns arbustos, cactos, grama, flores e canas, cuja geração está vinculada ao bioma. Cactos, por exemplo, crescem apenas em ambientes desérticos, e cacau cresce (sem ser cultivado) apenas em selvas. Plantas podem ser utilizadas de diversas formas no jogo. Algumas são comestíveis por si só, como

por exemplo as melancias, outras servem para construir ou *craftar* itens específicos, como poções, pigmentos, papel, ou comidas mais elaboradas (como pães, bolos, ou comidas folheadas à ouro). Algumas têm propriedades especiais, como por exemplo a *chorus fruit* que teleporta aleatoriamente quem a come para algum lugar a uma curta distância.

Figura 10 – Alguns exemplos de plantas



Da esquerda para a direita, de cima para baixo: Acácia (árvore), Bétula (árvore), Cacto, Cana de açúcar, Abóbora, Melancia, Trigo, Cenouras, Papoula e Orquídea-azul.

Fonte: Elaboração própria. Imagem do jogo.

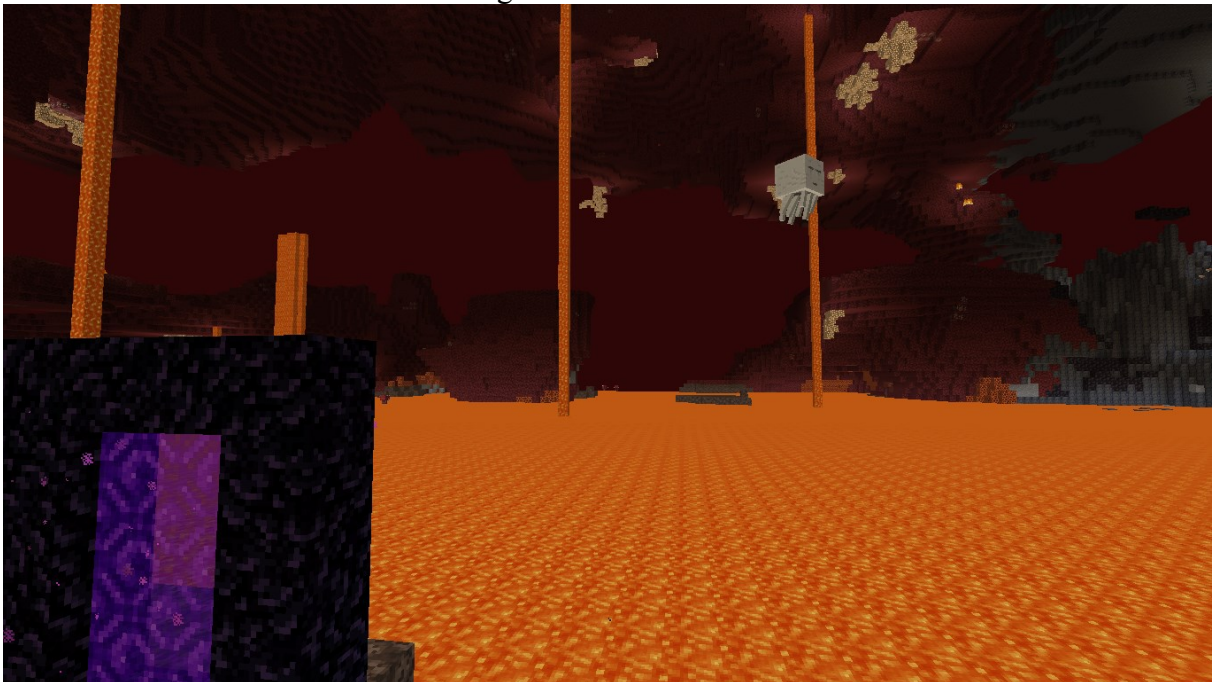
Algumas plantas, como batatas, cenouras, trigo, abóboras e melancias, entre outras, podem ser cultivadas, independente do bioma, desde que obedecidas as condições apropriadas de irrigação e luminosidade. Para tal, o solo deve ser arado, e uma semente ou “fruto” da planta deve ser semeada. Dependendo das já mencionadas condições, o crescimento dos cultivos acontece de forma mais rápida ou mais lenta. Árvores também podem ser plantadas, utilizando mudas, que dropam de uma determinada árvore quando esta é cortada.

3.4.5 Dimensões

No momento, existem três dimensões em Minecraft: O *overworld*, o *Nether*, e o *End*. O *overworld* é a dimensão em que o jogador começa o jogo, e na qual a maior parte do jogo decorre (ver Figura 4). Dada a natureza do jogo, os blocos que compõem o cenário formam

camadas, identificadas no jogo pela coordenada Y. Normalmente, o nível do mar corresponde à coordenada Y=63. Entre os níveis Y=0 e Y=5 encontra-se uma camada feita de um material não destrutível por meios normais chamado *bedrock*. Esta camada serve para demarcar o limite inferior do *overworld*. Abaixo dela fica um espaço vazio no qual caso o jogador permaneça abaixo do nível Y= -64 sofre dano constante, levando à sua consequente morte em aproximadamente dois segundos. Na direção oposta, o jogador pode viver normalmente em qualquer altura. Contudo, após o nível Y=256 não é possível mais colocar blocos. Raramente o terreno pode gerar algumas estruturas montanhosas acima desse limite, mas isso é altamente incomum, e tais estruturas ultrapassam apenas alguns blocos acima do limite, não mais.

Figura 11 – O *Nether*



Paisagem típica do *Nether*: cachoeiras de lava caindo em um mar de lava. Em primeiro plano o portal mágico de obsidiana que conecta a dimensão ao *overworld*; note-se ao fundo, na parte superior, um *Ghast*, espécie de fantasma gigante que atira bolas de fogo explosivas.

Fonte: Elaboração própria. Imagem do jogo.

O *Nether* é uma dimensão extremamente hostil, criada para ser o equivalente à ideia de inferno ou *hades*. A paisagem é dominada por mares, lagos e cachoeiras de lava. O acesso a ela é feito através de portais mágicos de Obsidiana. Uma característica interessante da dimensão, é que as distâncias nela são equivalentes a um oitavo das distâncias no *overworld*. Como o acesso entre as dimensões é feito através de portais criados pelo jogador, é possível usar pares de portais como atalhos para distâncias maiores no *overworld*. Por exemplo, se no *overworld* a distância entre dois portais é de 1024 blocos, no *Nether* a distância entre os

mesmos será de apenas 128 blocos. Outra característica interessante é que os *mobs* que *spawnam* nela são todos hostis ou podem se tornar hostis dependendo das ações do jogador. Por exemplo, os *Piglins* são neutros, a não ser que o jogador não esteja vestindo pelo menos uma peça de armadura de ouro. Outro exemplo são os *Piglins* zumbificados são neutros, mas se o jogador atacar um deles, todos os que estiverem próximos ficam hostis. Outra característica importante é que, diferentemente do *Overworld*, o *Nether* tem uma barreira de *bedrock* tanto no limite inferior quanto no superior.

Figura 12 – O End



Vista aérea da ilha central do End. Ao centro, voando entre os pilares de obsidiana, pode-se ver o Dragão-do-End. Na parte inferior da figura podem-se observar vários Endermen aglomerados.
 Fonte: Elaboração própria. Imagem do jogo.

Por fim, o End é uma dimensão extraterrena formada por várias ilhas flutuando no espaço, em volta de uma ilha central ocupada por um dragão. A dimensão é habitada por duas criaturas alienígenas: os já mencionados *Endermen*, e os *shulkers*, pequenas criaturas bivalves hostis que atiram projéteis em jogadores que se aproximem. Estes projéteis, além de causar dano, fazem o jogador se elevar do chão flutuando por dez segundos. Este efeito é cumulativo, então se o jogador for atingido várias vezes, cada projétil acrescentará dez segundos ao tempo que o jogador vai passar elevando-se no ar, o que leva a potenciais quedas de alturas suficientes para provocar grande dano ou até mesmo morte. Some-se a isto que, diferentemente do *Overworld* e o *Nether*, o *End* não tem uma camada de *bedrock*, apenas o

vazio, e temos que o jogador pode ser facilmente atirado pela borda da ilha por um desses projéteis e então cair para sua morte.

3.4.6 *Tempo e clima*

Ademais dos biomas, Minecraft tem um complexo sistema meteorológico. O primeiro ponto a ser notado é a existência de um ciclo dia e noite. O ciclo completo dura 20 minutos de tempo real. Dez minutos são a parte diurna, do nascer-do-sol ao pôr-do-sol. Outros dez minutos são a parte noturna, incluindo os períodos de transição. Durante o dia a luminosidade se mantém constante, em um nível que não permite que *mobs* hostis spawnem em áreas com incidência direta da luz proveniente do céu. Durante o pôr-do-sol a luminosidade começa a diminuir, até chegar a noite, quando a lua aparece no céu e o nível de luz não é mais suficiente para impedir *mobs* hostis de *spawnarem*. E ao nascer-do-sol, os níveis de luminosidade voltam a subir, e recomeça o ciclo. Outro ponto a ser notado é a existência do ciclo de fases da lua. Cada noite a lua aparece no céu em uma fase ligeiramente diferente, e ao fim de oito dias *in-game* o ciclo se reinicia. As fases da lua afetam alguns aspectos do jogo, como as probabilidades de certos *mobs* *spawnarem*.

Apesar da existência de biomas representativos de diferentes climas (desertos, tundras, florestas tropicais e temperadas, etc.), Minecraft não tem um sistema de estações. Há apenas um sistema meteorológico com alguns tipos de precipitação que se alternam com o tempo despejado. Os tipos de precipitação que podem ocorrer são: chuva, neve, e tempestade. A chuva é o tipo mais comum. Ocorre em todos os biomas que não são biomas frios ou desérticos. A chuva tem a capacidade de apagar focos de fogo expostos ao céu aberto. Nos biomas desérticos, nunca ocorre qualquer tipo de precipitação. Nos biomas frios, ocorre outro tipo de precipitação: a neve. A neve que cai se acumula em cima dos blocos expostos ao céu aberto, mas não apaga o fogo. Por fim, o último tipo de precipitação é a tempestade, que pode acontecer em qualquer bioma em que possa chover. A diferença entre a tempestade e a chuva normal é que a tempestade, além de diminuir os níveis de luminosidade a ponto de possibilitar que *mobs* hostis *spawnem*, também é acompanhada de relâmpagos. Estes são perigosos porque além de terem a capacidade de atear fogo a quaisquer materiais inflamáveis que venham a atingir, também aumentam o poder destrutivo de *creepers*, e transformam *villagers* em bruxas.

3.5 Mecânicas

3.5.1 *Crafting*

Crafting é uma das mecânicas mais importantes e comuns do jogo, tanto que está, juntamente com a mineração, representada no nome do jogo. *Craftar* vem do inglês *to craft* e indica, no socioleto dos jogadores, o ato de produzir algum item através da combinação de outros itens em um *grid*³⁶ habilitado para essa função. Em Minecraft, existem dois grids habilitados para craftar itens: um no inventário, de 2x2 células, e outro no bloco *crafting table*, que possui um grid de 3x3 células. A *crafting table* é um item, e como tal, deve ser também *craftado*. Para tal, o jogador deve distribuir quatro blocos de tábuas de qualquer madeira no seu grid 2x2. Uma vez *craftada*, a *crafting table* deve ser colocada no ambiente para poder ser utilizada normalmente. Com ela colocada como bloco em qualquer lugar, é possível clicá-la e acessar sua função de *crafting*. Um menu é aberto contendo o inventário do jogador e o mencionado *crafting grid* de 3x3 células.

Para *craftar* um item, outros itens devem ser distribuídos dentro de um desses *grids*. Chamamos de ingredientes estes itens que serão utilizados para produzir outros. Chamamos de receita a forma, a quantidade e a variedade dos itens a serem utilizados. Algumas receitas podem ser *craftadas* no grid 2x2, e outras apenas no 3x3, devido ao seu tamanho. Algumas receitas não necessitam seguir um formato pré-determinado, outras não necessitam seguir uma quantidade específica, e algumas também podem utilizar itens diversos para obter exatamente o mesmo item. Por exemplo, a torta de abóbora combina uma abóbora, um ovo e um açúcar, em qualquer ordem e formato, podendo ser *craftada* em qualquer tamanho de *grid*. Já os fogos de artifício, combinam um papel com até três unidades de pólvora, resultando em foguetes com diferentes potências. Por fim, a *crafting table*, conforme mencionado, pode ser obtida a partir da junção de quaisquer quatro unidades das oito variedades de tábuas de madeira, desde que no formato 2x2, e o resultado final será exatamente o mesmo, sem nem sequer uma variação de cor.

Os itens *craftados* podem servir diversas finalidades. Às vezes, são uma forma já definitiva, e não são ingredientes para nenhuma outra receita. Outras vezes, são apenas uma forma intermediária, necessária para *craftar* alguma outra receita. Por fim, outras vezes são um híbrido de ambas. Por exemplo, uma espada não server de ingrediente para *craftar* nenhum outro item, e o papel por si só não tem nenhuma função, a não ser como ingrediente

³⁶ Como aquele no menu de inventário do jogador, mencionado anteriormente.

para outras receitas. Contudo, o bloco de tábuas de madeira por exemplo, pode ser usado tanto de forma definitiva, na construção por exemplo, como pode ser usado de ingrediente para a receita da *crafting table*.

3.5.2 *Redstone*

A comunidade de Minecraft chama de *redstone* a um conjunto de mecânicas baseadas no minério do mesmo nome, e nos mecanismos criados a partir destas mecânicas. De fato, existe toda uma comunidade de jogadores orbitando tais mecânicas, chamada comumente de Comunidade *Redstone*, que se dedica ao desenvolvimento, aperfeiçoamento e exploração de tais mecanismos. Esta comunidade é imbricada com a chamada Comunidade Técnica, jogadores que abordam o jogo de uma forma mais, por assim dizer, científica, ou mesmo engenheira. Estas mecânicas podem ser altamente complexas, originando uma quantidade significativa de demandas informacionais por parte dos jogadores, como veremos mais adiante.

Redstone é o nome de um bloco que quando minerado dropa um item chamado pó de *redstone*. Este pó tem qualidades semelhantes às dos condutores elétricos, podendo transmitir um sinal à distância. Ademais, esse pó pode ser usado como ingrediente para *craftar* vários outros itens de características semelhantes às dos eletrônicos. O pó pode transmitir o sinal por até quinze blocos de distância. Após isso, a adição de um repetidor renova o sinal e permite que este seja transmitido por outros quinze blocos, e assim, por diante. Esta mecânica, conjugada com o uso de interruptores, comparadores de sinal, e outros dispositivos, permite aos jogadores criarem mecanismos altamente complexos, como portões automáticos, elevadores, fazendas automáticas, transistores, e a partir destes, computadores completos com vários núcleos de processamento³⁷, e até mesmo consoles de video game com jogos completamente funcionais.

Alguns itens que devem ser destacados aqui, além do *redstone*, são os interruptores, que permitem ligar ou desligar um sinal, os botões, que ligam e desligam um sinal, produzindo um pulso, e as placas de pressão, que fazem o mesmo que os botões, mas é necessário pisá-las para criar o *input*. Estes itens servem para controlar o fluxo do sinal, ativando ou desativando o mecanismo. Ademais, devemos mencionar as *redstone torches*³⁸, e

³⁷ Por exemplo, um computador com processador quad-core, completo com GPU (*Graphics Processing Unit*, unidade de processamento de gráficos).

Disponível em: <https://youtu.be/SbO0tqH8f5I>

³⁸ Tochas de *redstone*.

os blocos de *redstone*³⁹, que produzem um sinal contínuo a ser transmitido ou modificado por outros dispositivos. E finalmente, os pistões e os blocos de *slime* e de mel. Os pistões são blocos que têm uma pequena plataforma que é estendida quando o pistão recebe um sinal, empurrando ou puxando quaisquer blocos que se encontrem em sua frente. E os blocos de *slime* e de mel são grudentos e servem para manter partes dos mecanismos juntas, especialmente quando estes possuem partes móveis, como os pistões.

3.5.3 *Vanilla vs modded*

Outra distinção importante que deve ser feita, pertinente não apenas para Minecraft, mas para outros jogos também, é a distinção entre o jogo *vanilla*⁴⁰ e o *modded*. A comunidade *gamer* utiliza esses termos para se referir a jogos com a jogabilidade original inalterada, ou *vanilla*, e *mods*, jogos que tenham sido modificados de alguma forma por terceiros não pertencentes ao estúdio originalmente responsável pelo desenvolvimento do jogo. Esta denominação *mod* se refere ao conteúdo que altera o jogo, não ao jogo em si. Por exemplo, no caso de Minecraft, este é o jogo, e Optifine é um *mod*, que altera principalmente configurações de vídeo relacionadas com *performance*.

A possibilidade da criação e utilização de *mods* não só é permitida, como é incentivada pela Mojang, mesmo após a compra desta pela Microsoft. De fato, em diversos momentos da história do Minecraft, os desenvolvedores do jogo trabalharam junto com pessoas da comunidade de criadores de *mods* para desenvolver algum novo conteúdo a ser implementado no jogo *vanilla*⁴¹, e inclusive, vários destes criadores já foram contratados pela Mojang⁴². Esta colaboração próxima entre desenvolvedores e a comunidade é talvez uma das razões pelas quais o jogo é tão popular, pois permite a customização de várias mecânicas e conteúdos, fazendo com que um jogo que já é abrangente tenha um escopo ainda maior, alcançando um público maior, com uma gama de interesses mais diversa.

³⁹ Não confundir com o minério de *redstone*.

⁴⁰ Baunilha, em tradução livre. O termo tem sido usado longamente, especialmente na indústria do software e em computação, para identificar um produto não-modificado, em sua configuração original, sem customizações.

⁴¹ Originalmente disponível em: https://twitter.com/jeb_/status/115709635629023232

Arquivado em:

https://web.archive.org/web/20161219225750/https://twitter.com/jeb_/status/115709635629023232

⁴² Disponível em:

<https://web.archive.org/web/20120302193754/http://www.mojang.com/2012/02/minecraft-team-strengthened/>

3.5.4 Releases, updates, etc.

Diferentemente de outros jogos, Minecraft adota uma política contínua de desenvolvimento. Isto é, invés de apresentar um produto finalizado e sem conteúdo ou desenvolvimento ulterior, Minecraft periodicamente publica atualizações⁴³, que acrescentam novas mecânicas, blocos, itens, e *mobs*, bem como introduzem modificações às vezes bastante substanciais ao conteúdo já existente. Por exemplo, a já mencionada célula *off-hand* no inventário foi introduzida apenas no *update* 1.9, e os já mencionados *illager* foram adicionados nos *updates* 1.11 e 1.14. Além dessas mudanças, os *updates* também são utilizados pela Mojang para corrigir *bugs*, e outras correções. As versões lançadas são divididas entre *updates* e *releases*.

A numeração dos *updates* segue um esquema progressivo, em que o primeiro número (1, no caso) indica que o *update* vem posteriormente ao lançamento da versão oficial do jogo, depois das versões de desenvolvimento⁴⁴. Após o ponto, os dois dígitos indicam o número de versão do *update*, ocasionalmente também chamado de *main release*. Por fim, após o segundo ponto, a numeração indica *releases* intermediários, com foco menos na introdução de novos conteúdos e mais em ajustes e correções. Contudo, ocasionalmente, conteúdo importante é introduzido nestes *releases* menores. É o caso, por exemplo, do *Piglin Brute*, um importante *mob*, que dada a sua concepção tardia dentro do ciclo de desenvolvimento, só pode ser introduzido no *release* 1.16.2 invés de junto com o resto do conteúdo como parte do *Nether update*, numerado 1.16.

Além dos *updates* e *releases*, que são versões oficiais do jogo, existem os *snapshots* e os *pre-releases*, bem como os *release candidates*, que são versões de desenvolvimento dos *updates* e *releases*, lançados com finalidade de permitir aos desenvolvedores e à comunidade testar extensivamente modificações a serem introduzidas posteriormente. De fato, algumas modificações acabam não sendo implementadas, ou implementadas de forma totalmente diferente ao apresentado inicialmente. Os *snapshots* são versões lançadas geralmente de forma semanal, apresentando um conjunto reduzido de modificações de cada vez. Às vezes estas modificações são testadas repetidamente em formas diferentes, para identificar qual é a

⁴³ Conhecidas pela palavra equivalente em inglês, *updates*. A comunidade se refere às atualizações utilizando a palavra em inglês, então doravante utilizaremos a mesma forma.

⁴⁴ As versões de desenvolvimento são as seguintes: Pre-classic (10 a 16 de Maio de 2009); Classic (16 de Maio a 10 de Novembro de 2009); Indev (23 de Dezembro de 2009 a 23 de Fevereiro de 2010); Infdev (27 de Fevereiro a 30 de Junho de 2010); Alpha (30 de Junho a 3 de Dezembro de 2010); Beta (20 de Dezembro de 2010 a 11 de Novembro de 2011). O *release* oficial, atualmente denominado *Java Edition* foi lançado em 18 de Novembro de 2011.

melhor forma para a implementação. Quando o total de modificações a serem introduzidas num *update* está suficientemente madura, são lançados, na mesma frequência, uma sequência de *pre-releases*, que testam a versão final destas modificações, com pouquíssimas alterações a partir deste ponto, e um foco cada vez maior na correção de *bugs* e afins. Por fim, antes do lançamento oficial do *update*, é lançado o *release candidate*, que é basicamente a versão final e acabada daquele, sendo que apenas a descoberta de *bugs* ou falhas substanciais leva ao lançamento de outro *release candidate*. Após este ponto, é lançado oficialmente o *update*.

4 CONSIDERAÇÕES METODOLÓGICAS

Visando alcançar os objetivos propostos, utilizamos o método da Netnografia como ferramenta de coleta de dados. A Antropologia tem como ponto comum entre suas várias escolas o estudo da Cultura humana. Porém, tal como acontece com a Ciência da Informação e o conceito que lhe dá nome, a definição conceitual de Cultura é controversa, e apesar de ser um conceito central para o campo e diversas formulações terem sido propostas para delimitar seu significado, nenhuma ainda obteve aceitação universal entre os antropólogos. Contudo, alguns conceitos obtêm mais aceitação do que outros. Nesse sentido, uma das formulações mais influentes e comumente aceita nos meios antropológicos, é a de Clifford Geertz. Para ele, a Cultura, não deve ser vista como complexos de padrões de comportamento, e sim como conjuntos de mecanismos de controle para governar o comportamento humano, traçando inclusive um paralelo com programas de computador (GEERTZ, 1966, p. 5). Desta forma, nos parece adequada a apropriação de instrumentos pertencentes ao ferramental antropológico para analisar comportamento informacional.

4.1 Etnografia

Esta apropriação nos parece especialmente adequada porque estamos interessados no comportamento informacional de um grupo de sujeitos cuja caracterização se dá diretamente pelo seu envolvimento com artefatos tecnológicos, e tal como nos diz Escobar, qualquer tecnologia emerge de condições culturais particulares, e por sua vez, ajuda a criar novas condições culturais (1994, p. 211). Nesse sentido, a etnografia tem sido utilizada com sucesso na descrição e análise cultural. Tal qual como o conceito de Cultura, o entendimento do termo etnografia passou por transformações ao longo do tempo. Originalmente identificava os dados produzidos por antropólogos, missionários, geógrafos, e outros viajantes, e que davam conta de relatar as características sociais ou culturais de dado povo. Posteriormente, veio a se referir à combinação de investigação em primeira mão e descrição de culturas, conduzida por cientistas sociais, e a interpretação teórica deste material (HAMMERSLEY, 2015, p. 1; KOZINETS, 2002, p. 3). Keesing define etnografia como o processo de registro e interpretação do modo de vida de outros povos (1981, p. 5), embora hoje em dia o método já seja usado para estudar diversos grupos sociais de nossas próprias sociedades.

O trabalho de campo antropológico, também chamado de observação participante, consiste na participação íntima em uma comunidade, e na observação dos modos de comportamento e da organização da vida social (KEESING, 1981, p. 5). O método

etnográfico é conhecido por proporcionar dados qualitativos mais detalhados, em tempo real e com profundidade, como visto, por exemplo, em Ramsden (2016). De acordo com Marconi e Lakatos (2003, p. 194), o pesquisador deve se incorporar ao grupo de tal forma que se confunda com ele, e participar das atividades normais do mesmo. Esse é o entendimento inicial, e porque não, tradicional do método. Claro que isso não é totalmente possível, como apontado por vários autores (ALBERT, 1997; GEERTZ, 1976; LARAIA, 2001; MOERAN, 2009; TEDLOCK, 1991, entre outros), e, desde o surgimento do método, diversas modificações foram acontecendo, visando atender a novos paradigmas teóricos e metodológicos. Barbara Wildemuth (2009) sintetiza bem essa evolução das características metodológicas da observação participante. Ela toma elementos de várias definições para estabelecer que a observação participante possui três características principais. A primeira é que o pesquisador é um participante no grupo observado. A segunda é que tal participação leva a um melhor entendimento das pessoas e processos sociais do grupo observado. E a terceira, é que este entendimento pode levar a teorias melhores sobre os processos sociais nesse grupo e semelhantes (WILDEMUTH, 2009, p. 199).

De forma pragmática, a observação participante se constitui como descrevemos a seguir. Primeiro, se obtém acesso ao grupo a ser observado. Isto pode ocorrer de várias formas. Alguns antropólogos simplesmente se dirigem ao espaço geográfico do grupo estudado e procuram travar conhecimento com o mesmo. Outros se aproveitam da existência de uma hierarquia vertical, e travam conhecimento com os níveis superiores ao grupo estudado para pedir sua autorização e apresentação aos níveis inferiores que desejam estudar. Outros ainda se utilizam de terceiros elementos que tenham acesso ao grupo, para serem apresentados. De qualquer forma, após obter-se o acesso, entra-se na fase de adaptação ao grupo observado. O pesquisador deve estabelecer um bom relacionamento com os participantes do grupo. Em seguida, deve dedicar-se a participar, com diversos níveis de envolvimento (dependendo dos objetivos e das características do grupo) nas atividades normais do grupo. Durante todas essas fases, é imprescindível a tomada de notas o mais detalhadas possível sobre tudo o que acontece. Contudo, é importantíssimo ressaltar que muito do que o observador apreende é inconsciente, e não pode ser capturado pela palavra escrita (KEESING, 1981, p. 7). Ao final dos períodos de estudo de campo, parte-se para a análise do material coletado.

Fugindo das suas raízes na tradição antropológica imperialista, em que havia uma percepção hierárquica da relação entre pesquisador e sujeito, a etnografia contemporânea se propõe a fazer um estudo *com* pessoas, ao invés de *sobre* elas (HAMMERSLEY, 2015, p. 4).

Para isto se propõe a utilização de métodos de investigação mais participativos. Ademais, como nos mostra Geertz, ao analisar seus dados e tentar interpretar as culturas de outros povos, o pesquisador deve levar em consideração as limitações impostas sobre ele pelas suas próprias cosmologias culturais⁴⁵ (GEERTZ, 1976). Uma forma de fazer isso é tentar fazer a transição de observação participante para a participação observante registrada por Barbara Tedlock (1991). De acordo com a autora, ao invés de escolher entre o registro do *si* ou do *outro*, a participação observante permite combinar ambos em uma única narrativa etnográfica. Além disso, como demonstra Seim (2021, p. 5), a participação observante permite acessar ambientes sociais que são mais difíceis para o observador participante.

A diferença de ambos os métodos se dá, em geral, pela inversão de alguns eixos, possibilitando a imersão mais profunda de outros. A proposta inicial da observação participante se dá quase como uma contradição, um oxímoro. Como nos aponta Paul (1953, p. 441), participação implica em envolvimento emocional, e observação requer distanciamento. Tedlock (1991, p. 69) afirma que a observação participante enquanto metodologia é ao mesmo tempo empática e distanciada. Neste sentido, tem tomado volume a produção de etnografias baseadas na participação observante, que para Moeran (2009, p. 11) levaria justamente à esse almejado envolvimento distanciado. Seim (2021, p. 11–13) diz que essa inversão de eixos ocorre nos seguintes pontos: posicionamento de campo; olhar analítico, e coleta de dados.

Para Seim (2021, p. 11–13), a observação participante prefere um posicionamento móvel, que lhe permite circular pelo campo, direcionando o olhar primariamente para o outro, o que por sua vez privilegia o uso da escrita (ou semelhantes) como método de coleta dados. Por outro lado, a proposta da participação observante tende a ser mais fixa, com menor liberdade para circular pelo campo, e o olhar acaba se voltando mais para dentro, mesmo porque este método privilegia o uso do próprio corpo como método de coleta. Claro que nenhum modo está totalmente em um lado dos eixos, mas ocorre um favorecimento natural que tende mais para um lado do que para o outro (SEIM, 2021). Embora o autor não considere que a discussão sobre profundidade da imersão (e análise) no campo tenha a maior relevância (SEIM, 2021, p. 11), em nossa opinião, é esta inversão de tendências, que leva à maior profundidade apontada não só por ele (SEIM, 2021, p. 6), mas também por outros proponentes da metodologia, como Wacquant (2005, 2015) ou Tedlock (1991).

⁴⁵ Não é citação de um trecho específico, mas sim um resumo da essência do que é dito no ensaio.

Esta profundidade é obtida por que tal inversão de eixos possibilita transitar mais facilmente entre aquilo que Goffman (1959) chama de regiões. Para ele, regiões são quaisquer lugares delimitados por barreiras à percepção em qualquer grau (GOFFMAN, 1959, p. 106). Ele identifica duas regiões, que foram traduzidas ao português de variadas formas, então aqui utilizaremos a forma original em inglês para denominá-las: *frontstage* e *backstage*. Essas regiões são utilizadas pelo autor numa analogia com o palco do teatro, que tem a área frontal, o palco propriamente dito, aberto, exposto ao público, e a parte de trás, das coxias, vedado ao público. Goffman propõe que as regiões determinam o comportamento que nelas acontecem. No *frontstage*, o comportamento é mais controlado, sujeito a um conjunto de regras que delimitam o que pode ser manifestado naquela região, enquanto que o *backstage* permite que os atores desempenhem mais livremente seu comportamento (GOFFMAN, 1959, p. 106–140). Assim, Tedlock (1991, p. 75), Moeran (2009, p. 11), e Seim (2021, p. 5) entendem que a participação observante permite ao pesquisador justamente passar esta barreira entre o *frontstage* e o *backstage*, desnudando toda uma gama de comportamentos que anteriormente estavam ocultos à sua percepção. No nosso entendimento, isto ajuda o pesquisador a obter o que Geertz (1976, p. 3) chama de descrição densa, muito mais detalhada e profunda do que a simples descrição, que seria o objetivo do método etnográfico.

4.2 Netnografia

Corrêa chama a atenção para o fato de que, com a formação de comunidades virtuais no ciberespaço, decorrentes do advento das tecnologias de comunicação e informação, novos métodos se fazem indicados para estudar o comportamento informacional, especialmente aquele que ocorre de forma digital e *online* (2015, *passim*). É neste sentido que surge a proposta da Netnografia, que consiste basicamente no transporte para o ambiente digital destas metodologias tradicionais da Antropologia, especificamente as técnicas usadas na Etnografia para o estudo de culturas e comunidades (CORRÊA, 2015; KOZINETS, 2002). A Netnografia permite usar técnicas menos intrusivas para obtenção de dados, como a recuperação e análise de dados publicamente dispostos em fóruns *online* e comunidades (KOZINETS, 2002, p. 2).

Um dos seus principais proponentes é Kozinets (2015, 2016, 2002, 2014). Ele chama a atenção para o fato de que existem diversos nomes para métodos que transpõem o tradicional ferramental etnográfico para o ambiente digital, e defende uma maior precisão conceitual e a adoção de um termo único para identificar esta nova metodologia (KOZINETS, 2015, 2014,

passim). Contudo, entendemos que ao defender esta precisão conceitual ao mesmo tempo em que tenta estabelecer rígidos preceitos metodológicos no intuito de transformar a sua Netnografia no padrão-ouro da antropologia *online* (KOZINETS, 2015, 2016, 2002, 2014), Kozinets baixa a guarda para críticas em um ou outro flanco. Se vamos transpor para o ambiente digital as técnicas etnográficas, mas queremos manter um nível de precisão conceitual no campo através da adoção de uma nomenclatura única, então temos de manter certa maleabilidade para abranger a variabilidade e adaptabilidade já existente na Etnografia tradicional, em torno de um núcleo do que viria a ser a essência do método. Por outro lado, se ao fazer esta transposição para o ambiente digital, queremos ter um método altamente prescritivo e rígido, que possa ser identificado nominalmente de forma unívoca, então temos de permitir a adoção de nomenclaturas diferentes para métodos que sejam ligeiramente diferentes. Neste trabalho, seguimos o primeiro caminho. Adotamos a nomenclatura Netnografia, como a transposição para o ambiente digital e online do método Etnográfico, mas não adotaremos rigidamente os preceitos defendidos por Kozinets, preferindo manter a flexibilidade do método original. Já foi apontado que o que etnografia significa na prática é altamente dependente do objeto de estudo, apesar de ser em essência, o mesmo (KEESING, 1981, p. 5). Isto é, muda o passo a passo, mas no contexto mais amplo, o método mantém suas características gerais.

Para Kozinets, Netnografia nada mais é do que a Etnografia adaptada ao estudo de comunidades *online*, isto é, uma metodologia que adapta as técnicas tradicionais da Etnografia ao estudo de culturas e comunidades que emergem através de comunicações mediadas por computador (2002, p. 1). Contudo, em nome da já mencionada precisão conceitual, ele estabelece que é um conjunto específico de práticas etnográficas, analíticas, éticas e representacionais adaptadas para o uso na Internet (KOZINETS, 2015). Na Netnografia proposta por ele, as práticas de coleta de dados e observação participante são focadas nos diversos dados compartilhados livremente⁴⁶ na Internet através de dispositivos e plataformas vários, sendo esse foco nos dados o que diferenciaria a Netnografia de outros métodos como a etnografia digital, por exemplo (KOZINETS, 2016, p. 1). É por conta deste foco nos dados que a metodologia pode ser considerada altamente não-intrusiva e discreta (KOZINETS, 2002, *passim*).

Kozinets propõe uma sequência estabelecida de etapas que podem ocorrer de forma sequencial ou em paralelo, muitas vezes até interagindo umas com as outras (2015, 2016).

⁴⁶ Isto é, sem interferência ou requisição do pesquisador.

Embora expor em detalhe cada uma das etapas fuja um pouco do escopo deste trabalho, tentaremos explicar brevemente no que consistiria cada uma delas, conforme apresentado resumidamente pelo autor em Kozinets (2016, p. 2). A primeira etapa é a introspecção, em que o pesquisador faz uma conexão entre suas próprias motivações e o propósito da pesquisa. Em seguida, a etapa investigativa, na qual o pesquisador desenvolve e aperfeiçoa a questão de pesquisa. A seguir são levantados os desafios e questionamentos éticos, e como estes devem ser resolvidos. Em seguida, um levantamento dos *sites* e pessoas de interesse, com a subsequente decisão sobre quais devem ser utilizados pelo pesquisador em sua análise, levando em consideração pontos positivos e negativos de cada um, bem como suas interações e sinergias. O pesquisador deve então traçar uma estratégia de interação contemplando a participação do pesquisador em interações sociais online. Em seguida, vem uma das etapas mais importantes, a imersão, na qual o pesquisador finalmente se insere no campo e realiza sua observação participante (ou, como no nosso caso, participação observante). A coleta de dados é então realizada, obtendo informação através arquivos, comunicações e as próprias memórias de campo do pesquisador. Em seguida, o autor propõe uma série de possíveis metodologias de análise, por exemplo, hermenêutica ou fenomenológica, entre outras, a serem utilizadas num processo iterativo de ciclos analíticos. Finalmente vêm as etapas de apresentação da Netnografia e de obtenção de resultados⁴⁷.

Em relação à coleta de dados, Kozinets prevê três tipos de dados a serem coletados: dados arquivados, dados estimulados e dados de anotações de campo (2015, p. 4). Dados arquivados são aqueles registrados nas plataformas em que a comunidade estudada se reúne, e consistem de mensagens, textos, imagens, memes, comentários e afins. Não há envolvimento do pesquisador enquanto tal na criação destes dados. Nesse sentido, eles se diferenciam dos dados estimulados, que são justamente aqueles em que o pesquisador tem envolvimento na criação dos mesmos. Consistem de perguntas e respostas, *surveys*, entrevistas, e qualquer outro tipo de dados o pesquisador crie em conjunto com a comunidade. Por fim, os dados de anotações de campo consistem justamente das anotações que o pesquisador faz das suas interações com a comunidade estudada, e suas reflexões sobre as mesmas. É de relevância para nós que Kozinets, apesar de estimular fortemente o uso de anotações de campo, e à diferença do que é estabelecido na Etnografia, reconhece que é possível fazer Netnografia sem utilizar anotações de campo, mesmo que em sua opinião estas estejam mais próximas de Netnologias do que Netnografias (KOZINETS, 2015, p. 4).

⁴⁷ Lembrando que Kozinets propõe a Netnografia como uma ferramenta de pesquisa de mercado.

Em termos pragmáticos, essa é provavelmente a maior diferença entre a estrutura rígida proposta por Kozinets e a variação que adotamos neste trabalho. Como já mencionamos anteriormente, Keesing estabelece que apesar da etnografia tradicionalmente se apoiar em notas de campo como uma de suas ferramentas, grande parte do que o pesquisador observador apreende sobre aqueles que observa é registrado mentalmente, no chamado inconsciente (1981, p. 7). A observação dedicada se traduz num maior entendimento do outro, mas muito deste entendimento não é verbalizado em notas. Entendemos que, ao se dedicar a tomar notas, o observador deixa momentaneamente de observar, e, mais importante, tal como o hábito de sublinhar leituras, estas notas acabam por dirigir a retomada durante a fase de análise, ofuscando outros pontos que talvez fossem mais merecedores de atenção. Não que a tomada de notas deva ser totalmente abandonada, mas sim reservada para aqueles eventos ou fatos realmente significativos que não podem correr o risco de serem ignorados. Isto é, notas devem ser feitas com parcimônia, de acordo com a necessidade. Devem ser uma ferramenta auxiliar, não o núcleo absoluto do método, sob pena de introduzirem ainda mais vieses e distorções a um método que já é por excelência, subjetivo.

E sendo esta uma Netnografia baseada em participação observante, faz-se ainda mais premente esta diferenciação. Se ao tomar notas o observador deve parar momentaneamente de observar, o mesmo acontece aqui. O participante deve parar de participar para tomar notas. Como esclarece Seim, não é impossível tomar notas durante a participação observante, mas quando as pessoas e os processos objeto de estudo precisam que as mãos e a mente do etnógrafo se foquem em outras atividades, a tomada de notas fica cada vez mais rara (2021, p. 20). Claro, há de se manter as devidas proporções, o autor tinha que dirigir uma ambulância, e nós, participar de comunidades *online* de jogadores, o que à primeira vista não é uma comparação à altura. Mas o fato da incompatibilidade permanece. Seim (2021, p. 20–22) identifica este fenômeno como a transição entre a *inscrição*, presente na observação participante, e a *encarnação*, na participação observante. Em suas palavras, o campo se fez carne através da Participação Observante (SEIM, 2021, p. 22). Há um processo contínuo de incorporação que leva o entendimento do objeto a ser gradualmente interiorizado, para ser posteriormente re-externalizado através da escrita. Desta forma, optamos pelo que chamamos de notas *ad-hoc*, isto é, notas não estruturadas, tomadas apenas quando necessário, principalmente para permitir uma continuidade entre momentos observacionais distintos, ou para indicar a necessidade de retomada de um ponto em particular.

Outra diferença entre a prescrição de Kozinets e nossa abordagem tem a ver com a adoção da metodologia da participação observante. Kozinets não impõe um direcionamento

neste sentido, mas subentende-se o uso da observação participante. Provavelmente, dado ambas as propostas serem desenvolvimentos relativamente recentes na Antropologia, que foram ganhando expressão aos poucos, principalmente ao longo das últimas duas décadas. Contudo, dadas as características da Netnografia e da Participação Observante, acreditamos que há uma sinergia a ser obtida na utilização conjunta de ambas. Parece-nos, que dadas as características discutidas anteriormente, a Participação Observante é especialmente útil na observação etnográfica de comunidades *online*.

Ademais, outra diferença significativa entre nossa metodologia e a prescrita por Kozinets, é que apesar de ele reconhecer a utilidade da Netnografia dentro do campo da Antropologia, sua proposta está principalmente dirigida à utilização dentro do ferramental metodológico do campo de Pesquisa Mercadológica e de Comunicação (2015, 2016, 2002, 2014). Nós, por outro lado aplicamos o método dentro da Ciência da Informação, no estudo do comportamento informacional, com uma abordagem bem mais influenciada pela Antropologia Cultural do que pela Pesquisa Mercadológica. Mesmo porque, como mencionamos anteriormente, entendemos, como Geertz (1966, p. 5), que a Cultura consiste no conjunto de mecanismos de controle que governam o comportamento humano, nele incluído o comportamento informacional.

4.3 Incidente crítico

Em conjunto com as técnicas expostas acima, utilizamos incidentalmente a técnica do incidente crítico. De forma breve, pode-se dizer que esta consta em obter dos sujeitos um relato em detalhe sobre algum fato recente e relevante sobre o assunto em questão, para se analisar em conjunto com dados similares obtidos dos outros participantes (CALVA GONZÁLEZ, 2006), de forma a traçar inferências sobre o comportamento ou opiniões dos participantes. Desta forma, um “incidente” pode ser qualquer atividade humana que seja suficientemente completa em si mesma como para permitir inferências sobre os indivíduos realizando a ação, e este pode ser caracterizado como “crítico” quando o propósito do ato é suficientemente claro para os observadores e suas consequências são suficientemente definidas, deixando poucas dúvidas quanto aos seus efeitos (DAVENPORT, 2010; KREMER, 1980; SILVA, 2016). Quando aplicado em uma quantidade significativa de sujeitos, esta técnica permite obter inferências sobre padrões de comportamento da população estudada visto que cada relato contribui ao se somar com outros (CALVA GONZÁLEZ, 2006; KREMER, 1980). Neste trabalho, usamos os preceitos da técnica do incidente crítico para

traçar um panorama amplo do comportamento informacional de uma comunidade através da observação do somatório de um conjunto amplo de eventos, e como estes se relacionam entre si para formar padrões e tendências que revelam como ocorre este comportamento.

4.4 Questões éticas

Assim como em qualquer pesquisa envolvendo seres humanos, as ciências sociais, inclusive as ditas aplicadas, como a Ciência da Informação, devem levar em consideração, durante o seu planejamento metodológico e execução, os aspectos éticos envolvidos na pesquisa. Este trabalho, por utilizar metodologias advinda da Antropologia, como a Etnografia, a Netnografia e a Participação Observante, herda desta não só os métodos, mas também os desafios éticos e respectivos debates existentes na literatura sobre o assunto. Contudo, dado o escopo deste trabalho, decidimos aqui não apresentar a discussão sobre ética e pesquisa antropológica em sua totalidade, mesmo porque ademais de ser temática por demais extensa, é altamente controversa, e acreditamos que não cabe aqui nos posicionarmos sobre grande parte dos pontos. Assim, discutiremos aqui apenas os aspectos relevantes ao nosso trabalho, especialmente os relativos à Netnografia e à Participação Observante.

Primeiramente, abordaremos os pontos relativos à Netnografia. Kozinets faz questão de explicitar a importância dos aspectos éticos na metodologia, mencionando-os como parte integrante do planejamento de pesquisa em todos os trabalhos em que apresenta ou desenvolve sua proposta (como por exemplo, 1998, 2015, 2016, 2002, 2014). Seu trabalho apresenta diretrizes claras sobre como conduzir a pesquisa Netnográfica de forma adequada do ponto de vista ético, e apesar de evoluir ao longo dos anos, sempre se manteve dentro de uma certa direção, nunca se afastando muito ou mudando radicalmente de pensamento. Há uma coerência interna muito alta em seus trabalhos no que tange ao como lidar com os desafios éticos, tanto na coleta de dados quanto na redação e apresentação do produto final da pesquisa. A nosso ver, Kozinets preconiza pela transparência no fazer pesquisa, e essa busca pela transparência norteia as suas propostas de referencial ético dentro da Netnografia, que, como já mencionamos, é, em sua proposta original, altamente prescritiva do ponto de vista metodológico.

Kozinets reconhece que há muito debate e até mesmo controvérsia sobre o aspecto ético da pesquisa etnográfica *online* (2015, 2016, 2002, 2014, *passim*), e abordaremos a seguir alguns dos argumentos que ele utiliza para defender seus posicionamentos. Mas, primeiramente, apresentaremos qual é sua proposta de procedimentos éticos. Esta proposta

consiste de quatro procedimentos que, conforme ele indica, apesar de serem análogos a práticas da etnografia convencional, podem não ser óbvios para aqueles que se aventuram na pesquisa *online* (KOZINETS, 2002, p. 9). Primeiro, o pesquisador deve revelar completamente aos membros da comunidade pesquisada tanto sua presença, como afiliação e intenções. Segundo, o pesquisador deve assegurar completa confidencialidade e anonimidade aos informantes. Terceiro, o pesquisador deve procurar e incorporar à pesquisa o *feedback* dos membros da comunidade. E quarto, tomar uma postura cautelosa quanto à questão do meio público ou privado. Neste ponto é que se inclui obter o consentimento para o uso de quaisquer postagens específicas que forem ser citadas, incluindo também materiais imagéticos (KOZINETS, 2002, p. 9).

Como mencionamos, a busca pela transparência é um dos pilares éticos da metodologia de Kozinets. Mas não é nesse ponto que sua proposta é debatida. O ponto que mais gera controvérsia na literatura da área é a questão da privacidade e do *status* dos dados disponíveis na Internet quanto públicos ou privados. Para Kozinets, é importante notar que, diferentemente de outros métodos de pesquisa, a Netnografia usa informações que não foram dadas diretamente ao pesquisador, e que de certa forma, este deve tomar os dados (2015, p. 7). Kozinets aponta que King (1996) baseia sua análise na noção de que fóruns *online* dissolvem as distinções tradicionais entre o que são espaços públicos e privados, criando imprecisão nas diretrizes convencionais de anonimidade, confidencialidade e consentimento (KOZINETS, 2002). Dessa forma, seria responsabilidade do pesquisador obter consentimento adicional, para confirmar o entendimento por parte do usuário de que a plataforma *online* seria de fato, pública (KOZINETS, 2002). Ademais, ele entende que as pessoas que criaram os dados originalmente não necessariamente pretendiam que estes fossem usados em pesquisa (KOZINETS, 2015, p. 7).

Kozinets parte do princípio de que o potencial para causar dano usando Netnografia existe (2002). Porém, devemos ressaltar que a existência do risco é uma coisa muito diferente da probabilidade do mesmo. No nosso entendimento, o risco não vem só da metodologia escolhida, mas de um conjunto de fatores, tão diversos quanto as características sócio-demográficas dos sujeitos (como a idade ou etnia, por exemplo) ou o recorte temático da pesquisa, e as afiliações do pesquisador. E por isso mesmo, acreditamos que não existe uma única solução para todas as situações que podem se apresentar como desafios éticos, sendo que cada pesquisa deve apresentar seu planejamento ético próprio, levando em consideração as características da mesma. Nesse sentido concordamos com Kozinets, pesquisa Netnográfica (e etnográfica também) é indissociável do seu planejamento ético (KOZINETS,

2015, 2016, 2002, 2014). Essa concordância não nos parece sob disputa. Contudo, a forma como a pesquisa deve abordar as questões éticas é o ponto em que percebemos a existência de opiniões diversas.

A questão do assunto da pesquisa é uma destas questões. Entendemos que tal como grupos diferentes de pessoas apresentam graus de vulnerabilidade diferentes, da mesma forma, os assuntos também apresentam graus diferentes de sensibilidade, por assim dizer. Lee e Renzetti esclarecem que um assunto sensível é aquele que apresenta potencialmente uma ameaça substancial, cuja existência torna problemática para o pesquisador e o pesquisado a coleta, armazenamento ou a disseminação dos dados de pesquisa (1993, p. 5). Acreditamos que identificar se o assunto pesquisado se encaixa nesta definição é talvez a primeira questão que deva ser respondida quando se inicia um projeto de pesquisa. Ademais, considerando as possíveis consequências de se tratar erroneamente um assunto como não-sensível, entendemos que medidas devem ser tomadas contemplando a possibilidade de tal cenário.

Outro ponto importante no debate é a ideia do espaço online como público ou privado. Os espaços de comunicação no mundo digital podem ser divididos em duas categorias. De um lado, aqueles protegidos por senhas ou dispositivos semelhantes, no qual somente quem pode acessar comunicações entre quaisquer grupos de usuários, são aqueles que estão participando da interação, que devem para tal utilizar seu modo de acesso privado. Exemplos deste tipo de comunicação são e-mails, ou aplicativos de mensageria instantânea, como o Whatsapp, Messenger ou SMS. Somente quem pode acessar as mensagens trocadas são os emissores e receptores, ou aqueles a quem é dado acesso por alguma das partes. Por outro lado, temos plataformas nas quais a comunicação se dá de forma aberta, e qualquer usuário acessando a plataforma pode acessar todas as mensagens trocadas por todos os usuários dentro de tal plataforma. Exemplos deste tipo são o YouTube, o Reddit ou fóruns de discussão online. Adicionalmente, temos também hibridizações destes dois tipos. Por exemplo, plataformas que permitem o envio de mensagens privadas entre os usuários. Neste caso, não basta ter acesso à plataforma, mas é necessário ter o acesso às mensagens privadas autorizado por algum dos participantes da troca de mensagens.

Essa distinção é importante porque a tendência é entender a comunicação *online* como privada, quando protegida por barreiras de acesso, como senhas. Porém, não há consenso quanto à comunicação não protegida. Por exemplo, tanto Paccagnella (1997) quanto Kozinets (2002) citam Sudweeks e Rafaeli (1996) para abordar o tema, porém com posicionamentos diferentes. Os autores afirmam que o discurso público em plataformas de comunicação mediada por computadores é, de fato, público, e como tal, não deve ser tratado diferentemente

do estudo do conteúdo discursivo de lápides, grafite, ou cartas dos leitores publicadas por revistas e jornais (SUDWEEKS; RAFAELI, 1996). Paccagnella se alinha com os autores afirmando que comunicações em canais online públicos não devem ser consideradas como equivalentes a cartas privadas, visto serem atos deliberados, intencionalmente dedicados ao consumo público (1997). Kozinets por sua vez discorda, argumentando que os usuários podem se confundir com a natureza quase pública de suas comunicações, que ele entende serem ostensivamente privadas, e que isso demanda que os pesquisadores utilizem medidas adicionais para garantir a eticidade da pesquisa (2002).

Langer e Beckman (2005) criticam abertamente o arcabouço ético proposto por Kozinets. Para eles, as medidas propostas por Kozinets são exageradamente rigorosas e põe em risco a descrição do método (LANGER; BECKMAN, 2005, p. 195), que é recorrentemente apresentada pelo próprio Kozinets como uma das principais vantagens do método Netnográfico (1998, 2015, 2016, 2002, 2014, *passim*). Tal como Paccagnella (1997) eles acreditam não só que há vantagens na pesquisa feita de forma oculta⁴⁸, como há situações nas quais ela é mais indicada, como quando lidando com tópicos sensíveis (LANGER; BECKMAN, 2005, p. 195). Citando Lee (1993, apud LANGER; BECKMAN, 2005), os autores nos apresentam três posturas diferentes no que tange à questão ética neste tipo de pesquisa. O primeiro tipo, a postura absolutista, prega que a pesquisa feita de forma oculta é sempre falha do ponto vista ético, conquanto o segundo tipo, a postura cética, aceita possíveis justificativas para este tipo de pesquisa, e o terceiro tipo, a postura pragmática, reconhece os desafios apresentados pela pesquisa oculta, mas aceita seu uso, principalmente se não houverem outras opções disponíveis (Lee 1993, apud LANGER; BECKMAN, 2005). Adotando a perspectiva da terceira postura, os autores propõem uma revisão das medidas prescritas por Kozinets, levando em consideração a questão do acesso às plataformas de comunicação, e baseando-se principalmente nas medidas tomadas por pesquisas de análise de conteúdo (LANGER; BECKMAN, 2005, p. 195).

Outra autora que adota uma postura divergente da de Kozinets é Morris. Embora não cite Kozinets e nem o método Netnográfico, ela faz pesquisa etnográfica em uma comunidade *online*, e, relevantemente para nós, sobre jogadores de *video games* (MORRIS, 2004). Mesmo não mencionando Kozinets, é possível estabelecer que sua postura é diferente pela forma como ela lida com os desafios éticos apresentados pela pesquisa. A autora divide as comunicações coletadas entre aqueles que foram originalmente destinadas à ser disponíveis

⁴⁸ No original em inglês: *Covert*. Tradução livre.

publicamente, e aquelas que não, sendo que neste segundo caso, ela admite seu uso desde que seja obtido o consentimento do seu emissor, anonimizada sua identidade, ou não seja feita a citação direta do material com atribuição de autoria (MORRIS, 2004, p. 38). Tal como em Langer e Beckman (2005, p. 194), percebe-se a utilização de soluções definidas caso-a-caso ao invés de uma única solução para toda e quaisquer situação, permitindo uma postura mais flexível aos diferentes tipos de desafios éticos que podem surgir.

Kozinets utiliza King (1996) para embasar sua análise de que a divisão entre o público e o privado em comunicações online é no mínimo incerta (KOZINETTS, 2002). Contudo, acreditamos que sua leitura é equivocada. De fato, King introduz um nível de incerteza, mas não para apoiar uma postura absolutista em relação a esta divisão, e sim uma postura pragmática. Esta incerteza se origina na proposta por King de transformar uma variável discreta com dois valores, a saber, público ou privado, em uma variável contínua, fruto da combinação de dois fatores, o primeiro sendo a acessibilidade da comunidade, isto é, o grau com o qual a existência de uma determinada comunidade e o acesso à ela são informações disponíveis publicamente, e o segundo sendo a privacidade percebida, isto é, o grau com o qual membros do grupo percebem suas comunicações como sendo restritas ao grupo (KING, 1996, p. 126). Esta aparentemente simples transformação de discreta em variável composta introduz um nível de complexidade que acreditamos ser incompatível com uma solução pré-determinada para quaisquer tipos de combinação entre ferramentas metodológicas, sujeitos e recorte da pesquisa.

Dadas todas estas considerações, nossos procedimentos foram cuidadosamente planejados no que tange ao aspecto ético da pesquisa, de forma a contemplar as melhores práticas dentro de cada postura, visando aproveitar a flexibilidade para desenvolver uma solução sob medida para as características específicas de nossa pesquisa. Trabalhamos com a diretriz máxima de manter a privacidade e anonimidade dos participantes das comunidades pesquisadas e ao mesmo tempo evitar possíveis prejuízos à pesquisa. Nesse sentido, levamos em consideração no planejamento, não apenas os desafios éticos por si só, mas a combinação destes com os desafios metodológicos advindos das características específicas do nosso objeto de pesquisa.

Todas as plataformas analisadas tem um alto grau de acessibilidade, isto é, todas são facilmente encontradas publicamente. Todas são facilmente encontráveis através dos buscadores mais populares, seja Google, Bing, ou DuckDuckGo. Já em termos de grau de privacidade há um pouco mais de complexidade. Percebe-se entre os usuários do YouTube que eles não têm uma expectativa muito grande de privacidade, mesmo porque apesar de, tal

como as outras plataformas, utilizar perfis pessoais com senha, um usuário não precisa estar *logado* para acessar o conteúdo e comentários. Contudo, tanto no Minecraft Forum quanto no subreddit, percebemos um certo sentimento de comunidade ligeiramente mais forte do que no YouTube. Acreditamos que isso esteja relacionado com o fato desta plataforma ser muito maior que as outras em termos de potenciais usuários, combinado com o fato de ser descentralizado, isto é, ter diversos canais independentes uns dos outros, tanto em termos de audiência quanto de conteúdo. Por outro lado, a Minecraft Wiki se diferencia pois solicita perfis pessoais com senha apenas para aqueles usuários que desejam ser não só leitores, mas também editores das páginas. Desta forma, entendemos que o YouTube tem um grau de percepção de privacidade ligeiramente menor que o Forum e o subreddit, com a Wiki tendo o maior grau.

Entendemos que esta pesquisa explora um assunto com baixo grau de sensibilidade, conforme a definição de assunto sensível de Lee e Renzetti (1993, p. 5). O assunto não apresenta nenhuma das características mencionadas pelos autores. Não existe nem sequer potencialmente alguma ameaça substancial, cuja existência torne problemática, tanto para o pesquisador quanto para os sujeitos, a coleta, o armazenamento ou a disseminação dos dados de pesquisa. É um assunto de baixíssimo grau de sensibilidade. Mesmo a eventual disseminação dos dados não constitui ameaça concreta de dano aos sujeitos. Contudo, a sensibilidade do assunto não é a única possível causa de dano aos sujeitos, e por isso mesmo, seu baixo grau por si só não é garantia de não causa-lo. Dessa forma, entendemos o baixo grau de sensibilidade apenas como um elemento atenuante, e portanto, acreditamos ainda importante adotar medidas de cautela.

Tendo considerado aqui os elementos intervenientes na relação com as comunidades, nos restam apenas aqueles que possivelmente possam intervir na relação com alguns sujeitos de forma individual. Conforme nos alerta King, há o potencial para dano psíquico, dependendo de como os resultados forem apresentados (1996, p. 119). Contudo, Paccagnella (1997) nos alerta para o risco que certas medidas trazem para a pesquisa. Alertar os sujeitos para a existência de uma pesquisa sobre seus hábitos aumenta o risco de distorções e vieses nos dados, bem como alterações no comportamento dos sujeitos provocadas pela presença do observador (PACCAGNELLA, 1997), além de ser mais invasivo e provocar potencialmente mais constrangimento (KING, 1996, p. 125). Por fim, há o risco de, ao se seguirem incondicionalmente as normas éticas tradicionais, se impossibilitar a própria realização da pesquisa (LANGER; BECKMAN, 2005, p. 197).

Dingwall nos aponta que o uso sem questionamento de um modelo padrão de procedimentos éticos de pesquisa colocam em risco os resultados da pesquisa em Ciências Humanas, gerando por vezes dados sem sentido ou distorcidos, especialmente tendo em vista que tal modelo surgiu em resposta a desafios e problemas oriundos das Ciências Biomédicas, e que na maioria das vezes não encontram paralelo nas Ciências Humanas (DINGWALL, 2008, *passim*). Também Langer e Beckman nos apresentam questionamentos semelhantes, ao apontar que uma recusa em dar consentimento por parte de membros da comunidade, às vezes por motivos não relacionados com a pesquisa em questão, podem impedir totalmente a realização da mesma, ou mesmo introduzir vieses indesejados nos dados e sua análise (LANGER; BECKMAN, 2005, *passim*). Por fim, há o risco evidenciado por alguns autores, de que o próprio ato de preencher um termo de consentimento invalide a anonimidade dos participantes (SOUKUP, 1999, p. 170; ZHAO, 2011, p. 23).

Dada ao já mencionado baixo grau de sensibilidade do assunto, e considerando os riscos potenciais envolvidos, além dos vários elementos apresentados na literatura, decidimos optar por não obtermos consentimento. De fato, decidimos por uma abordagem que nos isentasse totalmente de tal necessidade, além de também apresentar benefícios adicionais do ponto de vista metodológico. Nesta pesquisa, fomos além da simples anonimização dos participantes, mas de fato tentamos evitar qualquer nível de individualização na análise, isto é, não analisamos falas de indivíduos independentemente, mas sim tendências coletivas evidenciadas pela emergência de padrões e repetições de condutas e tipos de falas. Esta abordagem teve como benefício metodológico adicional o fato de lidar com o surgimento de possíveis vieses dada a escala da comunidade de jogadores de Minecraft e de usuários das plataformas analisadas.

Apesar de utilizarmos uma abordagem que nos permite contornar completamente a questão do consentimento, através da des-individualização e a não-interação, tivemos a preocupação de anonimizar completamente os membros das comunidades envolvidas. Esta prática é altamente recomendada na literatura, especialmente em situações em que não se procura obter o consentimento dos participantes (AMERICAN SOCIOLOGICAL ASSOCIATION, 2018, p. 12; EYSENBACH; WYATT, 2002; KING, 1996, p. 125; MOREY; BENGRY-HOWELL; GRIFFIN, 2012, p. 197; MORRIS, 2004, p. 38; SNODGRASS, 2014, p. 487; SOUKUP, 1999; ZHAO, 2011, p. 23). Como não é possível anonimizar as comunidades, visto estas serem facilmente identificáveis, optamos por simplesmente não manter quaisquer tipo de informação que pudesse identificar os usuários destas plataformas. Da mesma forma, nenhuma citação direta foi feita, pois estas podem facilmente levar a

identificação de participantes por membros das comunidades. Entendemos que este conjunto de medidas é mais do que suficiente para o desenvolvimento ético de uma pesquisa de baixo risco para todos os indivíduos envolvidos, pesquisadores e pesquisados.

5 INDO AO CAMPO⁴⁹

Uma parte importante da pesquisa etnográfica consiste na chamada ida ao campo, e mesmo quando transportamos essa metodologia para o ambiente *online*, mesmo que seja uma ida a um campo *ciberespacial*, esta importância se mantém. Da mesma forma, é necessário, tanto na pesquisa *online* quanto na *off-line*, descrever a preparação para a ida a campo, bem como qualquer conhecimento prévio que se tenha do mesmo. Também é especialmente importante neste caso, descrevermos nosso comportamento informacional prévio à realização desta pesquisa, porque *a priori* já sabíamos que nosso campo consiste de ambientes altamente informacionais que com certeza alterariam nosso próprio comportamento informacional. Desta forma, neste capítulo abordaremos brevemente o campo, como era nosso comportamento informacional prévio, e como foi nossa inserção no campo.

5.1 Informações preliminares sobre o campo e a Observação

A primeira fase do trabalho de campo netnográfico consiste na exploração inicial do ambiente digital. Conforme mencionado, tal como Wacquant (2005, 2009, 2015, *passim*), nós já participávamos da comunidade de jogadores antes da escolha da mesma como alvo da nossa atenção enquanto tema de pesquisa. Por conta disso, grande parte da exploração inicial já havia sido feita. Embora possa se argumentar que há diferença entre ir ao campo como pesquisador ou como “civil”, acreditamos que, como nos mostra Wacquant, é difícil separar o indivíduo do pesquisador treinado (2005, 2009, 2015, *passim*). Inevitavelmente, observações serão feitas. Esta primeira etapa da Netnografia é análoga àquela etapa da etnografia na qual o pesquisador deve se familiarizar com o campo. No caso da Netnografia, consiste do delineamento inicial da topografia digital da comunidade a ser estudada, isto é, onde esta se reúne, por assim dizer. No caso dos jogadores de Minecraft, este campo vem a ser o conjunto de sites dedicados à temática do jogo, bem como canais e perfis dentro de várias plataformas multitemáticas.

Uma das principais⁵⁰ fontes de informação sobre Minecraft é o site wiki dedicado ao jogo⁵¹. Criado em 2010, quando o jogo ainda estava em sua versão alpha, o site hoje possui

⁴⁹ Ir ao campo é uma expressão tradicional na Antropologia, conotando a parte da pesquisa que costumeiramente implica, entre outras coisas, na coleta de dados. A expressão tem origem nas primeiras etnografias, nas quais o antropólogo ou etnógrafo se deslocava fisicamente até o local onde realizaria suas observações.

⁵⁰ Em quaisquer busca online por informação sobre Minecraft ou relacionada ao jogo, é grande a probabilidade de os primeiros resultados incluírem alguma das seguintes fontes: Minecraft Wiki,

5108 artigos mantidos por 952 contribuidores⁵². Cada bloco, item, ou personagem do jogo têm uma entrada, bem como as mecânicas de jogo, objetivos, características ambientais, biomas, e também a maioria dos desenvolvedores. Basicamente, Minecraft Wiki atende a maioria das necessidades informacionais dos jogadores, com certa profundidade. O *motto* do site exemplifica bem esta característica: “O recurso definitivo para o Minecraft” (tradução nossa). Neste caso, como já estávamos acostumados a usar o recurso, não foi necessária uma fase de familiarização com o mesmo. Continuamos a usar normalmente o site, observando com maior atenção quaisquer detalhes que possam ter passado despercebidos anteriormente. A wiki se organiza como uma enciclopédia colaborativa, baseada em hipertexto. Assim, constitui-se principalmente de artigos com estrutura de verbete enciclopédico, com hiperlinks ligando os verbetes uns aos outros. Além disso, há também artigos tutoriais, que explicam com maior ou menor profundidade como funcionam certas mecânicas de jogo, e como construir certas máquinas, *farms*, ou plantações⁵³. Sua estrutura permite satisfazer facilmente necessidades informacionais simples ou razoavelmente complexas. Necessidades que podem ser traduzidas em perguntas básicas, como “O que é X”, ou “Como X funciona”, e assemelhadas, são facilmente satisfeitas pelo site. Contudo, necessidade relativas a mecânicas ou construções mais complexas, são mais bem resolvidas por outras fontes que não sejam restritas pelas limitações da comunicação escrita, isto é, fontes que lidem melhor com a comunicação visual. Inclusive, muitos verbetes da wiki incluem links para vídeos disponíveis em outra grande fonte de informação sobre o jogo, o YouTube.

Criado em 2005, YouTube⁵⁴ é uma plataforma de compartilhamento, armazenamento e distribuição de vídeos. Sua estrutura é baseada em canais, nos quais um determinado usuário ou grupo de usuário publica vídeos, geralmente unificados em torno de alguma temática. Minecraft é uma destas temáticas. Estimamos algumas centenas de milhares de canais

Youtube, Minecraft Forum, e Reddit Minecraft subreddit. Outras fontes aparecem eventualmente, mas essas são definitivamente as mais comuns. Além disso, conteúdo nestas fontes frequentemente mencionam umas às outras.

⁵¹ Disponível em: https://minecraft.fandom.com/wiki/Minecraft_Wiki

⁵² Números atualizados em Fevereiro de 2021.

⁵³ *Farms* e plantações aqui têm significados diferentes. *Plantações* mantém o sentido original da palavra. São áreas em que o jogador ara o chão, irriga a terra, e semeia plantas que brotarão e produzirão mais itens do produto original. Por exemplo, batatas, cenouras, ou trigo. Já *farms* são mecanismos através dos quais podem se obter certos itens de forma automatizada ou semi-automatizada, geralmente usando mecanismos de crescimento de plantas ou Spawn de mobs, seja utilizando-se de *glitches* (*bugs*) ou não. Por exemplo, uma farm de ferro pode se utilizar do mecanismo de Spawn dos *Iron Golems* para *spawnar* as criaturas infinitamente e obter os itens (no caso, ferro) dropados quando estes são “mortos”.

⁵⁴ Disponível em: <https://www.youtube.com/>

dedicados ao jogo no site. Estes se dividem em várias categorias. Alguns não apresentam conteúdo destinado a satisfazer necessidades informacionais específicas, mas isso não quer dizer que não possam eventualmente fazê-lo. Entre este tipo de vídeos estão aqueles que apresentam proposta de entretenimento, humorística ou até o simples compartilhamento de gravações de sessões de jogo, os chamados *let's plays* ou *gameplay*. Entre os voltados para a satisfação de necessidades informacionais específicas, há os que divulgam tutoriais, os que se voltam à investigação metódica (chamada às vezes de “científica” pela comunidade) de certos aspectos do jogo, os que se dedicam ao conteúdo arquitetônico, ou a uma combinação desses e outros aspectos. Nesta plataforma, são observadas principalmente a forma do conteúdo apresentado, que por inferência reversa permitem dar uma ideia do tipo de necessidade informacional que os usuários apresentam, e, adicionalmente, os comentários. Os comentários permitem observar diretamente as necessidades informacionais dos jogadores, pois diferentemente da wiki, as perguntas ficam registradas publicamente, e também as respostas e interações dos demais membros da comunidade, quase como um fórum.

O que nos leva à outra fonte observada até o momento, o fórum. *Minecraft Forum*⁵⁵ foi criado em 2009, antes do lançamento oficial do jogo, quando este ainda estava na fase Classic. Hoje o site possui mais de seis milhões de usuários, com mais de quatro bilhões de visualizações. A estrutura do site é semelhante à de outros fóruns online. Os usuários publicam *posts*, aos quais outros usuários respondem, num encadeamento cronológico chamado *thread*. Todas as *threads* são organizadas tematicamente dentro de subfóruns. A primeira fase da observação foi a de familiarização. Nesta fase exploramos a estrutura do site, entrando em cada uma de seus subfóruns e sub-subfóruns, observando as *threads* existentes e suas respostas. Em seguida, foram escolhidas algumas *threads* de cada subfórum e copiadas, com alguns *posts* selecionados para uma planilha, baseados na ordem com que apareciam no subfórum no momento da coleta. Aproximadamente uma centena de *threads* foram copiadas, para ter uma visão mais detalhada de como funciona a dinâmica do site. Tal como acontece em outras fontes, as *threads* atendem uma variedade de funções. Algumas são dedicadas a resolver necessidades informacionais específicas, outras abordam assuntos diversos relacionados ao jogo, bem como o compartilhamento de ideias e até mesmo sugestões para desenvolvedores e *modders*. Diferentemente de plataformas como o YouTube, o Fórum é altamente regulado e moderado. Para postar, é necessário registrar um perfil, e observar todo

⁵⁵ Disponível em: <https://www.minecraftforum.net/>

um conjunto de regras que se não obedecidas implicam em um sistema de advertências e eventual banimento da plataforma.

Por fim, a última fonte a ser adicionada ao leque das analisadas, foi o Reddit. Criado em 2005, o Reddit é um agregador social de conteúdo e notícias, com características de grupos de discussão. De acordo com o site⁵⁶, mais de 52 milhões de usuários visitam a plataforma diariamente, seja através da página *web* ou do *app*, e de acordo com o site Backlinko, especializado em gestão de visualização de *websites*, mais de 430 milhões de usuários acessam o Reddit por mês⁵⁷. A estrutura do site é semelhante à de um fórum com diversos subfóruns, mas invés utiliza os chamados *subreddits*, comunidades temáticas nas quais os usuários participantes compartilham informação relativa ao tema da mesma. Outros usuários podem interagir de diversas formas com as postagens, conforme será explicado mais à frente. Um destes mencionados *subreddits* é o r/Minecraft, dedicado a toda a comunidade de jogadores em suas mais diversas facetas, e é esse o que utilizaremos como para análise neste trabalho. Outros *subreddits* com temáticas relacionadas ao jogo existem, mas não serão abordados neste trabalho, dada sua especificidade⁵⁸.

5.2 Comportamento Informacional do pesquisador

Antes de começarmos a análise, faz-se importante descrever o meu próprio comportamento informacional enquanto jogador de Minecraft ao começo desta pesquisa, dado que é de se esperar que este sofra mudanças no decorrer do estudo, à medida que nos familiarizamos com o comportamento informacional de outros jogadores. Conforme mencionamos nas considerações metodológicas, a ideia aqui é fugir das raízes imperialistas e etnocêntricas da antropologia, e seguindo a linha da etnografia contemporânea, inverter os eixos tradicionais e fazer uma participação observante. E uma consequência desta metodologia é que a maior inserção dentro do campo tende a ter uma influência cultural significativa no pesquisador. Assim, reitero a importância de registrar o comportamento informacional pré-campo deste pesquisador⁵⁹.

⁵⁶ Informações atualizadas em janeiro de 2021. Disponível em: <https://www.redditinc.com/>
Arquivado em: <https://web.archive.org/web/20210201221212/https://www.redditinc.com/>

⁵⁷ Informações atualizadas em fevereiro de 2021. Disponível em: <https://backlinko.com/reddit-users>
Arquivado em: <https://web.archive.org/web/20210417231319/https://backlinko.com/reddit-users>

⁵⁸ Por exemplo, subreddits dedicados à prática do *speedrunning*, ou a aspectos técnicos do *gameplay*, ou mesmo comunidades locais de jogadores.

⁵⁹ Obviamente, este registro não tem como ser perfeito, dadas as limitações próprias da autoanálise. Contudo, acreditamos ter feito um bom trabalho nesse sentido.

Jogo Minecraft desde 2011. Quando comecei a jogar, fazia graduação em Biblioteconomia e Ciência da Informação, e tinha recentemente me tornado consciente da existência de necessidades informacionais. A primeira coisa que percebi foi que o jogo originava uma grande demanda por informação. E não apenas no começo, como outros jogos. Muitos *video games*, quando jogados pela primeira vez, criam demandas informacionais nos seus jogadores. Mas estas demandas são totalmente causadas pelo desconhecimento do ambiente e das mecânicas de jogo, e tão logo o jogador se acostuma, elas desaparecem. No caso do Minecraft, ocorre o contrário. Quanto mais você joga, mais o jogo provoca necessidades informacionais.

Quando o jogador começa a jogar pela primeira vez, precisa saber as "receitas" para fazer itens e ferramentas. Deve saber, por exemplo, que para fazer uma tocha deve-se combinar verticalmente um carvão e uma vareta, ou que pra fazer uma pá combina-se verticalmente uma pedra e duas varetas. Assim, dada a quantidade de itens necessários durante o jogo, o jogador precisa constantemente seguir essas receitas. Ao longo do tempo, com a prática, a maioria acaba sendo memorizada. A memorização dessas receitas é algo que vai um pouco além do escopo do adestramento⁶⁰ inicial para o jogo. Contudo, em Minecraft não apenas se criam itens, como ferramentas e armas, mas também se constroem edifícios e maquinário. E essas duas tarefas são grande fonte de demandas informacionais. Seja para saber como um determinado bloco se comporta, buscar inspiração ou instrução sobre um determinado estilo ou componente arquitetônico, ou como construir e integrar máquinas em suas construções. Ademais, em Minecraft você deve se desenvolver agropecuariamente, isto é, plantar e criar animais. E cada planta, cada animal, tem características diferentes, que você precisa dominar se quiser ter uma produção eficiente. Todos esses detalhes, que fazem parte do cotidiano de jogo, geram constantemente uma necessidade por informações.

Originalmente, o jogador precisava saber as receitas dos itens a serem craftados, e caso não soubesse, você poderia perguntar para alguém que soubesse, ou consultar a Internet. Como a maioria dos jogos, Minecraft tem um site wiki dedicado ao jogo. Nele, entre outras coisas, se podem consultar todas as receitas para *craftar* itens. Hoje em dia, existe uma opção *in-game* que cumpre essa função, mas originalmente, até alguns anos atrás, o jogador deveria sair do jogo para buscar essa informação. Inicialmente, essa era a única fonte de informação que eu utilizava para sanar minhas lacunas informacionais relativas ao jogo. Contudo,

⁶⁰ Adestramento: conceito amplamente utilizado na Antropologia e Sociologia, identifica o processo contínuo, realizado de forma sistemática e organizada, cujo objetivo é desenvolver as competências necessárias para realizar uma tarefa eficientemente.

conforme meu adestramento ia crescendo, e eu começava a construir mais ambiciosamente, por assim dizer, novas lacunas iam surgindo, lacunas estas não tão facilmente resolvidas com uma consulta a um verbete de enciclopédia. Assim, aos poucos fui me aproximando do uso do YouTube como fonte de informação.

Figura 13 – Receitas para *crafting*



Interface de *crafting*, com a opção de exibir as “receitas” habilitada.

A opção foi adicionada no *update* 1.12 em 2017.

Fonte: Elaboração própria. Imagem do jogo.

No YouTube é muitas vezes mais fácil entender projetos complexos, pois existem tutoriais que explicam passo a passo como fazer as mais variadas *farms*, como enriquecer seu repertório arquitetônico *in-game*, ou como construir diversos tipos de máquinas. Além disso, entre o incontável número de canais que se dedicam total ou parcialmente ao Minecraft, existem vídeos dedicados a toda uma diversa gama de atividades. Seja em vídeos de entretenimento, ou que visam solucionar lacunas informacionais pontuais, a diversidade é tamanha, que muitas vezes gera inspiração para atividades *in-game* que não faziam parte do repertório anterior do jogador.

Estas foram, durante muitos anos, minhas fontes de informação enquanto jogador. Apesar de ter ciência da existência do site *Minecraft Forum*, eu não costumava frequentá-lo até o início desta pesquisa. Além disso, em algum ponto logo antes do início desta, soube da existência do subreddit *r/Minecraft*, mas por diversas razões, incluindo as muitas

controvérsias envolvendo o site Reddit, acabei não usando muito essa fonte. Porém, no decorrer do período desta pesquisa, acabei começando a usar mais essas fontes de informação de forma pessoal, talvez influenciado pelo desenvolvimento da pesquisa. De fato, a elaboração deste trabalho colaborou e muito para uma diversificação do meu próprio comportamento informacional em quanto jogador de Minecraft. Isso apesar da minha formação e do meu conhecimento prévio sobre a importância de utilizar uma variedade de fontes para recuperar a informação necessária para cobrir nossas lacunas informacionais. Pode-se dizer que meu conhecimento e treinamento como cientista da informação, e as competências informacionais, bem como meu próprio comportamento informacional no trabalho e estudo, não se traduziam em um equivalente comportamento informacional cotidiano, especificamente no que tange às minhas necessidades enquanto jogador.

5.3 Inserção no campo

Conforme mencionamos anteriormente, a primeira fase do trabalho etnográfico consiste na exploração inicial do espaço, e no caso netnográfico esse espaço é o ambiente digital nos qual estaremos inseridos. Dada a nossa prévia experiência como jogador, pode-se argumentar que existia um nível de conhecimento do campo, embora no nosso caso, não houvesse conhecimento prévio a respeito de uma das plataformas⁶¹, e o conhecimento a respeito das outras fosse apenas superficial. Wacquant nos mostra que é difícil separar o indivíduo do pesquisador treinado (2005, 2009, 2015, *passim*), mas mesmo assim, quaisquer observações e *insights* existentes a respeito do comportamento informacional dos meus pares eram ocasionais, pouco ou não comparativas, e definitivamente, não sistemáticas. Havia um olhar, mas este não era um olhar dirigido.

A primeira fase consistiu então de explorar as plataformas escolhidas, e igualar os níveis de familiaridade com as mesmas, afinal, como mencionado na seção anterior, eu tinha minhas próprias fontes preferidas de informação, e minhas próprias estratégias de busca, que não necessariamente acompanham o comportamento informacional de outros jogadores, e muito menos da comunidade como um todo. Para tornar mais homogêneos os meus níveis de familiaridade, o primeiro passo foi justamente tentar usar com maior frequência as plataformas que eu não costumava usar. Utilizando minhas sessões de jogo como fonte de necessidades informacionais, eu tentava sanar tais necessidades utilizando plataformas diferentes daquelas as quais eu estava acostumado. Ademais, longas sessões exploratórias, em

⁶¹ Refiro-me a plataforma Reddit e os seus subreddits sobre Minecraft.

que eu acessava as plataformas e lia todos os *posts* que eu pudesse ler, ou assistia todos os vídeos, lendo o máximo de comentários possíveis.

A princípio, enquanto explorava o Minecraft Forum, eu tentava manter um registro dos *posts* mais significativos e suas respostas, copiando os que me pareciam relevantes, e suas principais respostas, em uma planilha. Contudo, frente às desvantagens que tal abordagem metodológica apresentava, inclusive do ponto de vista ético⁶², logo tive que procurar alternativas. Especialmente porque o que era factível ou mesmo recomendado para uma plataforma, não seria necessariamente factível ou recomendado para outra, e utilizar abordagens diferentes para as plataformas poderia introduzir vieses indesejados. Acabei optando por tomar notas *ad-hoc* conforme necessário, utilizando lembretes em papel e comentários no processador de texto para indicar observações e insights relevantes para a análise.

Após o período de homogeneização da familiaridade com as plataformas, comecei a acessá-las diariamente, acompanhando o fluxo das postagens, bem como realizando buscas, tanto orgânicas, nascidas das minhas próprias necessidades informacionais ou de meus colegas de jogo, quanto simuladas, nas quais ou imaginava uma possível necessidade informacional, ou procurava em uma plataforma diferente necessidades informacionais apresentadas por usuários de outras plataformas. Este acompanhamento foi feito tentando manter certa paridade de tempo de acesso entre as plataformas, isto é, se em um determinado dia eu fazia duas sessões de duas horas em quaisquer duas plataformas, no dia seguinte tentava fazer as mesmas duas sessões de duas horas em outras duas plataformas diferentes. Assim, a quantidade de tempo de acompanhamento não apresentava muita diferença entre as plataformas.

Devido às suas características, uma plataforma que demandou uma estratégia ligeiramente diferente foi o YouTube. Diferentemente de outras plataformas, o YouTube tem milhares de canais independentes, em que cada produtor de conteúdo tem seu próprio canal, e não há forma de recuperar todos os canais que lidam com uma determinada temática, pois as buscas não retornam resultados com exaustividade suficiente, e sim uma quantidade, ínfima se comparada ao total de resultados, priorizada através do algoritmo próprio do YouTube. Não é possível fazer uma busca simples pelo termo “Minecraft” e recuperar uma quantidade significativa de resultados que por sua vez, deem conta da variedade de tipos de vídeo existente na plataforma. Para tal, é preciso fazer sucessivas buscas, utilizando outros termos,

⁶² Conforme discutido previamente na seção 2.4.

que refinem a busca e tentem reverter os efeitos negativos da priorização feita pelo algoritmo. Finalmente, a estratégia utilizada para os acessos à plataforma YouTube foi a de combinar esses dois tipos de buscas, além de encadear as visualizações, seguindo de um vídeo para outros que surgissem na lista de recomendados do primeiro, dado estas recomendações serem geralmente baseadas na temática e tipo do vídeo. Ademais, por conta da quantidade de comentários, em alguns vídeos não foi possível ler todos. Não é raro um vídeo acumular milhares de comentários após apenas alguns dias de sua publicação, ou até mesmo em apenas algumas horas.

6 COMPORTAMENTO INFORMACIONAL DE JOGADORES DE MINECRAFT

Neste capítulo apresentamos os resultados encontrados na observação do comportamento informacional das comunidades de jogadores de Minecraft presentes nas plataformas selecionadas. Inicialmente existia a dúvida se deveríamos separar o capítulo em seções divididas de acordo com a plataforma analisada, ou se deveríamos separar em seções de acordo com a ação informacional observada. Decidimos por esta última, visto ser a forma como a observação foi conduzida, isto é, durante o período de observação, não nos concentramos em uma plataforma após a outra, pelo contrário, tentamos ao máximo balancear o tempo investido na observação de cada plataforma, e além disso, tentamos observar a mesma ação em plataformas diferentes de forma mais ou menos dirigida. Isto é, não evitamos observar determinadas ações informacionais quando estávamos focados em outra, mas tentávamos manter o foco sempre que possível. Desta forma, nos parece ser esta forma de apresentar os resultados mais condizente com a forma como foram observados.

6.1 Ação informacional: Compartilhar informação

Normalmente, modelos de comportamento informacional começam a descrição das ações informacionais seja pela busca, seja pela identificação das necessidades informacionais pelo usuário, ou até mesmo pelo acesso à informação (CASE; GIVEN, 2016, p. 141–174). Contudo, dadas as características metodológicas deste trabalho, entendemos que seria interessante começar pela ação informacional compartilhar informação, sem que isso implique em uma tomada de posição quanto ao ordenamento sequencial das ações, mesmo porque elaborar um novo modelo de comportamento informacional não é um dos objetivos deste trabalho.

A razão pela qual decidimos começar pelo compartilhar informação é uma mecânica que percebemos no fluxo da informação. Tal qual no mercado econômico a oferta e a demanda estão intrinsecamente vinculadas em um sistema que tende ao equilíbrio do preço, percebemos que o mesmo parece ocorrer em fontes de informação nas quais o usuário compartilhador *oferece* certa informação sem que haja necessariamente uma *demanda* direta por parte do usuário sobre aquela informação específica. Enquadram-se nesta categoria canais como o YouTube ou Blogs, nos quais usuários produtores de conteúdo (os compartilhadores de informação) postam conteúdo informativo sem que este seja resposta a uma pergunta de algum usuário. O retorno que eles recebem, sejam *likes*, compartilhamentos, comentários, ou afins, servem como um indicador das demandas informacionais de seu público, que eles por

sua vez utilizam para determinar quais conteúdos terão boa repercussão a futuro, reiniciando o ciclo. Desta forma, entendemos que a oferta informacional de vídeos e *posts* em plataformas deste tipo, serve como um indicador das demandas informacionais dos usuários das mesmas. Case (2012, p. 80–81) discute e revisa brevemente as relações entre necessidades e demandas informacionais, e embora ele não mencione esta abordagem, acreditamos que o vínculo entre ambas que ele apresenta serve como embasamento suficiente para tal. Desta forma, ao entender estas demandas informacionais como um indicador das necessidades informacionais dos usuários, podemos utilizar a oferta informacional em tais plataformas como indicador das necessidades informacionais dos seus usuários.

6.1.1 Compartilhar informação no YouTube

Nos seguintes parágrafos vamos falar principalmente sobre os criadores de conteúdo do YouTube, e seu comportamento informacional. Cabe ressaltar, contudo, que *youtubers* de Minecraft são, acima de tudo, jogadores, e que ao analisar o seu comportamento informacional enquanto criadores de conteúdo, estamos analisando a ação informacional *compartilhar informação*⁶³ deles enquanto jogadores de Minecraft. Nesse sentido, entendemos que as ações informacionais não ocorrem de forma isolada, uma por vez em um encadeamento lógico ou cronológico, mas sim de forma simultânea, hibridizada, ou imbricada. Por exemplo, quando um usuário decide compartilhar informação, muitas vezes tem que buscar, recuperar, e avaliar informação para possibilitar este compartilhamento, muitas vezes de forma simultânea ou concomitante. Desta forma, quando analisamos como estes criadores de conteúdo compartilham informação, também não é só o *compartilhar informação* que está em foco, mas todas as outras ações que contribuem sinergicamente para possibilitar este compartilhamento.

A modo de contextualização, durante o ano de 2020, de acordo com o blog oficial do YouTube, vídeos sobre Minecraft foram de longe os mais vistos dentro do segmento *gaming*, com 201 bilhões de visualizações contra 75 bilhões do segundo colocado⁶⁴. São mais de 167 milhões de vídeos⁶⁵ Isso dá uma boa dimensão do tamanho do fenômeno Minecraft no

⁶³ Normalmente este conceito é identificado como compartilhamento de informação. Contudo, queremos deixar claro aqui, e ao longo do texto, o nosso uso de ações informacionais, que se apresentam de forma verbal, não substantiva.

⁶⁴ <https://blog.youtube/news-and-events/youtube-gaming-2020/>
<https://web.archive.org/web/20210125203854/https://blog.youtube/news-and-events/youtube-gaming-2020/>

⁶⁵ Conforme busca realizada em Agosto de 2021, utilizando a palavra chave «Minecraft».

YouTube e outras plataformas, feito ainda mais impressionante se considerarmos que é um jogo que nesse então já tinha dez anos de lançamento oficial, e doze desde a sua primeira versão. Diversos fatores contribuem para essa parceria de sucesso. Primeiro, temos o fator geracional, em que, conforme mostramos em trabalho anterior (SILVA-JEREZ, 2016, p. 75), parte dos usuários adolescentes procuram informação diretamente no YouTube. E segundo, temos que a própria característica audiovisual tanto do jogo quanto da plataforma sinergizam para fazer desta uma excelente forma de transmitir informação sobre aquele, com a qual outras plataformas, quando restritas à forma escrita, não conseguem competir em pé de igualdade.

Por outro lado, características próprias do YouTube enquanto plataforma de compartilhamento de vídeos contribuem para este resultado. Diferentemente do Vimeo ou TikTok, outras plataformas semelhantes, a interface do YouTube apresenta uma seleção de vídeos logo na primeira página, cuja seleção é feita por um algoritmo que sugere novos vídeos conforme os vídeos que o usuário assistiu anteriormente. Enquanto isso, estas outras plataformas apresentam pelo menos uma ou duas páginas intersticiais antes que o usuário possa chegar ao conteúdo desejado. Outra característica importante é a ferramenta de comentários. A do YouTube parece ser um pouco mais clara que a dos demais, e principalmente, a mecânica de comentário e resposta é um pouco mais funcional do que a dos concorrentes. Isso privilegia a interação entre os membros da assistência, e entre estes e os criadores de conteúdo⁶⁶.

Uma dinâmica que parece bem difundida entre os criadores é utilizar o primeiro comentário para interagir mais diretamente com a assistência, pedindo sugestões, respondendo questões e fazendo comentários adicionais sobre o vídeo e seu conteúdo. Cabe notar que todo vídeo tem um campo para descrição que permite fazer exatamente isso, mas ao fazê-lo na seção de comentários, quebra-se uma barreira entre criador e público, permitindo uma interação maior entre estes. Além disso, alguns criadores sistematicamente respondem os comentários que recebem logo após a publicação de um vídeo. E como mencionamos anteriormente, essa interação com o público permite aos criadores obterem *feedback* sobre quais temas são mais interessantes à sua assistência, ajudando assim a guiar o direcionamento futuro do canal. Ao mesmo tempo, essa interação é preciosa para o público que, além de interagir com aqueles que muitas vezes consideram como ídolos, lhes permite sanar dúvidas pontuais sobre o conteúdo apresentado no vídeo em questão.

⁶⁶ Também conhecidos como *youtubers*.

Em termos de conteúdo, grande parte dos criadores prefere manter uma linha temática. Um canal voltado para vídeos de entretenimento para o público infantil, dificilmente vai postar vídeos de *redstone* nível avançado, e vice-versa. Inclusive, alguns criadores de conteúdo mantêm mais de um canal justamente para compartilhar vídeos numa linha diferente. Durante a pesquisa, identificamos algumas vertentes temáticas principais⁶⁷, que serão abordadas mais à frente: vídeos de entretenimento, *let's plays*, *how-tos*, apresentação e/ou crítica de elementos do jogo, *builds*⁶⁸, vídeos “científicos”, e Q&A (perguntas e respostas). Alguns destes tipos aparecem combinados entre si, como *let's plays* com *how-tos*, ou combinados com características ou modos de jogo, como apresentações de *mods*, ou *how-tos* de arquitetura ou de *redstone*, por exemplo.

Vídeos de entretenimento são aqueles que como o próprio nome diz, são voltados exclusivamente para o entretenimento. Sua intenção não é informar, mas isso não quer dizer que não o façam. Por conta de geralmente mostrarem trechos de *gameplay*, modificado ou não, se prestam ao encontro fortuito da informação, como referido por Case (CASE, 2012, p. 100–103; CASE; GIVEN, 2016, p. 34). Por exemplo, no decorrer do vídeo pode se mostrar uma construção, que vai informar o usuário sobre estilos e ideias em arquitetura, ou o *youtuber* pode realizar uma simples ação que o usuário não sabia ser possível, como colocar uma esponja molhada para secar no *Nether*⁶⁹. Além disso, frequentemente estes vídeos de entretenimento utilizam versões modificadas do jogo, servindo involuntariamente como apresentação deste *mod* para uma assistência que o desconhecia.

Em termos de público, grande parte dos canais de entretenimento é voltada para o público infantil, pré-adolescente, e adolescente, o que deve ser levado em consideração quando analisamos o comportamento informacional dos seus espectadores. Como mencionamos em trabalho anterior, adolescentes “[...] parecem saber reconhecer suas necessidades [...]” (SILVA-JEREZ, 2016, p. 76), e parte deles sabe utilizar estratégias de busca razoavelmente bem elaboradas (SILVA-JEREZ, 2016, p. 49–50), o que nos leva a crer

⁶⁷ Baseadas na frequência com que costumam aparecer e na importância que têm para nossa análise.

⁶⁸ *Builds*: em jogos que permitem um nível significativo de input criativo do jogador, *build* é o nome dado aos construtos realizados pelos jogadores, sejam de criação própria ou não. Por exemplo, se um jogador faz uma casa, esta entidade casa é uma *build*, independentemente do jogador ter feito o design total ou parcial da mesma, ou se ela foi inteiramente copiada de um design alheio. Em *Minecraft*, isto também se aplica a diferentes construtos baseados nas mecânicas de *redstone*.

Neste caso em específico, utilizamos por extensão de sentido, o termo *builds* para denominar o tipo de vídeo que fazem a apresentação de uma (ou mais) *build*.

⁶⁹ Esponjas são blocos que absorvem a água presente em um determinado espaço. Após terem sido usadas para essa função, devem ser secas, normalmente em fornalhas. Contudo, ao serem colocadas ao ar livre no *Nether*, elas secam imediatamente, pois não é possível existir água nesta dimensão.

que este tipo de vídeo, além de provocar encontros fortuitos com a informação (CASE; GIVEN, 2016, p. 105), serve frequentemente de gatilho para o processo de identificação de lacunas informacionais dos usuários, começando assim seu processo de busca por informação. Apesar de ser o tipo de vídeo que menos se mistura com os outros, e não ter como finalidade ser informativo, ainda assim pode desempenhar um papel potencialmente significativo no comportamento informacional de uma grande parcela dos jogadores de Minecraft.

Outro tipo de vídeo muito comum é o *Let's play*, ou LP. Este tipo se baseia predominantemente em gravações (embora às vezes possam ser *streamings* ao vivo) de uma ou mais sessões de jogo. *Let's plays* podem ser de vários subtipos dependendo do tipo de jogo. Por exemplo, temos *survival let's plays*, nos quais o *youtuber* está jogando no modo *survival*, ou *hardcore let's plays*, nos quais se joga no modo *hardcore*. Este tipo de vídeo costuma ser apresentado em formato de série, na qual entre cada episódio o espectador pode ver o progresso feito pelo *youtuber*. Interessantemente, há um tipo específico de que deveria ser considerado como um subtipo do *let's play*, mas é percebido pela comunidade como estando em uma categoria à parte: o *speedrun*. Esta é uma prática antiga da comunidade *gamer*, adotada pelos jogadores de Minecraft, e consiste basicamente de tentar finalizar o jogo no menor tempo possível. *Youtubers* adeptos da modalidade costumam postar suas tentativas em seus canais⁷⁰.

Em termos de comportamento informacional, este tipo de vídeo compartilha algumas características com o tipo anterior, entretenimento. Quando no seu estilo mais puro, ele serve basicamente como fonte de informação fortuita. Contudo, ele pode ser combinado com outros tipos (e geralmente é). Muitos *let's plays* adotam elementos de *how-to*, por exemplo. Neste caso, eles servem diretamente como fonte de informação específica sobre algum tema, e geralmente seu título ou descrição contém palavras-chave que identificam o tema do mesmo. Por exemplo, uma busca por <Minecraft farm weather> recupera, entre outros resultados, um vídeo que indica no título ser uma farm eficiente envolvendo abelhas, além do número do episódio dentro da série *let's play* do criador, bem como o número de versão do Minecraft no qual o vídeo foi gravado. O vídeo é parte uma série *let's play* que pretende ser um guia para o *Minecraft*. Nela, o *youtuber* criador do vídeo, compartilha gravações do seu jogo, caracterizando este tipo de vídeo (*let's play*), mas ao mesmo tempo, ele ensina como fazer uma *farm* de trigo, caracterizando um *how-to*. Contudo, diferentemente da maioria dos *how-*

⁷⁰ A modalidade é organizada em um site próprio, no qual os jogadores devem submeter as gravações de suas tentativas, bem como documentação e arquivos que provem que as mesmas não foram forjadas. Disponível em: www.speedrun.com

tos, ele não vai diretamente ao ponto, prefere mostrar tudo, desde escolher um lugar até juntar recursos necessários, e tudo isso com abundância de comentários e monólogo.

O que nos leva ao terceiro tipo de vídeos, os *how-tos*. Este tipo é o mais diretamente informativo, visto que seu objetivo é literalmente responder uma pergunta: como fazer algo. Há dois subtipos para esta categoria. Uma é o *walkthrough*, em que o objetivo é mostrar como conseguir realizar um feito em particular no jogo. Por exemplo, “como matar o dragão do End”, ou como “derrotar o *wither*”. O outro subtipo é o *how-to-build*. Quando no seu formato mais puro, este tipo de vídeo mostra basicamente quais são os recursos necessários para construir algo, e quais são os passos necessários para fazê-lo. Adicionalmente, podem também mostrar como é o funcionamento do projeto em questão, ou explicar o porquê de certas escolhas, ou até mesmo demonstrar o funcionamento de certas mecânicas. Tudo isto acompanhado ou não de comentário. Frequentemente incluem *timelapses* da construção, ou do funcionamento do projeto.

Outro tipo comum é o vídeo de apresentação ou crítica. São peças basicamente opinativas sobre algum elemento em particular. Alguns subtipos são facilmente identificáveis. Um subtipo são as *rants*, nas quais o *youtuber* fala extensivamente sobre algum assunto pertinente ao jogo, ou um elemento do mesmo, de forma crítica com viés negativo. Outro subtipo são as apresentações, em que o vídeo apresenta algum elemento do jogo (novo ou antigo), algum *mod*, ou mesmo um servidor. Tem um caráter mais informativo que as *rants*, e menos opinativo. Um terceiro subtipo são os vídeos de crítica, que geralmente tem os mesmos temas das apresentações, porém a abordagem é dedicada a apresentar os prós e contras do assunto do vídeo⁷¹. Apesar de serem subtipos bem diferenciados, eles às vezes se confundem, sendo que, por exemplo, um vídeo que começa como apresentação pode facilmente terminar como *rant*. Dada a característica do Minecraft de ter constantes atualizações, e com elas, novos conteúdos incluídos, este é um dos tipos mais comuns de vídeo, pois permite aos usuários se informar sobre novidades no jogo ou na comunidade, e permite aos criadores exercer certo grau de influência sobre os rumos futuros do jogo, como discutiremos mais adiante.

Outro tipo importante de vídeo são o *builds*, nos quais os criadores apresentam o resultado final de algum projeto, geralmente arquitetônico, ou de *redstone* e maquinária. Frequentemente este tipo de vídeo se hibridiza com os *how-tos*, mostrando tanto o desenvolvimento do projeto quanto o resultado final. Outra mistura comum é com os *let's*

⁷¹ Encaixam-se neste subtipo, vídeos que visam apresentar, com comentários, gravações de *speedruns*.

plays, nos quais o *youtuber* apresenta o desenvolvimento e finalização de um projeto dentro de um contexto de sessão de jogo, não raro em formato seriado. Também não é incomum encontrar misturas desses três tipos em um só vídeo. Dependendo do grau de detalhamento na apresentação do projeto, a quantidade de informação varia entre inspirar ideias para os espectadores ou apresentar pormenorizadamente um projeto para ser reproduzido. Contudo, quanto maior o detalhamento, mais o vídeo tende para o *how-to*. A especificidade das instruções num *how-to* é bem mais alta do que numa *build*⁷².

Outro tipo de vídeo bastante comum e altamente informativo são os vídeos chamados “científicos”. Neste tipo de vídeo, o criador de conteúdo testa elementos específicos do jogo de forma metódica e sistemática, visando ganhar maior conhecimento sobre seu funcionamento. Não que todo vídeo do tipo possa ser chamado de “científico”, mesmo porque alguns são bem simples em seus testes, contudo, outros são altamente bem elaborados, com métodos claros, dados abertos e boa reprodutibilidade, além de análise matemática e estatística sólida, fazendo com que sejam altamente merecedores do adjetivo. São vídeos altamente informativos, com pouquíssimo conteúdo de entretenimento, e frequentemente se hibridizam com os *how-tos*.

E por fim, outro tipo comum de vídeo são os Q&A⁷³, nos quais o *youtuber* responde perguntas enviadas pelos seus espectadores. Como se pode imaginar, não há um padrão de perguntas (ou de respostas), e os vídeos podem responder todo tipo de questionamento, desde a vida pessoal do criador de conteúdo, a sua opinião sobre algum elemento do jogo (tal como os vídeos de crítica, mas de forma mais breve), ou até mesmo opiniões e fatos não relacionados com Minecraft. Não é muito comum, mas às vezes eles são hibridizados com outros tipos. Podem aparecer como parte de uma série, ou um evento fixo periódico em um canal, ou isoladamente.

No *YouTube*, a interação entre criadores de conteúdo e seus espectadores se dá basicamente através de quatro mecanismos bem conhecidos: os *likes* e *dislikes*, os *views*, os compartilhamentos, e principalmente, os comentários. Os primeiros são bem simples de analisar. Mostram uma proporção dos espectadores que gostou ou desgostou do vídeo em questão. Contudo, *likes* e *dislikes* têm algumas deficiências. Por exemplo, nem todo espectador utiliza a mecânica, então a proporção entre eles não pode ser tomada como a

⁷² Numa *build*, o *youtuber* apresenta a construção, às vezes construindo, outras mostrando a *build* já construída, e em outras, apresentando por fases. Num vídeo *how-to*, indica-se com grande nível de detalhamento aonde vai cada componente do projeto, e às vezes até explica-se porquê.

⁷³ Do inglês Questions and Answers.

proporção dos espectadores que gostou ou desgostou de determinado conteúdo. Outra limitação é que não há como saber o que motivou a escolha entre uma ou outra opção, e indivíduos diferentes têm diferentes tipos de razões arbitrárias para tal. Assim, um espectador pode dar um *like* porque gostou da trilha sonora do vídeo, e outro pode escolher *dislike* porque não gostou da camiseta do apresentador, enquanto um terceiro gostou entusiasticamente do vídeo, mas não escolheu nenhuma das opções porque pulou automaticamente para o próximo vídeo da *playlist*.

Por outro lado, as *views*, ou visualizações, por si só também não são um indicador muito melhor, pois apenas mostram quantos espectadores assistiram o vídeo, sem qualquer sentido qualitativo. Os compartilhamentos têm a mesma característica. Eles só registram quantos espectadores compartilharam o vídeo, sem nenhuma especificação qualitativa do motivo por trás de tal compartilhamento. Em contrapartida, os comentários são altamente reveladores do ponto de vista qualitativo, embora nem todo comentário seja propriamente informativo, com memes e piadas dominando grande parte dos mesmos. Dessa forma, entendemos que dentre os indicadores visíveis ao público, não há um só que se destaque como mais significativo que os outros, sendo que todos têm suas particularidades que se traduzem em vantagens e desvantagens do ponto analítico. Contudo, quando combinados, esses indicadores oferecem uma boa visão do quê os espectadores de um determinado canal esperam do mesmo, e principalmente, qual tipo de conteúdo é mais apreciado.

Porém, esses indicadores não são a única ferramenta analítica disponível para os criadores de conteúdo. O YouTube fornece várias outras métricas e indicadores dentro da plataforma YouTube Studio⁷⁴. Na maioria, essas métricas e indicadores podem ser filtrados pelo total dos vídeos, por um grupo *ad-hoc* de vídeos, por um vídeo específico, ou por um período específico de tempo (dias, últimas 48 horas, uma semana, meses, ou anos, por exemplo), bem como por localidade geográfica. Algumas das métricas oferecidas são, por exemplo, tempo médio de visualização, número de inscrições após a visualização, e onde os vídeos foram encontrados pelos espectadores. Isso permite identificar como o público reage especificamente aos vídeos e suas temáticas, especialmente quando combinados com os indicadores mencionados anteriormente, e, principalmente, quando utilizados de forma comparativa.

Dessa forma, *youtubers* tentam direcionar sua produção para os conteúdos que acreditam possuir probabilidade maior de obter sucesso entre seu público alvo. Pelo ponto de

⁷⁴ O YouTube Studio é uma plataforma disponibilizada pelo YouTube para os criadores de conteúdo gerenciarem seus canais.

vista do comportamento informacional, isso significa que jogadores de Minecraft tentam compartilhar informação que será apreciada por seus pares. Note-se que isto não significa que eles estejam especificamente atendendo à busca por informação dos usuários, mas sim que eles estão atendendo a demandas, verbalizadas ou não, ocasionalmente solicitações diretas por informação, e oferecendo informação que seus pares podem vir a encontrar fortuitamente. Dessa forma, jogadores criadores de conteúdo contribuem positivamente para a redução de incertezas e lacunas informacionais que possam surgir entre outros jogadores à raiz das atividades de jogo, sejam elas *in-game* ou não. E o acúmulo da produção destes jogadores é intermediada pelo *site* através de uma interface de busca, ligando diretamente o *compartilhar informação* de alguns jogadores com o *buscar informação* de outros.

6.1.2 *Compartilhar informação na Minecraft Wiki*

A *wiki* de Minecraft é outra das principais fontes de informação existentes sobre o jogo. Pode-se argumentar que sua importância já foi maior, antes da implementação de mudanças na mecânica de *crafting*, que tornaram possível visualizar *in-game* a “receita” do item a ser *craftado* (ver Figura 13). Anteriormente, era necessário consultar alguma fonte de informação para obter as receitas dos itens desejados, ou deduzi-las por si mesmo, quando possível. Algumas receitas são até instintivas, como a tocha⁷⁵, ou a espada⁷⁶, mas outras são um pouco mais elaboradas. Dessa forma, existia uma necessidade constante de consultar fontes de informação durante uma sessão de jogo, para obter as receitas. A primeira escolha seria algum outro jogador, caso fosse uma sessão *multi-player*, e a segunda escolha geralmente recaía sobre a *wiki*, que permite acesso rápido e ágil às receitas, diferente de outras fontes, com um mecanismo de busca. Após a implementação da visualização de receitas *in-game*, contudo, essa necessidade foi bastante diminuída.

Contudo, a visualização de uma coleção de instruções para *craftar* itens diversos não é a única vantagem que a Minecraft Wiki tem a oferecer aos seus usuários. A *wiki* oferece vários tipos de informação, desde “o que é” e “para quê serve”, o histórico de mudanças do item em questão, informações mais técnicas relativas à forma como os itens são programados no jogo. A diferença desta fonte para o YouTube consiste em quanto neste os criadores de conteúdo decidem individualmente que informação compartilhar e como fazê-lo, a Wiki é

⁷⁵ Tocha: uma vareta com um carvão em cima

⁷⁶ Espada: uma vareta com duas unidades do material escolhido em cima, sendo que os materiais podem ser madeira, ferro, ouro ou diamantes, como visível na Figura 13.

uma criação colaborativa, com múltiplos colaboradores e editores em diversos níveis hierárquicos decidindo em conjunto não só o quê é relevante compartilhar, mas também de que forma deve ser feito este compartilhamento. Assim, é relevante notar que quando analisarmos a Minecraft Wiki, não será o comportamento individual de usuários que está sendo analisado, mas o de uma coletividade.

Wiki é um tipo de publicação online, baseada em hipertexto, e editada e administrada de forma colaborativa por seu próprio usuários⁷⁷. Inventada em meados dos anos 90 pelo programador Ward Cunningham, rapidamente se estabeleceu como uma ferramenta de destaque para a criação e gerenciamento de bases de dados. Em 2001 surgiu a Wikipedia, enciclopédia colaborativa de grande sucesso, que se tornou quase sinônimo da palavra wiki para a maioria das pessoas. Com a proliferação de implementações de wikis para diversos objetivos, começaram a surgir wikis voltadas para o público *gamer*, especializadas em vários jogos diferentes, e pouco após a publicação de Minecraft em versão *alpha*, a wiki especializada em informação sobre o jogo começou a ser editada.

O grande diferencial do modelo wiki de base de dados é que qualquer usuário pode alterar suas páginas. Bawden e Robinson afirmam que este ponto é a própria razão de ser de estas ferramentas (2009, p. 186). Contudo, diferentes wikis operacionalizam isso de formas diferentes. No caso da Minecraft Wiki, existem páginas e seções protegidas ou não. Apenas usuários registrados tem o poder de alterar partes protegidas, e usuários não registrados podem apenas editar partes não protegidas. Além disso, Wikis utilizam diversas configurações de papéis para hierarquizar seus colaboradores. No caso da Minecraft Wiki, o site tem dois níveis máximos de editoria: os *burocratas* e os *administradores*, sendo o primeiro um subtipo deste último, mas com maiores poderes. Todos os colaboradores (usuários registrados) são considerados *editores*. Outros papéis dedicados a circunstâncias específicas existem, mas os principais são esses. Além deles, cabe notar que a Minecraft Wiki é hospedada na plataforma Gamepedia⁷⁸, então pessoal desta empresa tem acesso a quaisquer papéis, e, portanto, podem desempenhar qualquer função necessária para o bom funcionamento da Wiki.

Em termos de conteúdo, a Minecraft Wiki é organizada em uma página principal, e outras páginas secundárias, interligadas através de hiperlinks. Ademais, as páginas têm

⁷⁷ <https://en.wikipedia.org/wiki/Wiki>

⁷⁸ Nas últimas semanas da escrita da tese, a Fandom, empresa dona da Gamepedia desde 2018, integrou a plataforma ao seu sistema. Subsequentemente, mudanças cosméticas ocorreram no site, e algumas mudanças de conteúdo. O modelo geral de operação e uso da plataforma permanece o mesmo, mas não há garantias de como será no futuro. As chances de mudanças significativas são pequenas, mas só o futuro dirá o que vai mudar.

versões em vários idiomas, também interligadas. Na página principal há alguns textos introdutórios, tanto do jogo quanto do propósito da wiki. Adicionalmente, vários links úteis, tanto para páginas da própria wiki, quanto links externos. Os links se dividem tematicamente, com algumas categorias como as versões do jogo (atuais ou a serem lançadas), modos de jogo, receitas, mecânicas, tutoriais, páginas populares, e listas de servers, entre outras. Mais importante, a página principal (bem como todas as outras) dão acesso a um mecanismo de busca que permite recuperar todos os artigos disponíveis no site. Já as páginas secundárias seguem alguns modelos de formatação baseada no tipo entidade abordado no artigo.

Como mencionado anteriormente, a wiki tem 5108 artigos abordando todo tipo de informação sobre Minecraft. Alguns tipos de artigos abordam os diferentes tipos de blocos, outros abordam os itens, ou os biomas, ou os encantamentos. Alguns são especificamente dedicados a tutoriais, que guardam semelhanças com os how-tos comuns no YouTube. Por exemplo, temos a página com o artigo sobre o bloco Cascalho. A estrutura consiste de um título, seguido por uma pequena explicação introdutória sobre o bloco e suas principais características, e depois disso, um pequeno sumário das diferentes seções que compõem o artigo, e após este, as seções e subseções. No caso deste bloco, e na maioria dos artigos, as seções detalham como obtê-lo, como usá-lo, quais são os sons vinculados ao mesmo, os valores de dados, a história do bloco, um link para a página de controle de *bugs* da Mojang, trivia sobre o bloco, e por fim uma galeria de imagens relacionadas ao mesmo, e por fim, quaisquer links externos relacionados que possam ser de interesse. Outros tipos de artigos possuem maior ou menor variância frente a esse perfil, mas no geral, grande parte dos artigos segue esse perfil.

Assim, a forma como os jogadores compartilham informação nesta plataforma está intrinsicamente ligada às características do modelo Wiki em geral, e da Minecraft Wiki no específico. Se por um lado, em teoria qualquer usuário pode compartilhar qualquer informação no site, por outro lado, a permanência dessa informação no mesmo depende de ter sua relevância confirmada e aceita por um coletivo de outros usuários-editores, baseados em um conjunto de regras definidas colaborativamente. Ou seja, qualquer um pode publicar qualquer informação na plataforma, mas a sua permanência na mesma vai depender de sua confiabilidade e relevância. É importante ressaltar que, diferente do YouTube, por exemplo, a relevância da informação compartilhada é avaliada por um subconjunto dos usuários da Wiki, isto é, aqueles que estão registrados como editores, e que no Youtube, a falta de relevância da informação compartilhada implica em um menor número de “espectadores”, mas aqui a falta de relevância implica na exclusão da mesma.

6.1.3 Compartilhar informação no Minecraft Forum

Outra das fontes principais de informação sobre o jogo é o Minecraft Forum. Criado em 2009, é um fórum sobre o jogo operado pela comunidade. Cobrindo todas as versões lançadas até agora, o fórum se divide em vários subfóruns temáticos. Diferente do YouTube e da Minecraft Wiki, o Forum permite o compartilhamento da informação com ou sem uma demanda objetiva pelo mesmo, isto é, a informação compartilhada pode ser ou não resposta a uma pergunta. Além disso, a plataforma permite o compartilhamento de vídeos e imagens ademais do texto, e tem ferramentas apropriadas para respostas aos *posts* anteriores e para a citação dos mesmos. Desta forma, cria-se um encadeamento de perguntas e respostas, ou afirmações e réplicas.

Como em grande parte dos fóruns da Internet, a arquitetura de fórum e subfóruns cria uma estrutura hierárquica de árvore. Dentro desses subfóruns, cada entrada individual, chamada *thread* ou *tópico*, é formada por uma sequência de comentários, com algumas *threads* tendo apenas uma ou duas respostas, enquanto algumas podem chegar a ter milhares de réplicas. As *threads* são organizadas de forma cronológica, interna e externamente. Dentro da *thread*, as réplicas vão se acumulando por ordem de postagem, as mais antigas primeiro, as mais recentes por último, sendo que algumas *threads* têm várias páginas de extensão. Dentro dos fóruns e subfóruns, as *threads* se organizam por ordem da mais recente a ter recebido algum comentário. Assim, as *threads* resolvidas ou discussões e informações de baixa relevância vão naturalmente saindo das primeiras páginas. Mesmo por isso, em grande parte dos fóruns é muito mal visto, e às vezes até proibido “ressuscitar” *threads* antigas. No Minecraft Forum, isso é proibido na maioria dos casos, sendo permitidos apenas em alguns casos, em sessões específicas.

Threads em um fórum seguem padrões estruturais e estéticos, e, geralmente, em um determinado fórum todas as *threads* seguem esses padrões. O que varia é o conteúdo da *thread*. Cada uma das entradas numa *thread* são chamadas *posts*, e a primeira entrada é a *original post*, comumente abreviada OP, sendo que esta abreviatura também pode ser usada para identificar o usuário que fez o primeiro *post*, o *original poster*. No Minecraft Forum, a disposição dos elementos segue a mesma lógica da maioria dos fóruns de Internet. Primeiro, o título da *thread*, seguido do *post* original, e das réplicas. No fim da página, a caixa de resposta, e os links para outras páginas da *thread*, caso existam. De acordo com a necessidade, *posters* podem citar *posts* anteriores, responder aos mesmos, compartilhar imagens, vídeos, links, e até mesmo criar seções escondidas ou colapsadas do texto de seus *posts*.

Apesar de os fóruns, tal como as wikis, também serem plataformas altamente controladas e reguladas, inclusive com a existência de equipes de administradores e moderadores para fazer cumprir todas as regras e recomendações, é permitida uma liberdade muito maior no compartilhar informação. Desde que não viole nenhuma regra, e que o *post* esteja no subfórum correto, o usuário pode compartilhar qualquer informação que quiser, sem estar restrito por questões de relevância, como na Wiki, ou interesse dos espectadores, como no YouTube. Claro, que essas questões também se aplicam aqui, mas não têm a mesma importância. Informação compartilhada no Minecraft Forum, se não tiver relevância, será logo relegada ao esquecimento, da mesma forma que informação que não atenda aos interesses e demandas dos outros usuários. Contudo, diferentemente das outras plataformas, o Forum não deleta *threads*, e em termos de público, nem sempre mais é melhor, pois muitas vezes tudo o que uma *thread* precisa é uma simples resposta, que pode ser obtida com poucos *posts*.

6.1.4 Compartilhar informação no Reddit

Como mencionado anteriormente, a última das fontes que selecionamos para análise é o Reddit. O site é dividido em páginas ou comunidades temáticas chamadas subreddits. Usuários interagem com essas comunidades através de suas contas, chamadas perfis. Usuários podem compartilhar textos, imagens ou vídeos, com um breve título informativo, embora o compartilhamento de *posts* com apenas texto seja bastante raro, especialmente nos subreddits voltados para o Minecraft. Tanto a página principal quanto os subreddits seguem a mesma estrutura. Os *posts* se seguem um após o outro, ordenados pelo seu balanço atual de *upvotes* e *downvotes* (votos para cima e para baixo, em tradução livre), com *posts* que tenham um maior balanço positivo aparecendo mais acima na página. Só é possível visualizar os comentários abrindo o conteúdo, e estes são organizados em uma estrutura hierárquica de árvore, também com um sistema de ordenação por balanço positivo.

O Reddit é geralmente considerado como um agregador social de conteúdo⁷⁹, embora tenha muitas características em comum com os fóruns do que com agregadores de discussão ou redes sociais. É fácil encontrar subreddits com conteúdo noticioso e jornalístico no site. E nesses canais o site realmente se comporta com características de um agregador. Mas em outros canais, com uma estrutura mais comunitária, este se comporta como um meio termo entre várias redes sociais e fóruns comunitários. Por exemplo, o sistema de avaliação e

⁷⁹ <https://en.wikipedia.org/wiki/Reddit>

ordenação dos *posts*, no qual o público pode votar para cima ou para baixo (*upvotes* e *downvotes*), tem paralelos com os likes e dislikes do YouTube, porém, diferentemente deste, não há um algoritmo que sugere qual conteúdo o público verá em sua página inicial, mas sim um sistema de avaliação no qual os *posts* mais bem votados são mostrados mais acima na página do *subreddit*.

Outro ponto em comum com outras redes sociais, é que tal qual na maioria delas, é possível seguir determinados perfis. Além desse, podemos citar os mecanismos de compartilhamento do conteúdo para outras plataformas, presentes em várias redes sociais e em plataformas de compartilhamento de conteúdo como o YouTube, ou blogs, bem como a estrutura hierárquica de árvore, utilizada nos comentários, similar ao visto em fóruns de discussão, no YouTube, e em algumas redes sociais. Essas semelhanças fazem com que o site seja bastante fácil de usar, pois a maioria de suas características está presente em outras plataformas *online* de compartilhamento de informação.

Tal como nas outras plataformas, as características da mesma determinam em grande parte como o compartilhar informação toma forma. O sistema de balanço de votos faz com que haja por parte dos usuários compartilhando informação uma tentativa de direcionar suas postagens em relação à demanda informacional percebida, tal como no YouTube, embora não tão forte quanto neste, mesmo porque o Reddit não proporciona as mesmas ferramentas que o YouTube para avaliar a demanda dos seguidores. Por outro lado, diferentemente do YouTube, no Reddit os usuários podem solicitar informação diretamente, tal qual nos fóruns, criando uma sinergia entre o compartilhar informação e o buscar informação. Um usuário, ao responder uma pergunta de outro, neste tipo de plataformas, está compartilhando informação diretamente na busca por informação de outro usuário. Uma pergunta é uma forma de buscar informação, e uma resposta é um compartilhamento, especialmente quando ela permanece publicada na plataforma e é visível para outros usuários além do que fez a pergunta original.

Mas essa não é a única forma que o compartilhar informação assume na plataforma Reddit. Outras formas comuns são o compartilhamento de imagens e vídeos que demonstram *builds*, *mods*, ideias, *fan-arts*, sugestões aos desenvolvedores, e vídeos de jogo. Tal como mencionamos anteriormente, mesmo se a intenção do usuário não fosse compartilhar informação, e sim entretenimento, ou simplesmente suas realizações, é inegável que também estas manifestações têm um valor informacional, especialmente se forem reconhecidas como tal por usuários que sentirem que elas de alguma forma ajudam a satisfazer suas necessidades informacionais, identificadas ou não, reconhecidas previamente ou não. E principalmente porque nesta plataforma a interação dos usuários compartilhando com os usuários

espectadores parece ser mais incentivada, a impressão que fica é que o conteúdo informacional de um *post* é muito maior do que o conteúdo do *post* original. E apesar da quantidade de piadas e memes nos comentários ser comparável à dos comentários no YouTube⁸⁰, há quase tanta informação nos comentários do subreddit de Minecraft quanto nas threads do Minecraft Forum.

No todo, quando comparado com outras plataformas, percebe-se que os usuários do subreddit Minecraft compartilham informação mais livremente. Não que eles compartilhem mais ou menos informação em termos de quantidade, mas sim com menos restrições e autocensura. Por exemplo, em outras plataformas, como a Wiki e o Forum, a existência de uma estrutura hierárquica mais rígida, com uma forte regulamentação do que é permitido ou não compartilhar, leva a uma situação na qual muitas vezes os usuários não postam por não saberem se é permitido fazer uma determinada postagem, evidenciado por variações da frase “não sei se posso postar isto”, em conjunto com remoções de *posts* e avisos da moderação. Enquanto o Forum, por exemplo, tem 135 regras publicadas em uma sessão específica do site, com várias páginas, o subreddit tem apenas 13 regras, visíveis facilmente a todo momento no painel direito da tela.

Isso não necessariamente significa que o subreddit seja menos moderado, mas sim que existe um espírito de compartilhamento menos regulamentado. As regras são mais abrangentes e visíveis, e, mesmo por isso, mais fáceis de compreender e seguir. E isso gera, no meu entendimento, um ambiente no qual os usuários compartilham informação de forma mais livre que em outras plataformas. Especialmente quando combinado com o fato de que, independente de haver até mais comentários-piada do que no YouTube, os usuários interagem entre si com objetivo de compartilhar informação com uma frequência visivelmente maior do que em qualquer outra plataforma analisada. Entre risadas, memes e piadas internas, há um grande número de interações que visam apenas responder dúvidas ou esclarecer e refinar respostas. Acreditamos que a estrutura hierárquica de árvore dos comentários colabora fortemente para isto.

6.2 Ação informacional: Buscar informação

Em seguida, nos dedicamos a aquela que é a ação informacional que mais comumente recebe atenção dos pesquisadores da área, a busca por informação. Durante a já mencionada

⁸⁰ Em uma *thread* no Minecraft subreddit a variação foi tão rápida que um usuário chamou atenção para o fato de terem sido necessárias apenas 3 mensagens para deturpar completamente o tema original da postagem.

transição entre os trabalhos que eram mais voltados para o estudo de canais e sistemas do que para as pessoas usuárias de informação, a busca pela informação foi a principal ação informacional focada pelos pesquisadores, e aos poucos mais ações foram sendo incorporadas até termos um foco no comportamento informacional, que como já mencionado, abrange a totalidade do que o sujeito faz em relação à informação. Contudo, apesar desta diversificação do foco, a busca pela informação ainda retém grande parte de sua popularidade.

6.2.1 *Buscar informação na Minecraft Wiki*

No caso da ação informacional buscar informação, falaremos da Minecraft Wiki primeiro, por se tratar da ação mais privilegiada no site. Como mencionamos anteriormente, o compartilhar informação neste site é de certa forma condicionado a uma série de especificidades, notadamente a estrutura hierárquica pela qual deve passar toda e qualquer mudança na informação disponível, incluindo nova informação. Da mesma forma, pelo ponto de vista do uso, essa estrutura privilegia a busca pela informação. Apesar de ter alguns links que permitem o acessar informação diretamente na página inicial, a grande estrela da Wiki é justamente o mecanismo de busca. Não que ele seja particularmente robusto, ou complexo. Pelo contrário, é um sistema simples, sem mecanismos avançados de busca ou operadores booleanos. Contudo, se você sabe nomear o que procura, é fácil encontrar a informação desejada, e se a busca for por um termo exato, o resultado carrega diretamente a página com o artigo sobre o termo.

Ao mesmo tempo, a maioria das buscas no Google por algum item ou bloco do jogo retorna entre seus primeiros resultados o correspondente artigo na Minecraft Wiki, desde que os termos de busca sejam o nome do jogo e o nome do item procurado. De acordo com Silva-Jerez (2016; 2017, *passim*), adolescentes se utilizam fortemente de buscas no Google, ou diretamente no site desejado, muitas vezes utilizando estratégias de busca como uso de palavras chave. Considerando isto, e sabendo que, como mencionado anteriormente, o perfil etário dos jogadores de Minecraft é bem variado, incluindo em seus números uma significativa quantidade de adolescentes e crianças, pode-se deduzir que um número significativo de jogadores se utilize destas ferramentas para encontrar informação relativa ao jogo. Levando em conta que frequentemente se encontram menções à Minecraft Wiki em outras plataformas, como as analisadas neste trabalho, nomeadamente o Minecraft Forum, o Minecraft subreddit, e o YouTube, entendemos que um número significativo de jogadores utiliza a Wiki como fonte de informação sobre o jogo, mesmo que as buscas não sejam

efetuadas diretamente no *site*, e os artigos sejam acessados a partir dos resultados recuperados pelo Google.

6.2.2 *Buscar informação no Minecraft Forum*

No que refere ao buscar informação, o Minecraft Forum oferece ao usuário uma experiência um pouco mais diversa, pois diferentemente da Wiki e do YouTube, permite outros tipos de busca além de simplesmente ter um mecanismo de busca. Por um lado o usuário pode buscar informação utilizando tal mecanismo, o único dos analisados aqui com ferramentas de busca avançada, embora ditas ferramentas avançadas não contemplem o uso de buscadores booleanos, por exemplo. O YouTube também possui filtros, mas estes são aplicados após a realização da busca, na lista de resultados, e desta forma estes não podem ser considerados como busca avançada. No Forum, tais ferramentas permitem escolher onde buscar os termos (no título ou no corpo dos *posts*), procurar por autor, por datas, número de *posts* ou *views*, como exibir os resultados (por *threads* ou por *posts*), e finalmente, se realizar a busca em todos os subfóruns ou em algum subfórum específico.

Além disso, o Minecraft Forum permite buscar a informação utilizando outros usuários como fonte direta de informação, através de consultas e perguntas. Geralmente os usuários fazem uma pergunta no título e a expandem e estabelecem o contexto no primeiro *post*. Em seguida, outros usuários respondem a pergunta original, ou elaboram mais sobre outras respostas, ou ainda corrigem erros ou proveem respostas alternativas. Outras duas variações desta forma de busca são quando o usuário coloca o tema da necessidade informacional no título do *post*, e a pergunta junto com o contexto no primeiro *post*, ou quando colocam o fato que deu origem à necessidade informacional no título, e novamente, a pergunta e o contexto no primeiro *post*. Estas variações são ligeiramente menos comuns que a primeira, mas não são raras. Entre outras plataformas, o Reddit é a mais assemelhada neste sentido.

6.2.3 *Buscar informação no Reddit*

No referente à ação informacional buscar informação, o Minecraft subreddit se assemelha bastante ao Minecraft Forum. Tal qual este, ele permite buscar informação de uma forma mais direta do que o permitido por um mecanismo de busca. O Reddit oferece um buscador aos seus usuários, mas em uma implementação bem simples, sem ferramentas avançadas ou operadores booleanos, e que além disso, procura no Reddit inteiro, não apenas

no subreddit. Contudo, tal qual no YouTube, após a busca, os resultados podem ser filtrados, exibindo apenas os resultados de determinados subreddits, e/ou determinado período de tempo. Este último filtro, porém, funciona apenas com períodos pré-determinados, contando do presente, como “últimas 24 horas” ou “última semana”. Apesar das limitações, o mecanismo de busca é suficiente para encontrar informação sobre assuntos específicos.

Por outro lado, tal como no Minecraft Forum, o Minecraft subreddit permite aos usuários buscar informação através de uma consulta direta aos outros usuários da plataforma. Contudo, à diferença do que acontece no Forum, no Minecraft subreddit existem modos de visualização diferentes, que alteram quais *posts* são exibidos. Por exemplo, no modo padrão vemos os *posts* ordenados de acordo com o balanço de votos, e dado não atraírem tanta atenção, é incomum encontrar *posts* de usuários fazendo perguntas. Já no modo *new*, os *posts* são ordenados cronológica, com os mais recentes acima. Nesse modo já é muito mais comum encontrar *posts* de usuários tentando sanar suas necessidades informacionais. Consultas geralmente utilizam uma estrutura com tema no título, e a pergunta ou o contexto dela no corpo do *post*, ou em uma imagem ou vídeo. Alguns usuários chegam ao ponto de frasear suas necessidades de tal forma que os respondentes têm quase que adivinhar qual era a dúvida. Outras consultas utilizam a pergunta diretamente no título do *post*, e proveem contexto no corpo do *post*, tal como no Forum.

6.2.4 *Buscar informação no YouTube*

Por fim, ainda sobre o buscar informação, abordaremos o caso do YouTube. Tal como as outras plataformas, o YouTube tem um mecanismo de busca dedicado. Contudo, apesar do site fazer parte da Google, o buscador é surpreendentemente simples, oferecendo apenas filtros para os resultados. Não tem ferramentas de busca avançada, nem tampouco buscadores booleanos. Contudo, dada a enorme quantidade de conteúdo sobre Minecraft disponível na plataforma, a probabilidade de encontrar a informação procurada, mesmo com ferramentas rudimentares, é alta. Como mencionado anteriormente, uma vez feita a busca, o site permite filtrar os resultados encontrados. Os filtros permitem exibir apenas os vídeos que possuam características específicas. Essas características são agrupadas em quatro conjuntos de características, das quais apenas uma pode ser escolhida. Desta forma, pode-se utilizar até quatro características como filtro por vez. Os conjuntos de características são: data de upload,

tipo, duração, e *features*⁸¹. Além disso, é possível escolher um método específico para ordenamento dos resultados selecionados a partir dos filtros.

O filtro data de upload permite exibir os resultados que se enquadrem em um determinado período de tempo, a saber, última hora, hoje, esta semana, este mês, e este ano. O filtro tipo nos permite selecionar entre vídeos, canais, *playlists*, filmes e programas, dos quais apenas os três primeiros são relevantes para o jogador de Minecraft que busca informações sobre o jogo. O filtro duração permite selecionar vídeos curtos, com menos de quatro minutos, ou longos, com mais de vinte minutos. Note-se que não há uma opção intermediária. Por exemplo, não é possível filtrar os vídeos com dez minutos de duração. Por fim, o último filtro permite selecionar os vídeos que tenham alguma *feature* específica. Exemplos de *features* são se o vídeo tem qualidade 4k, ou HD, se é em 3D, se possui legendas, se é ao vivo, se é licenciado sob *creative commons*, ou se permitem visualização em realidade virtual, entre outras. Além dos filtros por características, também é possível escolher como ordenar os resultados. É possível ordenar por relevância, por data de upload, por número de visualizações, ou por *rating*, um indicador da relação entre visualização e *likes*⁸².

6.3 Ação informacional: Acessar informação

Abordaremos agora a ação informacional acessar informação. Apesar de não ser tão comumente pesquisado, o acesso à informação faz parte do grupo de ações informacionais frequentemente abordadas por estudos de comportamento informacional, seja independentemente ou junto com outras ações. Acreditamos que a questão do acesso à informação tem importância crucial para o entendimento do comportamento informacional, especialmente desde o advento da sociedade da informação e da Internet, com sua grande variedade de fontes de informação e principalmente, diferentes formas e níveis de acesso. Contudo, encontramos no decorrer desta pesquisa que a observação desta ação informacional se faz bastante dificultada pelas características próprias da metodologia escolhida. Entendemos que outras metodologias como *surveys*, grupos focais, e mesmo metodologias mais experimentais e controladas são mais apropriadas para a observação deste aspecto do comportamento informacional.

⁸¹ Optamos por não traduzir *features*, pois a tradução mais próxima seria “características”, produzindo assim um estranho conjunto de características chamado características.

⁸² Aparentemente o sistema de *rating* do YouTube mudou algumas vezes ao longo dos anos, e como quase tudo o que a Google faz, é calculado de uma forma confidencial, fazendo com que seja meio difícil precisar o que ele significa exatamente. Especialmente porque quando a opção está ativada, não há nenhum em exibição que indique exatamente qual é o valor do *rating*.

6.3.1 *Acessar informação na Minecraft Wiki*

Em termos de acessar informação, a Minecraft Wiki é a fonte abordada que mais se diferencia das outras. O acesso à Wiki se dá livremente através de mecanismos de busca. Testamos os buscadores Google, Bing, DuckDuckGo, e Qwant. Em todos fizemos tanto uma busca por <Minecraft stone>, isto é, o nome do jogo e um bloco do jogo comumente encontrado, bem como uma busca por <Minecraft Wiki> diretamente. Em todos os casos, o primeiro resultado recuperado foi a Minecraft Wiki. Outras formas de acesso incluem digitar manualmente o endereço URL⁸³ na barra de endereços, utilizar um atalho na barra de favoritos, ou ainda utilizar seu mecanismo de busca diretamente no navegador de Internet para realizar uma busca, cujos resultados serão recuperados diretamente no *site*. Contudo, acreditamos que fazer a busca através de um buscador, especialmente o Google, seja o método mais comum de acessar esta fonte de informação, bem como a própria informação disponível na mesma.

Tal como as outras fontes analisadas neste trabalho, a Minecraft Wiki permite aos seus usuários criar uma conta de perfil pessoal, protegido por senha, para acessar o site. Contudo, não é necessário estar *logado*, ou nem mesmo ter tal conta, para acessar a informação disponível no site. O propósito da conta é apenas sua utilização para compartilhar informação na Wiki, e ao mesmo tempo possibilitar um maior controle sobre como os usuários promovem tais modificações no conteúdo do site. Entendemos que apesar destas características da Wiki não serem muito diferentes das outras fontes, elas fazem com que esta seja a fonte com maior facilidade de acesso para os usuários, principalmente se levarmos em consideração que ela é facilmente acessada através dos mecanismos de busca mais comuns. Contudo, as características metodológicas deste tipo de pesquisa não nos permitem afirmar que sua facilidade de acesso enquanto fonte de informação se traduza diretamente em popularidade. Para tal, seria necessária uma survey com uma amostra bastante grande, dada a população de jogadores de Minecraft.

6.3.2 *Acessar informação no Minecraft Forum*

Diferentemente da Wiki, o acesso ao Minecraft Forum não é tão facilitado. A mesma busca, nos mesmos mecanismos⁸⁴, <Minecraft stone> não recuperou nenhum resultado

⁸³ URL: Uniform Resource Locator. Conhecido popularmente como endereço, ou endereço web, é uma referência a um recurso *web* disponível em uma rede, no caso, a Internet.

⁸⁴ Testamos, novamente, os buscadores Google, Bing, DuckDuckGo, e Qwant.

originário do Forum. É perceptível que as *threads* do Minecraft Forum são pouco representadas nos resultados dos mecanismos de busca. Apesar de ser uma das fontes mais respeitadas pela comunidade, é mais fácil recuperar resultados de blogs, vlogs, e uma miríade de pequenos sites e portais, do que recuperar algo que conduza diretamente ao Forum. Uma das únicas formas encontradas são por resultados de imagens, que às vezes recuperam imagens dentro de threads do Forum, conduzindo a este, ou, fazer uma busca diretamente por <Minecraft Forum>. Note-se que apesar de ser consistentemente o primeiro resultado nessas buscas, outros resultados foram recuperados que conduzem para outros fóruns, menos conhecidos ou populares, ou mesmo fóruns dedicados a um aspecto específico do jogo⁸⁵. Da mesma forma que com a Wiki, também é possível acessar o *site* diretamente, seja digitando manualmente sua URL na barra de endereços, ou utilizando um atalho na barra de favoritos.

Tal como as outras fontes sob nossa atenção, o Minecraft Forum também permite aos seus usuários criar contas de perfil pessoal, protegidas por senha. Mais uma vez, não é necessário estar *logado*, ou nem mesmo ter tal conta, para acessar a informação disponível no site, pois todo o conteúdo do Forum é publicamente acessível. Contudo, para participar das discussões e contribuir com a comunidade do Forum, o usuário deve obrigatoriamente estar logado. Não é possível criar novas *threads* ou responder aquelas já existentes sem ter uma conta no site e sem estar *logado* na mesma. Novamente, as características metodológicas desta pesquisa não nos permitem traçar paralelos entre a sua facilidade de acesso enquanto fonte de informação e sua popularidade enquanto tal dentro da comunidade de jogadores de Minecraft, embora seja possível ter uma ideia da mesma através da percebida frequência de suas menções em outras fontes analisadas.

6.3.3 Acessar informação no Reddit

Apesar de também não ser tão facilmente recuperado quanto a Wiki, o Minecraft subreddit, aparece em algumas buscas, tal qual o Forum, dependendo do tipo de busca. Repetindo a busca <Minecraft stone> nos mesmos mecanismos testados anteriormente, também não foram encontrados resultados que conduzissem diretamente ao subreddit. Novamente, foi mais fácil recuperar resultados de blogs, vlogs, e uma vários pequenos sites e

⁸⁵ Por exemplo, <<https://www.speedrun.com/mc/forum>>, é um fórum da comunidade de *Speedrunning* de Minecraft dentro do site speedrun.com, que reúne a comunidade mais ampla de *speedrunners*. *Speedrunning* consiste em completar um jogo ou determinadas tarefas, dentro de um determinado conjunto de tarefas, no menor tempo possível. É uma comunidade que vem crescendo da comunidade de jogadores de Minecraft.

portais, do que recuperar algo diretamente do subreddit. Da mesma forma, fazer uma busca por <Minecraft Reddit> diretamente foi a única maneira consistente de acessar o site, fora as estratégias baseadas em algum tipo de *bookmarking*⁸⁶, como atalhos, por exemplo. Ademais, é importante notar que diferente do Forum e da Wiki, esta fonte é uma subseção de um site maior, dedicado não só ao Minecraft. Assim, às vezes também é necessário fazer a busca pelo subreddit r/Minecraft dentro do Reddit.

Tal qual como acontece com o Forum, todo o conteúdo do Minecraft subreddit é acessível publicamente, sem necessidade de estar *logado* na conta perfil de usuário. Contudo, novamente, para participar ativamente na comunidade, responder *posts* ou criar novos, é necessário estar *logado* nesta conta, que tal como nas outras fontes, também é protegida por senha. Estas características, juntamente com as mencionada anteriormente, bem como a observação da frequência de menções inter-fonte, nos fazem suspeitar que esta é provavelmente a fonte menos acessada pela comunidade de jogadores de Minecraft, dentre as quatro analisadas neste trabalho.

6.3.4 Acessar informação no YouTube

Finalmente, aquela que é provavelmente a mais acessada das fontes de informação sobre Minecraft, o YouTube. Dada a sua integração com outros produtos da Google, especialmente o buscador, quaisquer busca realizada neste automaticamente recupera resultados no YouTube, quando disponíveis. Embora as outras buscas também recuperaram pelo menos um resultado do YouTube cada, estes não foram disponibilizados com a mesma evidência do que no buscador Google. Dada a popularidade deste, tal evidenciação influencia significativamente a acessibilidades do YouTube enquanto fonte de informação para jogadores de Minecraft. Tal como nos casos anteriores, outras formas de acesso também existem, como digitar manualmente o endereço URL na barra de endereços, utilizar um atalho na barra de favoritos, ou ainda utilizar seu mecanismo de busca diretamente no navegador de Internet para realizar uma busca, cujos resultados serão recuperados diretamente no *site*.

Além disso, a busca direta recupera primeiramente o canal oficial dos desenvolvedores de Minecraft, seguido de alguns vídeos deste mesmo canal, e por fim vários vídeos de canais diferentes, provavelmente selecionados por algum algoritmo baseado em popularidade. Lembrando que, à diferença da Minecraft Wiki e do Minecraft Forum, e em menor escala o Reddit e seus subreddits, o YouTube não consiste de uma única fonte de informação sobre

⁸⁶ *Bookmarking*: Prática de salvar endereços URL de sites aos quais se planeja retornar.

Minecraft, apesar de ser geralmente tratada como tal. Cada canal, individualmente, consiste em uma fonte de informação sobre Minecraft, com suas próprias características e peculiaridades. Por isso mesmo, apesar de compartilharem algumas características de acessibilidade, por outro lado a acessibilidade individual de cada canal é altamente influenciada por sua popularidade, dado que serem recuperados em buscas ou sugeridos na página principal depende de como o algoritmo do YouTube estabelece a relevância de um conteúdo para determinado usuário.

Tal qual outras fontes analisadas aqui, o YouTube também possibilita a criação de contas pessoais protegidas por senha. Tal qual em outras fontes, não é necessário estar *logado* para acessar todo o conteúdo disponível, porém, para usufruir totalmente a experiência proporcionada pela plataforma, faz-se necessário estar *logado*. Dessa forma, o algoritmo utiliza o histórico de visualizações do usuário, bem como de suas buscas, para refinar o conteúdo que julga relevante e apresenta na página inicial. Além disso, só desta forma é possível fazer comentários, ou respondê-los, afetando crucialmente a interação do usuário com outros. Por fim, também é necessário estar *logado* para compartilhar vídeos. Ou seja, para compartilhar informação, é absolutamente obrigatório estar *logado* na plataforma. Contudo, talvez por ser parte do ecossistema dos produtos Google, e compartilhar esta conta perfil pessoal com estes, esta característica não parece influenciar negativamente a acessibilidade do YouTube enquanto fonte de informação para os jogadores de Minecraft, tendo desta forma pouco impacto na sua popularidade como tal.

6.4 Ação informacional: Usar informação

A forma como a informação encontrada nas diversas fontes é utilizada varia significativamente de fonte para fonte, principalmente em função do tipo de informação disponível nas mesmas, pensando pelo viés do objetivo do compartilhamento. Há uma complementaridade quase sinonímica entre o tipo de informação compartilhada em uma determinada fonte, e o uso que os usuários de informação farão da mesma. Isso não quer dizer que não há uma variabilidade, mas que esta é pequena e restrita a alguns poucos casos. Por exemplo, informação compartilhada enquanto entretenimento vai servir majoritariamente para esse propósito. Eventualmente, pode ser utilizada como inspiração, às vezes como tira dúvidas ou outros usos, mas o número de ocasiões em que isto vai acontecer é bem menor do que o número de vezes em que ela vai ser utilizada apenas como entretenimento. Da mesma forma, o inverso também é verdadeiro. Uma informação compartilhada visando tirar dúvidas pode

ser ocasionalmente usada como entretenimento, mas a proporção de usos vai tender fortemente em direção ao tirar dúvidas, não ao entretenimento.

6.4.1 Usar informação na *Minecraft Wiki*

Devido às características metodológicas desta pesquisa, a forma como os jogadores usam a informação foi inferida por inferência cruzada a partir dos comentários e postagens feitos por eles nas outras fontes analisadas. No caso da *Minecraft Wiki*, foram analisadas as interações dos usuários do *Minecraft Forum*, e do *Minecraft subreddit*. Os canais do YouTube foram excluídos por não ser possível fazer buscas nos comentários dos vídeos, mas os poucos que ocasionalmente foram encontrados, foram contabilizados. Para nossa surpresa, encontramos uma variedade de cenários que não antecipávamos, visto que inicialmente antevíamos que haveria pouca variedade nos tipos de uso que os jogadores poderiam dar para informação que é basicamente enciclopédica, com pouca possibilidade de interação, e basicamente fixa, isto é, muda apenas quando um erro é corrigido ou o jogo é atualizado.

Um dos primeiros usos encontrados que nos surpreendeu foi a utilização da Wiki como fonte de inspiração. Esperávamos encontrar esse uso no YouTube, no Reddit, e em menor escala, no Forum. Contudo, foram encontradas menções e comentários de jogadores evidenciando o uso do conteúdo da *Minecraft Wiki* como inspiração para suas *builds*. Por exemplo, um jogador mencionou buscar ideias em projetos encontrados nos tutoriais da Wiki para decidir como continuar desenvolvendo o seu mundo. Outro, copiava diretamente o *design* de um projeto apresentado na Wiki para fazer a sua própria *build*. Note-se que este procedimento é diferente de usar a informação disponível na Wiki para resolver uma dúvida pontual, pois envolve não apenas a cópia do que é visto, mas a modificação. Ou seja, é diferente copiar o *design* inteiro de um projeto do que consultar o mesmo apenas para resolver dúvidas pontuais sobre o funcionamento ou disposição de partes específicas enquanto se cria algo parcial ou completamente diferente.

Este, por sinal, parece ser o uso principal dado à informação encontrada na *Minecraft Wiki*. Grande parte dos comentários encontrados mencionava usar a Wiki para resolver rápida e assertivamente alguma dúvida pontual sobre algum elemento *in-game* ou *off-game* do jogo, isto é, resolver uma lacuna no conhecimento do jogador em questão. Isto fica evidente em muitos *posts* no *Minecraft subreddit* e no Forum, nos quais frequentemente podem-se encontrar respostas sugerindo que o OP procure a informação desejada diretamente na Wiki, ou respostas que reproduzem conteúdo encontrado na Wiki para sanar a dúvida apresentada,

com ou sem citação da mesma. Um subtipo deste tipo de uso é quando se usa Wiki para tentar encontrar informação sobre por que algum determinado evento *in-game* aconteceu, ou por que certas mecânicas ocorrem de certa maneira.

A mesma coisa acontece no YouTube, embora mais raramente, e frequentemente de uma forma que consideramos um outro tipo de uso: a confrontação. É comum encontrar menções a informação encontrada na Wiki para confrontar argumentos diferentes ou informação aparentemente errônea, tanto no YouTube como nas outras fontes mencionadas. Informação da Wiki é utilizada tanto para replicar ao OP ou youtuber, quanto para replicar ou treplicar outros usuários nos comentários e respostas. Não que a informação da Wiki esteja sempre certa, mas geralmente a tendência é que ela esteja correta, ou no máximo, incompleta. E apesar de haver uma certa consciência de falibilidade das wikis, jogadores de Minecraft parecem ter um bom nível de confiança sobre a informação encontrada em sua Wiki.

Isto nos leva a outro tipo de uso, a informação para desempate em um debate. Note-se que esta também pode ser considerada como uma forma de sanar uma lacuna no conhecimento de um jogador, embora seja ligeiramente diferente do usar para resolver dúvidas pontuais. Neste caso, dois jogadores discordam sobre como alguma mecânica do jogo funciona, ou de qualquer informação relativa ao jogo, se utilizam da Minecraft Wiki para encontrar a informação correta, e a usam para decidir quem está certo e quem está errado. A diferença entre este uso e o mencionado no parágrafo anterior é tênue, mas acredito que seja significativa, pois demonstra o grau de confiança na Wiki como fonte de informação, visto que envolve dois (ou mais) jogadores aceitarem a mesma como confiável o suficiente para encerrar o debate. Este tipo de uso pode ser facilmente confundido com o anterior, uso de informação para confrontação, mas de fato são duas dinâmicas diferentes.

Por fim, o último tipo de uso do qual encontramos evidências foi o uso da forma como a informação é apresentada na Minecraft Wiki como modelo ou *template* para a apresentação de informação sobre o jogo em outras plataformas. Por exemplo, é comum, tanto no Forum quanto no subreddit, a apresentação de sugestões ou ideias para futuros *mobs*, itens, ou mecânicas a serem adicionados ao jogo. Claro que as chances de uma ideia ou sugestão da comunidade ser implementada no jogo são ínfimas, mas o fato de já ter acontecido, e de os desenvolvedores estarem presentes nessas plataformas significa que a chance existe. E frequentemente, quando jogadores apresentam suas ideias e sugestões, principalmente no Forum, o fazem como se fosse um verbete da Wiki, com maior ou menor sucesso, claro. Apesar de não parecer diretamente ser um uso da Wiki como fonte de informação sobre

Minecraft, trata-se de um uso da Wiki como fonte de informação sobre como compartilhar informação sobre Minecraft, então entendemos que se encaixa nestes tipos apresentados.

6.4.2 Usar informação no YouTube

No caso do YouTube, foram analisados comentários no próprio YouTube, dada a natureza auto-referencial de muitos comentários, bem como *threads* no Forum e *posts* no subreddit. Cabe ressaltar que os comentários do YouTube foram analisados conforme foram encontrados, não através de busca, pois como mencionado anteriormente, não é possível fazer uma busca por comentários na plataforma.

Como já foi mencionado, muitos jogadores usam a informação encontrada nas fontes de informação para inspirar suas *builds* e projetos. No caso do YouTube, este tipo de uso não nos surpreendeu, era exatamente o que já esperávamos. Não só por conta da própria natureza visual da plataforma, não só imagética, mas cinematográfica, combinando as particularidades do que é compartilhado e por quê, a informação compartilhada no YouTube é altamente propícia para servir de inspiração para os jogadores que a encontram. E mais uma vez, como mencionamos anteriormente, inspiração não é a cópia direta do conteúdo encontrado. É diferente do que encontrado na Wiki, no caso do YouTube percebemos alguns jogadores se inspirando não só na informação e no conteúdo compartilhado pelos youtubers, mas nos youtuber em si. Por exemplo, casos nos quais um jogador utiliza a imagem do avatar de um youtuber para criar uma *pixelart*⁸⁷, ou nos quais um jogador se inspira em um youtuber seja para desenvolver seu próprio estilo de conteúdo, no processo de se tornar também um youtuber.

Um outro tipo de uso da informação encontrada nos canais do YouTube é aquele que é mais comumente encontrado nas plataformas, o uso para resolver dúvidas pontuais. O YouTube apresenta algumas características que favorecem o seu uso desta forma, mas que também podem desfavorecer na mesma medida, dependendo do tipo de informação buscada. Estas características são o justamente os já mencionados componentes imagéticos e cinematográficos de seu conteúdo, bem como natureza temática e o escopo geralmente utilizado pelos criadores de conteúdo. Por exemplo, se um jogador procura informação sobre como fazer uma *farm* específica, digamos, de *zombified piglins* para obter ouro, ele pode encontrar

⁸⁷ *Pixelart* é um tipo de desenho composto por pixels sobre-dimensionados, o que dá uma aparência quadriculada aos desenhos. É bastante popular entre jogadores de Minecraft pois os blocos homogeneamente cúbicos do jogo permitem explorar esse estilo com facilidade, sendo uma das primeiras coisas que a maioria dos jogadores faz quando começa a jogar inicialmente.

vários vídeos diferentes cobrindo o assunto e explicando como construir tal *farm*. Porém, além dos vídeos terem diferentes níveis de profundidade e exaustividade, as dúvidas também podem ter diferentes níveis de “pontualidade” ou especificidade. Isto é, às vezes o jogador procura uma informação altamente específica. Digamos, a distância com a qual os *zombified piglins* são atraídos ao ovo de tartaruga que serve de isca. Ou se a isca pode ser outra coisa. É uma dúvida altamente pontual, e procurar essa informação em uma sequência de vídeos pode ser bastante difícil, a não ser que se encontre um vídeo que fale especialmente desse detalhe. Isto porque as buscas no YouTube são feitas pelo título do vídeo, não pelo conteúdo. Por outro lado, se a dúvida é menos pontual, como saber como são os diferentes *designs* deste tipo de *farm*, a plataforma será provavelmente o melhor lugar para procurar.

Outros dois tipos de uso de informação que encontramos relacionados com o YouTube, apesar de em menor escala do que na Wiki, foram o uso para confrontação e para resolver debates. O uso para confrontação toma o mesmo aspecto que o apresentado no caso da Wiki. Um jogador faz algum tipo de afirmação, e outro o confronta utilizando informação proveniente de algum vídeo que viu no YouTube. Note-se que a informação não precisa ser correta, basta apenas sua utilização para rebater afirmações de terceiros. Já no uso para resolver debates, dois jogadores discordam sobre alguma afirmação, e de comum acordo utilizam informação de vídeos do YouTube para resolver o assunto. Em ambos os casos é necessário que haja uma discordância, caso contrário seriam apenas dois jogadores utilizando o YouTube para resolver dúvidas pontuais.

Informação encontrada no YouTube também é utilizada como template para o compartilhamento de informação, mas apenas no caso de plataformas visuais, como vídeos compartilhados no subreddit ou no Forum. Apesar de vídeos compartilhados nessas plataformas terem suas próprias características, geralmente diferentes do encontrado no YouTube, ocasionalmente se encontram vídeos que tentam seguir uma estética próxima à que é encontrada nesta plataforma. Porém, deve-se ressaltar que tal como a grande maioria das interações sociais humanas, esta tendência também está sujeita a variações temporais, seguindo, neste caso, certos padrões de modismos, como memetização (replicação evolutiva) e viralização.

Por fim, o último tipo de uso da informação que abordaremos no caso do YouTube, é aquele que acreditamos que o diferencia mais das outras plataformas, o uso da informação como entretenimento. Embora aconteça também em outras plataformas, este uso fica muito mais evidente em plataformas visuais como o YouTube e o subreddit, com grande destaque para o primeiro, no qual é uma das formas de uso mais comuns. Não só existe uma ampla

gama de canais dedicados ao entretenimento, conforme mencionamos em seção anterior, mas também mesmo os canais com um perfil mais informativo, como os dedicados aos vídeos “científicos” ou “técnicos”, podem ser consumidos como entretenimento, isto é, não buscando a satisfação de uma necessidade informacional específica e pré-existente, pois da mesma forma que um vídeo de entretenimento pode ser informativo, o contrário também acontece.

Além disso, temos alguns tipos de vídeos que potencializam este tipo de uso por parte dos jogadores. Por exemplo, vídeos que apresentam um número de “coisas que você não sabia” sobre um determinado assunto são ótimos para essa função. Um jogador procurando por uma informação específica dificilmente vai procurar por ela assistindo um destes vídeos, a não ser que o assunto procurado seja mencionado no título do vídeo, que é o campo em que o YouTube procura pelos termos de busca. Isto é, se o jogador está buscando por informações sobre *farms* de *iron golens*, um vídeo intitulado “50 fatos sobre *farms* de *iron golens*” será um resultado relevante para a busca. Mas se o jogador não está procurando por nenhuma informação específica, nada o impede de assistir o vídeo apenas pelo valor de entretenimento que o mesmo apresenta, e descobrir fortuitamente no processo alguma informação que lhe seja relevante.

6.4.3 Usar informação no Minecraft Forum

O Minecraft Forum, tal como o Reddit, apresenta a particularidade de ser uma plataforma que mistura as características textuais, presentes fortemente na Wiki, e as características visuais, tanto imagéticas quanto cinemáticas, presentes fortemente no YouTube. Dessa forma, é natural que ele compartilhe também alguns tipos de usos de informação com essas plataformas.

Um destes tipos de uso da informação que encontramos no Forum e em outras plataformas é a inspiração. Devido à presença comum de material imagético compartilhado no Forum, especialmente de *builds*, é possível utilizar a informação encontrada no mesmo como fonte de inspiração. Evidências deste tipo de uso não são muito comuns, mas não impossíveis de encontrar. Se tivéssemos que ranquear em que plataformas certos tipos de uso da informação são mais comuns, dentre as plataformas analisadas esta seria com certeza a que menos aparenta servir como fonte de inspiração para os jogadores, para nossa surpresa. Esperávamos encontrar mais evidências deste uso no Forum do que na Wiki, mas esta surpreendeu nesse ponto.

Outra forma de uso comum a várias plataformas presente no Forum é o uso da informação para resolver dúvidas pontuais. Diferente da Wiki e do YouTube, e similar ao que acontece no subreddit, o Forum permite aos jogadores fazer perguntas diretamente à comunidade, e debater as respostas, mesmo por conta das próprias características da plataforma. A linearidade pergunta-resposta-réplica, permite o desenvolvimento de uma dialética própria entre os jogadores, não necessariamente formada por tese-antítese-síntese, mas definitivamente esclarecedora das lacunas informacionais apresentadas pelos *Original Posters* (OP). E a existência dos mecanismos de busca auxilia ainda mais neste tipo de uso, pois permite usar não só a informação pela qual o próprio jogador perguntou, mas também reaproveitar consultas provenientes das demandas informacionais de outros jogadores que tenham perguntado anteriormente, ou de jogadores que tenham compartilhado pró-ativamente a informação procurada.

Outra forma que este tipo uso da informação assume é o auxílio na busca por conteúdo específico. Apesar de não ser uma tentativa de sanar uma lacuna informacional motivada diretamente pelo jogo, envolve os jogadores de Minecraft e conteúdo relacionado, direta ou indiretamente, ao jogo. Consiste no uso da fonte de informação ou de informação encontrada nesta para auxiliar a busca por algum conteúdo específico relacionado ao jogo. Acontece comumente no Forum e no subreddit, com as características próprias de cada plataforma. Um exemplo desta forma de uso é quando um jogador se dirige diretamente aos outros usuários do fórum para pedir ajuda na busca por algum conteúdo específico, seja ele um vídeo, um youtuber, um *post*, ou afins, relacionados com Minecraft, mas não diretamente para sanar uma dúvida surgida no jogo. O jogador pode perguntar se alguém sabe quem é o youtuber que produz conteúdo direcionado a um público ou tipo de vídeos, ou se alguém sabe qual era o *post* que mencionava um determinado assunto.

Outros tipos de uso mencionados anteriormente em relação a outras plataformas, se destacam por não desempenharem papel significativo nos usos da informação encontrada no Forum, apesar de serem usos que imaginávamos que apareceriam com maior destaque. O primeiro destes é o uso para desempatar debates. Talvez como sintoma de uma menor confiança na informação encontrada no site, talvez por conta da característica de opinião pessoal de muitas informações, ou mesmo por conta da própria característica dialética da informação encontrada na plataforma, não é comum encontrar evidências do uso desta informação para resolver debates. Note-se que isto é diferente de abrir o debate para os outros usuários da plataforma, ou pedir que estes desempatem o debate em seu lugar. O mesmo

ocorre com um tipo de uso semelhante, o uso para confrontação de argumentos diferentes ou informação aparentemente errônea.

Outro tipo de uso que não aparece muito no caso de informação encontrada no Minecraft Forum é o uso como *template* para o compartilhamento de informação. Provavelmente pela falta de um formato padrão para a informação que é compartilhada na plataforma, não encontramos evidências deste tipo de uso. Acreditamos que isso se acentua pelo fato de outras plataformas não compartilharem muito das características específicas do Forum. A plataforma que mais se assemelha a este é o Reddit, porém este não apresenta algumas das ferramentas que o Forum disponibiliza, como a possibilidade de esconder textos e figuras sob um botão que permite o acesso aos mesmos, sendo esta uma das características próprias que chegam mais perto de configurar um formato padrão.

Por fim, o último tipo de uso do qual encontramos pouca ou nenhuma evidência na análise dos comentários e intervenções dos jogadores nas plataformas analisadas foi o uso da informação como entretenimento. Embora muito comum no YouTube, e inclusive no Reddit, plataforma com a qual guarda mais semelhança, este uso não é comum quando se trata do Forum. Há seções especificamente dedicadas para um uso menos focado, mas não encontramos muito que se caracterizasse próximo ao que consideramos como uso para entretenimento até agora, isto é, não buscando a satisfação de uma necessidade informacional específica e pré-existente.

6.4.4 Usar informação no Reddit

O Reddit é outra plataforma que se encontra a meio caminho entre as plataformas de natureza fortemente visual, como o YouTube, e plataformas predominantemente textuais, como a Wiki. Mesmo por isso, os tipos de uso da informação encontrados são comuns a ambos os tipos de plataformas. Porém, como mencionado anteriormente, observando as diferentes plataformas, notamos que os usuários do subreddit tendem a compartilhar mais livremente que os usuários de outras plataformas. Acreditamos que isso se reflete também nas formas como se dá o uso da informação encontrada no site, isto é, se não há muita diferença na forma de uso, com certeza há uma diferença, que acreditamos advir desta característica menos mediada e moderada que o subreddit oferece.

Mais uma vez, o uso da informação encontrada como fonte de inspiração se faz presente. A diferença é que no subreddit, dado o compartilhamento de diversos tipos de conteúdo, esta inspiração pode assumir diversas formas. Um uso comum é aquele já

encontrado em outras plataformas, de *builds* como inspiração para outras *builds*, seja através da quase-cópia, da reprodução parcial de apenas alguns elementos, quanto do *remix* de elementos e estilos de diferentes *builds*. Outro subtipo comum de uso da informação encontrada, é o uso de características do tipo de conteúdo. Por exemplo, um jogador, após ver um desenho de um dragão compartilhado por outro jogador, pode decidir compartilhar seus próprios desenhos, não necessariamente de dragões. Da mesma forma, pode se formar uma corrente de jogadores compartilhando suas *builds* de um mesmo tipo.

Outro tipo de uso comum a várias plataformas é o uso da informação para resolver dúvidas pontuais. No caso do subreddit, a princípio subestimamos sua frequência. Sabíamos que era um tipo de uso significativo da informação encontrada na plataforma, mas não parecia se comparar com a frequência encontrada no Minecraft Forum, dadas as similaridades entre as plataformas. Contudo, percebemos se tratar de uma distorção introduzida pelos diferentes modos de visualização baseados no saldo de votos positivos e negativos. Quando mudamos para a visualização baseada em ordem cronológica, que apresenta os *post* por ordem de postagem, tem-se uma noção mais embasada da verdadeira frequência com que este tipo de uso da informação acontece entre os jogadores usuários da plataforma. Uma rápida contagem dos *posts* nos mostrou que 40% destes⁸⁸ se enquadram nesta categoria de usuários buscando resolver dúvidas pontuais⁸⁹. É importante notar que esta contagem apenas leva em consideração os *posts* nos quais o OP⁹⁰ estava em busca de resolver uma dúvida, mas ignora completamente a quantidade de jogadores que foram contemplados pela informação encontrada em *posts* pelos quais não são responsáveis diretos, mesmo porque esta contagem seria impossível⁹¹.

Quanto ao uso da informação encontrada no subreddit para desempatar debates ou para confrontação de argumentos ou informações, tal como no caso do Minecraft Forum, as evidências encontradas apontaram para uma frequência inferior ao esperado. Embora *posts* do tipo apareçam de tempo em tempo, não são tão comuns quanto esperávamos. Novamente, acreditamos que isto se deve à própria natureza da plataforma e suas características. Contudo, cabe notar que talvez devido à já mencionada característica menos mediada e moderada do

⁸⁸ Foram contados 60 *posts* dentro de um total de 150.

⁸⁹ Lembrando que outra forma que este tipo de uso da informação assume é o auxílio na busca por conteúdo específico, e que no caso do subreddit, este subtipo também aparece com significativa frequência.

⁹⁰ *Original Poster*, a pessoa que fez o *post* inicial.

⁹¹ Ademais, esta contagem apenas abrange um certo número de *posts* compartilhados durante um período curto de tempo em uma data específica, não é um acompanhamento sincrônico da evolução desta frequência.

subreddit, este uso é ligeiramente mais comum no nesta plataforma do que no Minecraft Forum.

Por fim, outro uso bastante comum para a informação encontrada no subreddit é o entretenimento, sendo talvez esta a plataforma em que este tipo de uso é mais comum depois do YouTube. Grande parte dos comentários no site mostra uma característica extremamente informal e pouco séria, e fica bastante patente que muitos jogadores usuários da plataforma não estão ali buscando a satisfação de uma necessidade informacional específica e pré-existente, mas sim pelo valor de entretenimento que o conteúdo e a informação compartilhada carregam.

6.5 Ação informacional: Avaliar informação

Por fim, outra ação informacional importante e que não recebe, em nossa opinião, atenção suficiente, é “avaliar informação”. E tal como no caso do acesso à informação, outras metodologias têm maior potencial para prover melhores resultados, embora neste caso não tanto como naquele. A observação das interações dos usuários das diversas plataformas analisadas nos permite flagrar algumas intervenções significativas, que bastam para obter uma ideia da avaliação que os usuários fazem da informação que encontram nas plataformas. Note-se que a informação encontrada nelas não é nem de um único tipo e nem homogênea, seja especificamente nas plataformas, ou entre elas, então quaisquer observações das mesmas consistem em um exercício de abstração, pelo que tentaremos ser o mais concretos possível sem violar os preceitos éticos estabelecidos para a realização deste trabalho.

6.5.1 Avaliar informação na Minecraft Wiki

A Minecraft Wiki, devido à suas características específicas não permite a observação direta da avaliação da informação pelos usuários da plataforma. A Wiki não tem um espaço público em que os usuários possam discutir ou comentar a informação encontrada nela. Contudo, é possível inferir e analisar o seu impacto através da observação cruzada de outras plataformas. Isto é, ao observar os comentários e postagens de outras plataformas que mencionam informação encontrada na Wiki, podemos inferir e analisar como os usuários avaliam a informação encontrada nesta plataforma, mesmo na ausência deste espaço público de discussão dentro de suas características. Não apenas comentários diretos, mas também o uso da informação encontrada na Wiki, bem como o encaminhamento de informação

proveniente desta para usuários de outras plataformas, servem de base para a análise da avaliação da informação pelos usuários desta plataforma.

De fato, é relativamente comum encontrar, nas outras plataformas, menções à Wiki. E, como mencionamos em seção anterior, um dos principais usos para a informação encontrada na Wiki é justamente resolver lacunas específicas no conhecimento de um jogador, seja de si mesmos ou terceiros. Não é raro encontrar usuários compartilhando com outros usuários um *link* para alguma página na Wiki que forneça informação vista como necessária para sanar uma lacuna apresentada. Da mesma forma também é comum encontrar postagens ou comentários que mencionem a Wiki, seja como indicação de lugar em que se pode encontrar a informação procurada, ou como sugestão geral de fonte de informação confiável. Entendemos este uso como evidência da alta confiança depositada pelos jogadores na informação encontrada na Wiki, e esta confiança por sua vez, é fruto da avaliação que os jogadores fazem da informação que têm encontrado na plataforma. Como toda wiki, esta não é uma fonte infalível de informação, mas seu nível de erros é pequeno o suficiente para não impactar a confiança que a comunidade deposita nela.

No Minecraft subreddit, é comum encontrarmos referências à Wiki. Um tipo de referência comum consiste em *posts* que começam por uma referência a não ter encontrado uma informação em particular na Wiki, como justificativa para perguntar diretamente no subreddit. Este tipo de postagem aparece também no Forum, embora menos comumente, e é outro demonstrativo do nível de confiança que os jogadores depositam na Wiki, visto que mostra claramente que esta é a fonte preferida para começar uma busca por informação. Também são encontradas postagens de jogadores novatos que pretendem terminar⁹² o jogo sem consultar a Wiki, ou jogadores que indagam se é possível terminar o jogo desta forma. Isto é mais uma evidência de quão importante é considerada a Wiki, e principalmente, do alto nível de confiança com que os jogadores avaliam a informação encontrada por eles nas páginas da Minecraft Wiki.

Como já mencionamos, este cenário também é comum no Forum, contudo, é bem menos comum de ser encontrado no YouTube. Acreditamos que isto seja devido à natureza descentralizada do YouTube, e à clara separação entre os jogadores compartilhando informação e os jogadores que usufruem dessa informação e, eventualmente, comentam nas

⁹² Por ser um jogo do tipo *sandbox* há bastante controvérsia entre os jogadores sobre se o jogo teria um final no sentido estrito do termo, ou mesmo no sentido tradicional (disparar a rolagem de créditos). Apesar da controvérsia, é geralmente considerado que, apesar de ser possível continuar jogando, derrotar o Dragão do *End* e disparar a rolagem de créditos é válido como terminar o jogo, tanto que este é o critério utilizado pela subcomunidade dos *speedrunners*.

postagens dos criadores de conteúdo. Entretanto, apesar de altamente diluídas entre os milhares de comentários que podem existir em uma única postagem, não é raro encontrar, também no YouTube, menções à Wiki, quase sempre de formas que reforçam esta percepção de fonte de informação considerada confiável pelos jogadores.

Por fim, o uso da Minecraft Wiki como fonte de informação para desempate de debates entre os jogadores está presente em todas as plataformas analisadas, em maior ou menor grau, com maior ou menor frequência. Este tipo de uso é talvez a mais forte evidência de como os jogadores avaliam positivamente a confiabilidade da informação que pode ser encontrada na Wiki. Mais uma vez, é no YouTube que este tipo de uso aparece menos, embora isso não seja evidência de que estes usuários depositem um nível de confiança menor na informação encontrada na Wiki, mas sim de que debates são menos comuns na área de comentários dos vídeos postados no YouTube do que nas outras plataformas analisadas. De fato, esta nos parece ser um caso de exceção que confirma a regra, por assim dizer. Dado que debates não são tão comuns no YouTube, o fato de que informação proveniente da Wiki seja frequentemente usada como tentativa de desempatar e encerrar o debate nesta plataforma, reforça categoricamente as outras evidências já discutidas aqui, de que os jogadores avaliam positivamente a informação encontrada na Minecraft Wiki.

6.5.2 Avaliar informação no Minecraft Forum

Diferentemente do caso da Wiki, as características específicas do Minecraft Forum em conjunção com as características metodológicas desta pesquisa permitem tanto a observação direta da avaliação da informação pelos seus usuários, quanto à inferência cruzada através da observação de outras plataformas. Talvez por conta dessas mesmas características da plataforma, a avaliação que os usuários fazem da informação sobre Minecraft encontrada nela é bem diferente da que encontramos durante a análise da Wiki. No caso do Forum, percebemos que a avaliação se dá muito mais no caso a caso, *post a post*. De fato, em alguns casos ocorre até mesmo baseada em quem está compartilhando a informação. Existe uma percepção geral da confiabilidade da informação encontrada na plataforma, mas esta é pouco influente na avaliação que os usuários fazem da informação que encontram.

O primeiro elemento a ser considerado aqui é justamente essa percepção da confiabilidade. Enquanto no caso da Wiki, apesar da falta de espaço para comentários, percebe-se, através da análise de outras plataformas, que os usuários depositam um alto nível de confiança na informação que encontram, dado não só os eventuais comentários que

evidenciam isso, mas principalmente o seu uso como “fiel da balança” para desempatar debates, no caso do Forum isto não acontece, ou pelo menos não com uma frequência sequer comparável. Isto fica evidente em algumas situações. Como o fato de que regularmente informação compartilhada na plataforma torna-se o ponto de origem de debates, e não de encerramento. Ademais, pela falta de menções em outras plataformas identificando o Forum como uma fonte de informação geralmente confiável. Contudo, a falta de menções identificando o Forum negativamente neste mesmo quesito, nos faz pensar que sim, há uma certa avaliação positiva quanto à confiabilidade da informação encontrada na plataforma.

O segundo elemento é a questão da reputação de usuários individuais, e a confiabilidade *post a post*. A plataforma oferece uma ferramenta embutida que beneficia esta mecânica. Logo embaixo do avatar dos usuários, ao lado de cada *post*, temos uma pequena frase que identifica o nível do usuário, a data de afiliação, e a quantidade de *posts* publicados. Isto permite rapidamente estabelecer se o usuário autor de um *post* em questão é um usuário antigo, com mais credibilidade, ou um novato, com menos credibilidade. Além disso, temos a percepção subjetiva da reputação dos usuários por parte de outros usuários. Conforme se adquire mais experiência e tempo de fórum, começa-se a perceber quem são os usuários mais constantes, quais costumam postar informação relevante e quais não, quais procuram embasar suas respostas e réplicas com um pouco mais de conhecimento técnico e quais estão sempre prontos a emitir suas opiniões, mesmo que pessoais e sem embasamento algum. E, é claro, os *trolls*, que só querem saber de criar discórdia e se divertir à custa dos outros usuários. Isso permite que os usuários aos poucos vão criando seus próprios modelos de confiabilidade uns dos outros, e isto, por sua vez, permite que a informação seja avaliada caso a caso, *post a post*.

6.5.3 Avaliar informação no YouTube

Tal qual no caso do Forum, as características específicas do Youtube combinadas com as características metodológicas desta pesquisa permitem tanto a observação direta da avaliação da informação pelos seus usuários, quanto a inferência cruzada através da observação de outras plataformas. De fato, o caso do YouTube se desenvolve de forma parecida com o do Forum. Apesar, ou talvez por conta, do grande número de usuários e de compartilhadores de informação, percebemos que a confiabilidade geral da plataforma é reduzida em sua influência, enquanto a dos usuários que compartilham informação é avaliada caso a caso, video a video. Diferentemente do caso do Forum, contudo, no YouTube

encontramos mais evidências da avaliação da informação pelos usuários através da observação cruzada de outras plataformas.

A confiabilidade geral percebida da informação encontrada no YouTube é de fato muito baixa. Provavelmente por conta da grande quantidade de usuários, e da total descentralização dos canais, bem como a absoluta falta de moderação dos conteúdos quanto à sua exatidão. Desde que não viole suas regras de uso, o YouTube aceita basicamente qualquer informação que seja postada, mesmo desinformação e misinformação, mesmo porque Minecraft não é percebido como um conteúdo sensível em termos de qualidade da informação⁹³. Isso repercute em que não encontramos basicamente nenhuma evidência de avaliação positiva da confiabilidade da informação sobre Minecraft encontrada na plataforma que fosse baseada apenas no fato de estar no YouTube. Nem sequer como prova de que algo é possível, visto que vídeos podem ser editados, jogos modificados, e situações forjadas.

O mesmo não se pode dizer da avaliação da informação encontrada nos canais. Tal como no Forum, no YouTube os criadores de conteúdo tem sua reputação individual como avalista da informação que compartilham. Contudo, um fenômeno próprio desta plataforma é que esta reputação individual é muitas vezes confundida com popularidade, e seguidores de um determinado youtuber muitas vezes têm dificuldade de separar os dois, criando a figura do youtuber como uma figura de correição quase mitológica. Por mais que este seja pego em flagrante em alguma situação altamente desabonadora, seus seguidores se negam a acreditar na acusação, mesmo que todo o resto da comunidade apresente provas altamente condenatórias. De um ponto de vista mais amplo, contudo, a comunidade e suas diversas subcomunidades tem seus próprios elementos de avaliação da reputação dos criadores de conteúdo.

Isto fica mais evidente quando analisamos as outras plataformas. Percebe-se uma ideia de reputação construída não por conta da popularidade⁹⁴, mas por conta da qualidade do material apresentado, e da sua originalidade. Qualquer tipo de comportamento percebido como trapaça⁹⁵, pode arruinar a reputação de um criador de conteúdo. E grande parte desta qualidade do material é basicamente, correição e confiabilidade da informação. Quando

⁹³ Não que outros temas sejam tratados com muito mais rigor, e inclusive, o YouTube, como outras plataformas de disseminação de informação, tem sofrido duras críticas nos últimos anos em relação à sua falta de moderação dos conteúdos disponibilizados.

⁹⁴ Embora esta seja altamente instrumental para o alcance dos conteúdos criados pelos youtubers.

⁹⁵ Seja forjar recordes na subcomunidade *speedrunner*, seja se apropriar de *designs* na subcomunidade *builder*, ou compartilhar ideias e descobertas sem dar o devido crédito na subcomunidade técnica, cada subcomunidade tem suas próprias regras, muitas vezes não escritas, do que é ilícito.

encontramos o YouTube sendo usado como fonte de informação para o desempate de debates, por exemplo, frequentemente a credibilidade da informação é atrelada ao criador do conteúdo, e indiretamente, à sua reputação. Da mesma forma que no Forum, contudo, esta reputação não é facilmente percebida pelo usuário novato, é somente após um tempo de participação na comunidade e utilização das fontes que esta percepção começa a aprimorar-se.

6.5.4 Avaliar informação no Reddit

Tal qual no caso do Forum e do YouTube, as características específicas do subreddit de Minecraft em conjunção com as características metodológicas desta pesquisa permitem tanto a observação direta da avaliação da informação pelos seus usuários, quanto a inferência cruzada através da observação de outras plataformas. No caso do subreddit, a avaliação da informação se desenvolve de forma mais parecida com o caso do Forum, mas com algumas características semelhantes às do YouTube. Tal como no caso do Forum e do YouTube, a informação é avaliada caso a caso, *post a post*. Da mesma forma, existe uma percepção geral da confiabilidade da informação encontrada na plataforma, só que tal como no caso do YouTube, ela não tem muita influência no processo de avaliação da informação. E também de forma semelhante a estes casos, a reputação individual do usuário responsável pela postagem parece ser o fator mais influente na avaliação da informação sobre o jogo encontrada no subreddit Minecraft.

A percepção geral da confiabilidade da informação encontrada no subreddit de Minecraft é, tal como no caso do YouTube, baixa. Entendemos que neste caso se deva a fatores distintos. A grande quantidade de usuários desempenha um papel, mas não podemos comparar as duas plataformas neste quesito. Diferentemente da plataforma de compartilhamento de vídeos, o subreddit é centralizado⁹⁶ e apropriadamente moderado, o que influencia significativamente a qualidade da informação postada, pois cria um desincentivo à postagem de informação falsa ou errônea. Contudo, o espírito geral é muito leniente e brincalhão, piadista até. Isso cria um ambiente que não pode ser levado muito seriamente, prejudicando a percepção que os usuários têm da confiabilidade das informações encontradas na plataforma, embora haja exceções. Contudo, estas exceções têm muito mais a ver com características específicas das postagens, do que com a confiabilidade da plataforma em si.

⁹⁶ Apesar da existência de outros subreddits dedicados ao Minecraft, preferimos nos focar neste, visto que os outros são mais fechados tematicamente em torno do assunto de interesse da comunidade em questão. Como exemplos temos os subreddits da comunidade *speedrunner* de Minecraft, ou da comunidade de Minecraft “técnico”.

Diferentemente do YouTube e do Minecraft Forum, no caso do subreddit a reputação individual dos usuários não é um fator tão influente no processo de avaliação da informação encontrada na plataforma. A reputação existe, mas é muito mais rara, sendo poucos os usuários que de fato adquirem uma. E os poucos que adquirem uma reputação, são casos muito mais relacionados com competências próprias do que com o conteúdo informacional postado por eles. Por exemplo, alguns usuários têm uma reputação de bons construtores, ou de serem criativos, ou até mesmo num sentido mais parecido com o que acontece no YouTube, de criarem conteúdo interessante. Contudo, dada a volatilidade da base de usuários, as mecânicas de ranqueamento das postagens, e o grande número destas, as reputações adquiridas pelos usuários são bastante voláteis, contribuindo para sua pouca influência.

De fato, a avaliação da informação encontrada na plataforma por parte dos usuários se baseia muito mais em características próprias, e muitas vezes subjetivas, da própria postagem, do que em características mais gerais. O *post a post* é muito mais específico no subreddit de Minecraft. Fatores subjetivos, como por exemplo, o acabamento geral do *post*, isto é, se ele é bem escrito, bem apresentado, bem desenhado, bem filmado, influenciam a avaliação que se faz deles. Percebemos que conteúdos menos bem acabados carregam menos credibilidade junto aos demais usuários. Fatores objetivos também influenciam a avaliação que se faz do seu conteúdo informacional. Um exemplo claro é a menção de fontes. Contudo, existem diversos tipos de fontes, desde a descoberta pelo próprio usuário, até a apresentação de links para outras páginas ou *posts* que corroborem aquilo que está sendo compartilhado. Cabe notar, que a partir do momento em que outras fontes são citadas, é esta outra fonte que passa a ser avaliada, sendo sua reputação e confiabilidade que avalizam o que foi compartilhado no *post*.

6.6 Discussão dos resultados

Antes de finalizar, gostaríamos de tomar um momento para recapitular comparativamente alguns dos resultados encontrados na pesquisa. Utilizamos nesta pesquisa o conceito de ações informacionais, e apesar de entendermos que estas não ocorrem de forma isolada, mas sim de forma simultânea, hibridizada, ou até imbricada, por motivos operacionais optamos por analisar as ações informacionais observadas de forma separada, embora não rigidamente. Dentro do conjunto de ações informacionais que estudamos neste trabalho, a primeira que abordamos foi compartilhar informação, pois percebemos que a demanda informacional percebida desempenha um papel importante na oferta informacional

por parte dos jogadores que são também criadores de conteúdo, independentemente de qualquer demanda informacional direta. Há um balanceamento entre a oferta e a demanda de informação, mesmo que esta não seja totalmente explícita. E isto se traduz em um balanceamento entre a informação compartilhada e as necessidades informacionais dos jogadores da comunidade de Minecraft. Dessa forma, entendemos que a oferta de informação encontrada nas plataformas, isto é, os vídeos, imagens e *posts*, são indicativos das necessidades informacionais da comunidade de jogadores.

Em seguida, ao analisarmos como ocorre a ação informacional compartilhar informação nas diferentes plataformas, identificamos vários tipos de compartilhamento, com popularidades diferentes de acordo com a plataforma em que é feita a postagem. Cada plataforma tem seu próprio conjunto de características, dentro de um universo de características possíveis, e é esta combinação que dá certa unicidade a cada plataforma, em termos de compartilhamento de informação. Estas características⁹⁷ podem ser divididas em alguns grupos, sendo algumas mutuamente excludentes e outras não. Primeiramente, temos o formato de postagem, que pode ser imagética, ou textual. Dentro do formato imagética, temos dois subformatos, o cinemático, com imagens em movimento, geralmente acompanhadas de áudio, e o estático, com imagens paradas, como fotos e capturas de tela. Dentro do formato textual, temos o texto simples, e o texto dentro de uma imagem estática. Outro agrupamento de características envolve a existência ou não de comentários. Entre as plataformas com seções de comentários, temos aquelas que identificam visualmente a réplica, separando as dos demais comentários, e outras que não distinguem a réplica. Por fim, dentro deste grupo que permite réplicas, temos os que permitem tréplicas e os que não.

Estas são algumas das características que diferenciam as plataformas no tangente a compartilhar informação. Por exemplo, em termos de formato, o YouTube permite o formato imagético cinemático, enquanto a Wiki é predominantemente textual, com conteúdo imagético estático e cinemático aparecendo de forma complementar ao texto. Já o Forum permite tanto o formato textual quanto o imagético, com predominância do primeiro. Da mesma forma o Reddit, embora neste a predominância seja do imagético, principalmente do cinemático, embora o estático também seja altamente popular. Por outro lado, em termos de comentários, o YouTube tem uma seção de comentários que permite réplica apenas,

⁹⁷ Outras características, tipos de características e agrupamentos de características podem existir, contudo aqui nos referimos apenas aquelas encontradas nas plataformas analisadas. Por exemplo, uma hipotética plataforma de compartilhamento de *podcasts* apresentaria um formato de postagem baseado em áudio, coisa que nas plataformas analisadas não foi encontrada.

identificada por deslocamento lateral do texto. Já a Wiki não permite comentários fora dos fóruns de discussão dos editores. A seção de comentários do Forum permite a réplica, mas não faz distinção a não ser que esta distinção seja feita pelo autor do comentário dentro do comentário, através de um mecanismo de citação. Por fim, o Reddit não só permite a réplica como permite a tréplica e a réplica da tréplica, sem limite aparente, com distinção feita por deslocamento lateral do texto e a presença de uma linha vertical que liga as réplicas aos comentários sendo respondidos.

Outra diferenciação ocorre à raiz do tipo de conteúdo compartilhado nas postagens originais em cada uma dessas plataformas⁹⁸. Por exemplo, encontramos conteúdo do tipo entretenimento nas plataformas YouTube, Minecraft Forum e no subreddit de Minecraft. Não encontramos tal tipo de conteúdo na Minecraft Wiki. Conteúdo do tipo *let's plays* foram encontrados apenas no YouTube e no subreddit. *How-tos* e apresentações⁹⁹ foram os dois tipos de conteúdo encontrados em todas as plataformas. *Builds* foram encontradas em todas as plataformas exceto a Wiki, e conteúdos “científicos” foram encontrados em todas as plataformas exceto o subreddit¹⁰⁰. Por fim, material de Q&A¹⁰¹ foram encontrados apenas no YouTube, embora possa se argumentar que é comum tanto no Forum quanto no subreddit conteúdo semelhante, mas que aborda apenas uma pergunta e sua resposta, e não uma compilação de perguntas e respostas como na plataforma de compartilhamento de vídeos.

Prosseguindo, gostaríamos de retomar brevemente os resultados encontrados ao analisar a ação informacional buscar informação. Em termos de acessibilidade através da busca, todas as plataformas permitem que os usuários recuperem informação de seus conteúdos através de motores de busca externos, como o Google, por exemplo, e de motores internos, próprios da plataforma. Como já mencionado, resultados de pesquisa anterior nos mostram que adolescentes usam tanto buscas no Google quanto diretamente na plataforma em questão (2016; 2017, *passim*). Dada a distribuição sócio-demográfica altamente variada dos jogadores de Minecraft, podemos inferir que pelo menos um grupo de jogadores utiliza com sucesso ambas estratégias de busca. Contudo, dadas as características metodológicas desta

⁹⁸ Esta divisão diz respeito à intenção do *original poster*. Por exemplo, basicamente qualquer tipo de informação pode ser utilizada como entretenimento, mas consideramos como pertencentes a esta categoria apenas aquelas cuja intenção original era o entretenimento.

⁹⁹ Incluindo críticas.

¹⁰⁰ Cabe notar que este tipo de conteúdo aparece com frequência em outro subreddit que não o analisado aqui, o subreddit Técnico.

¹⁰¹ Perguntas e respostas.

pesquisa, não podemos aqui traçar um detalhamento de quais estratégias de busca os jogadores utilizam, apenas um panorama geral.

Este panorama emerge novamente do par oferta e demanda. Os motores de busca disponíveis são ajustados e desenvolvidos baseado no feedback de seus usuários, e da mesma forma, entendemos que as estratégias de busca são significativamente moldadas pelas características específicas dos motores de busca utilizados. E considerando a já mencionada diversidade sócio-demográfica dos jogadores, entendemos que não é disparatado imaginar que a maioria das estratégias de busca é utilizada por algum grupo de indivíduos dentro da comunidade, e que, de fato, as características específicas das plataformas são determinantes na escolha de estratégias, tal como já foi percebido em outros aspectos do comportamento informacional dos jogadores. Acreditamos que isto ocorra tanto em motores de busca internos ou externos às plataformas.

Como exemplo de motor de busca externo às plataformas, temos o Google, que detém, no momento da escrita desta tese, uma fatia de 92% do mercado mundial de motores de busca¹⁰². Este motor de busca permite aos usuários fazer buscas tanto em linguagem natural como utilizando palavras chaves, então buscas do tipo «Como fazer uma farm de ouro no Minecraft?» e «farm ouro Minecraft» vão obter resultados relativamente semelhantes. Ademais, o Google permite a utilização de diversos operadores na sintaxe da busca, incluindo operadores booleanos, permitindo a usuários mais avançados construir expressões de busca mais refinadas. Inclusive, permite utilizar operadores que restringem a busca a um determinado site, o que efetivamente permite aos usuários substituir os motores de busca internos às plataformas pelo motor de busca Google, e utilizar operadores de busca em plataformas que não disponibilizam essa ferramenta. Além disso, o Google conta com um algoritmo de ranqueamento que ordena os resultados por relevância, facilitando a recuperação da informação.

Já os motores de busca internos têm características razoavelmente diferentes entre si. A maioria aceita buscas por linguagem natural e palavras chave, contudo, a forma como os motores lidam com linguagem natural faz com que diferentemente do Google, buscas utilizando este método sejam menos precisas em seus resultados. Este parece ser o caso do Forum, e especialmente da Wiki, cujos resultados recuperam vários itens que não tem nada a ver com a busca, mas contém algumas palavras em comum. O Reddit parece ser menos suscetível a este tipo de problemas, embora não os elimine por completo, e o YouTube, talvez

¹⁰² Segundo a StatCounter. Disponível em: <https://gs.statcounter.com/search-engine-market-share>

por fazer parte da mesma empresa que o Google, se beneficia da mesma tecnologia que o motor de busca tem a sua disposição, e não parece afetado pelo uso de linguagem natural nas buscas.

Quanto ao uso de operadores, nenhum dos motores de busca internos às plataformas parecem aceitar o uso de simples operadores booleanos, mas isso não quer dizer que não exista uma sintaxe de busca um pouco mais avançada. Como mencionamos anteriormente, todas as plataformas oferecem alguma ferramenta a mais além da busca simples, contudo, tanto na Wiki, como no Reddit e no YouTube, estas ferramentas não são nada mais do que simples filtros que permitem especificar um pouco melhor que tipo de resultados se espera obter. A única exceção é o Forum, que oferece uma busca dita avançada, mas que apesar do nome, não entrega muito mais em termos de funcionalidades, se equiparando na prática aos filtros oferecidos pelas outras plataformas, embora permita fazer buscas por palavras chaves e pelo autor do *post*.

Desta forma, acreditamos poder afirmar com certa confiança que, dados os fatores envolvidos, o método mais comum de busca de informação envolvendo Minecraft seja o uso do motor de busca Google, seguido pelo uso dos motores de busca internos às plataformas, e de forma bem menos comum, o uso do Google para substituir os motores de buscas internos. Contudo, não podemos afirmar categoricamente que de fato esta seja a principal forma de busca por informação entre os membros da comunidade, ficando este resultado como hipótese a ser explorada em pesquisas futuras, de preferência utilizando outro perfil metodológico.

Em termos de acesso, não há muita variabilidade entre as plataformas. Todas são acessíveis utilizando URLs diretamente, ou favoritando as páginas no navegador. Além disso, todas podem ser acessadas através dos resultados de buscas em motores externos a elas. De fato, dada a natureza hipertextual da web, podemos dizer que há uma relação intrínseca entre como a informação nestas plataformas é acessada e como foi feita a busca que recuperou a mesma, com esta última sendo determinante na maioria das vezes. A forma mais fácil de acessar qualquer uma dessas plataformas é através da busca pela plataforma no Google ou em outro mecanismo de busca. Uma vez na plataforma, alguns usuários preferem utilizar os mecanismos de busca internos para encontrar informação relevante visando a satisfação de uma necessidade informacional. Neste grupo temos também aqueles usuários que mantêm sua plataforma preferida aberta em um navegador em segundo plano durante sessões de jogo, de forma a satisfazer necessidades informacionais conforme elas vão aparecendo no decorrer da sessão.

Por fim, identificamos que outros usuários gostam de praticar *link surfing*, a prática de visitar de forma semi-aleatória uma sequência de páginas web, utilizando apenas os links disponíveis na página sendo visitada naquele momento. Existem diversas formas de praticar *link-surfing*, algumas gamificadas, outras não. Algumas modalidades são apenas praticadas como jogo, sem utilização do conteúdo informacional das páginas visitadas, outras consistem na leitura do conteúdo das páginas visitadas e servem como estratégia para acessar informação sobre diversos assuntos, por entretenimento, e provendo encontros semi-fortuitos com informação. Apesar de popular, e mencionada algumas vezes nas plataformas, pelo nome ou por descrição, esta forma de acesso a informação não é a forma preferida pelos jogadores de Minecraft, que, talvez como reflexo de tendências mais gerais, preferem fazer buscas direcionadas à satisfação de necessidades informacionais específicas, como percebemos pela quantidade de menções nas plataformas visitadas, nas quais menções à uma busca¹⁰³ são muito mais comuns do que menções à esta prática de link-surfing, gamificada ou não.

Como mencionamos anteriormente, o tipo de uso que a informação encontrada nas diversas plataformas assume varia bastante de fonte para fonte, notadamente em função do tipo de informação disponível nas mesmas, que entendemos ser relativo ao objetivo do compartilhamento. Apontamos a existência de uma complementaridade entre o tipo de informação compartilhada em uma determinada fonte, e o uso que os usuários de informação farão da mesma. Assim, são novamente os conjuntos de características específicas das plataformas que moldam a forma como o uso da informação encontrada nelas se apresenta. Isto fica evidente no fato de que nenhuma plataforma compartilha totalmente com outra os mesmos tipos de usos da informação.

O que encontramos neste sentido foi que os únicos tipos de uso da informação compartilhados por todas as plataformas são o uso de informação como fonte de inspiração para diferentes realizações¹⁰⁴, e o uso da informação para resolver dúvidas pontuais, isto é, saciar necessidades informacionais dos usuários. A informação usada como forma de entretenimento foi encontrada principalmente no YouTube e no subreddit de Minecraft, e em bem menor escala, nas outras duas plataformas. Usuários tanto do Forum como do subreddit costumam utilizar as plataformas como auxiliares para obter informação que lhes permita encontrar um conteúdo específico, como um vídeo ou uma *build*, e isto não ocorre com a mesma frequência nas outras plataformas. Por fim, os usos de informação encontrada nas

¹⁰³ Tanto por nome como por descrição do ato.

¹⁰⁴ Como *builds* ou compartilhamento de realizações artísticas, por exemplo.

plataformas como modelo para posterior compartilhamento de informação, para desempate de debates ou para a confrontação de argumentos ou opiniões, aparecem de forma comum na Minecraft Wiki e no YouTube. Talvez por conta de fatores relacionados com a avaliação da informação, estes tipos de uso não sejam nem um pouco comuns no Forum e no subreddit, sendo que não encontramos nenhuma menção sequer do uso como modelo para compartilhamento nesta última plataforma.

A avaliação da informação encontrada nas plataformas analisadas, por parte dos seus usuários, é um processo altamente subjetivo, e na maioria destas é feito com base numa análise caso a caso, vídeo a vídeo, *post a post*, comentário a comentário. Não existe um único modelo, mas algumas características em comum podem ser abstraídas da observação das interações dos jogadores nas diversas plataformas. Como mencionamos anteriormente, as características específicas da metodologia escolhida para este trabalho não permitem obter certo tipo de respostas de forma totalmente objetiva. Contudo, é possível abstrairmos, das interações observadas, certos padrões e tendências que discutimos aqui.

A primeira plataforma analisada, a Minecraft Wiki, não permite a observação direta das interações dos seus usuários, dado não possuir um campo público de comentários nos seus artigos. Contudo, através da observação cruzada com as outras plataformas, foi possível identificar que os jogadores depositam uma alta confiança na plataforma e na informação sobre Minecraft encontrada nela. Isto ficou caracterizado principalmente pela menção direta e pelo seu uso como fonte de informação para desempate de debates, já mencionado. Níveis semelhantes de confiança não foram encontrados em nenhuma das outras plataformas. O Minecraft Forum possui uma considerável avaliação positiva e boa reputação entre os jogadores, mas não chega perto do nível observado em relação à Wiki. Tanto o subreddit de Minecraft quanto o YouTube apresentam um nível de confiança bastante baixo por parte da comunidade.

Nesse sentido, percebemos que na maioria das plataformas, o que conta mais para a avaliação da informação encontrada não é a reputação de confiabilidade da plataforma em si, mas sim a dos usuários responsáveis pelo compartilhamento da informação, com a única exceção sendo a Wiki. No caso do YouTube, o que conta é a reputação do criador de conteúdo e seu canal. No caso do Forum, alguns usuários desenvolvem uma reputação pessoal, que é levada em consideração pelos outros usuários, porém nem todos chegam a desenvolver tal reputação. Além da reputação, usuários utilizam critérios subjetivos para avaliar a informação que encontram. Este modelo é o mais comum no subreddit de Minecraft.

Os critérios podem ser bastante variados, mas geralmente a apresentação do *post* ou comentário são mais influentes. Tudo isto é aplicado, como mencionamos acima, caso a caso.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme foi proposto, este trabalho teve como objetivo de pesquisa investigar, dentro da perspectiva teórica do Comportamento Informacional Cotidiano, como ocorre o comportamento informacional dos jogadores de *video games*, dentro de um recorte específico, como estes lidam com as necessidades informacionais criadas em razão deste hábito, e como os criadores de jogos influenciam tais relações. Inicialmente, esperávamos encontrar resultados que pudessem contribuir para promover o entendimento do Comportamento Informacional Cotidiano, que fortalecessem o uso de *video games* e seus jogadores como objeto de estudo da Ciência da Informação, e fornecer subsídios que pudessem ser utilizados pela indústria do *game-design* na criação de seus produtos.

Nesse sentido, acreditamos ter cumprido plenamente com aquilo que foi proposto inicialmente. Os resultados que encontramos nos permitiram lançar luz sobre como ocorre o comportamento informacional dos jogadores de *video games*, pois dada a popularidade do jogo que escolhemos como base do nosso recorte, acreditamos que grande parte dos comportamentos apresentados aqui podem ser generalizados para outras comunidades de jogadores. Abordamos como os *gamers* lidam com suas necessidades informacionais e quais ferramentas utilizam para tal, apresentando a relação entre as características específicas destas ferramentas e a forma com que estas são utilizadas. Apesar de não termos nos debruçado especificamente sobre como os criadores de jogos influenciam tais relações, entendemos que nossa abordagem, ao apresentar as características do jogo, e o comportamento e as necessidades informacionais dos seus jogadores, proporciona um melhor entendimento de como isto acontece.

Este trabalho utilizou como método a Netnografia baseada em Participação Observante, no intuito de gerar uma descrição densa de como ocorre o Comportamento Informacional de jogadores de Minecraft. A escolha desta configuração metodológica nos proporcionou algumas vantagens, como, por exemplo, a diminuição de vieses introduzidos pela presença do pesquisador, mas por outro lado, ao longo da realização da pesquisa, foram notadas algumas limitações desta configuração, já discutidas anteriormente. Apesar de não ter inviabilizado nossa pesquisa, acreditamos que quaisquer futuras pesquisas abordando Comportamento Informacional, não só de jogadores de *video games*, se beneficiarão da descrição aqui destas limitações, pois lhes servirão de subsídio para a adoção de uma configuração metodológica que lhes permita abordar de forma mais eficiente aqueles que foram os pontos fracos deste trabalho, notadamente, as ações informacionais acessar e avaliar

a informação. Para a observação destas ações, sugerimos fortemente a adoção de métodos como *surveys*, grupos focais, entrevistas, ou abordagens laboratoriais de observação de sessões de jogo em ambientes controlados.

Apesar de nem o uso de Netnografia enquanto método, nem o uso de Minecraft ou seus jogadores como objeto de pesquisa serem inéditos no campo dos chamados *Game Studies*, acreditamos que nossa pesquisa tem algo a oferecer aos seu desenvolvimento. O campo dos *Game Studies* é bastante amplo e por natureza multidisciplinar, contudo a Ciência da Informação, especialmente a brasileira, ainda não tomou corpo na área, com uma presença por assim dizer, tímida. Ao debruçarmo-nos sobre um de seus maiores temas, o Minecraft, e especialmente por usarmos uma metodologia proveniente da Antropologia, contribuímos para o fortalecimento da presença da Ciência da Informação no campo, fortalecendo ambos. E se nosso trabalho contribuir para que outros pesquisadores se dediquem ao tema, melhor ainda. Acreditamos que, dada a centralidade que a Informação desempenha no decorrer de qualquer jogo, a Ciência da Informação têm muito a contribuir para os estudos dos jogos.

Acreditamos que de uma forma ou outra, o campo do Comportamento Informacional ainda tem muito a contribuir para com o fortalecimento da Ciência da Informação, e que o fortalecimento de um é o fortalecimento do outro. Entender como ocorre o comportamento dos indivíduos ao lidar com a Informação é crucial para a Ciência da Informação. E embora nossa contribuição possa parecer pequena, temos a firme convicção de que ela traz subsídios para futuros desenvolvimentos sobre o assunto, especialmente de estudos sobre como os jogadores de *video games*, e pessoas em atividades de lazer, lidam com as necessidades informacionais que surgem no decorrer de suas atividades, e como se comportam em relação à informação em diversos contextos.

Finalmente, consideramos que este trabalho se encontra na intersecção de várias áreas em crescimento e com grande potencial para futura expansão. Como mencionamos anteriormente, pesquisas no campo do Comportamento Informacional Cotidiano vêm se fortalecendo e expandindo desde os anos 90 do século XX, e acreditamos que ainda têm muito para explorar. *Video games* são um acontecimento relativamente recente na história humana, e sua popularização como objeto de estudos científicos, é ainda mais recente. E o jogo Minecraft, apesar de já ser velho comparado com a vida média de um jogo, ainda tem uma base de jogadores gigantesca, que provavelmente o manterá influente durante um bom tempo. Pesquisas futuras podem abordar de forma mais específica o papel dos desenvolvedores na moldagem do comportamento informacional dos jogadores, provavelmente utilizando entrevistas. Outra possibilidade é o estudo da questão geracional e a

influência da idade e outras características sócio-demográficas no comportamento informacional de jogadores, provavelmente utilizando *surveys*. Ou ainda, embora esta seja um pouco mais difícil de se concretizar, dados os custos envolvidos, a observação direta do comportamento informacional de jogadores de *video games*, a nível internacional, através de sessões de jogo em ambiente e equipamentos controlados, combinados com entrevistas. Dessa forma, acreditamos que futuras pesquisas nesta área não só são possíveis, como ainda há muito o que explorar no tema do comportamento informacional cotidiano de jogadores de *video games*.

Por fim, acreditamos que esta pesquisa fornece subsídios também para a indústria de desenvolvimento de *video games*, especialmente os profissionais desenvolvedores, no sentido de contribuir para melhorar o entendimento das relações entre os *gamers*, suas necessidades informacionais, e o seu comportamento informacional. Especialmente em jogos como Minecraft, que geram uma demanda informacional muito grande, o entendimento de como os jogadores vão lidar com tais demandas e que ferramentas vão utilizar permite tomar decisões de *design* mais esclarecidas, e que conseqüentemente vão proporcionar aos jogadores uma experiência de jogo muito mais agradável, o que certamente contribui para um maior sucesso de qualquer jogo.

REFERÊNCIAS

- AHL, D. H. Mainframe games and simulations. In: WOLF, M. J. P. (Ed.). **The video game explosion**. Westport: Greenwood, 2008. p. 31–34.
- ALBERT, B. “Ethnographic situation” and ethnic movements: Notes on post-Malinowskian fieldwork. **Critique of Anthropology**, v. 17, n. 1, p. 53–65, 1997.
- AMERICAN SOCIOLOGICAL ASSOCIATION. **Code of Ethics**Code of Ethics, 2018. Disponível em: <http://www.asha.org/policy/ET2016-00342/%0Ahttp://www.aamft.org/imis15/Content/Legal_Ethics/Code_of_Ethics.aspx>
- BAWDEN, D.; ROBINSON, L. The dark side of information: Overload, anxiety and other paradoxes and pathologies. **Journal of Information Science**, v. 35, n. 2, p. 180–191, 2009.
- BEBBINGTON, S.; VELLINO, A. Can playing Minecraft improve teenagers’ information literacy ? **Journal of Information Literacy**, v. 9, n. 2, p. 6–26, 2015.
- BERRÍO-ZAPATA, C. *et al.* The paradigm of informational behavior as an alternative to understand the informational phenomena in Latin America. **Revista Interamericana de Bibliotecología**, v. 39, n. 2, p. 133–147, 2016.
- CAILLOIS, R. **Los Juegos y los hombres: la máscara y el vértigo**. 1. ed. México: Fondo de Cultura Económica, 1994.
- CALVA GONZÁLEZ, J. J. **Las necesidades de información: fundamentos teóricos y métodos**. México: Universidad Nacional Autónoma de México, 2006.
- CASE, D. O. **Looking for Information: a survey of research on information seeking, needs, and behavior**. 1. ed. San Diego: Academic Press, 2002.
- CASE, D. O. Information behavior. **Annual Review of Information Science and Technology**, v. 40, n. 1, p. 293–327, 28 set. 2007.
- CASE, D. O. **Looking for Information: a survey of research on information seeking, needs, and behavior**. 3. ed. Bingley: Emerald, 2012.
- CASE, D. O.; GIVEN, L. M. **Looking for Information: A survey of research on information seeking, needs, and behavior**. 4. ed. Bingley: Emerald, 2016.
- CHATMAN, E. A. Life in a small world: applicability of gratification theory to information-seeking behavior. **Journal of the American Society for Information Science**, v. 42, n. 6, p. 438–449, 1991.
- CHATMAN, E. A. The impoverished life-world of outsiders. **Journal of the American Society for Information Science**, v. 47, n. 3, p. 193–206, 1996.
- CHATMAN, E. A. A theory of life in the round. **Journal of the American Society for Information Science**, v. 50, n. 3, p. 207–217, 1999.

CHENG, Y. **An analysis of gamers' Information Behaviour in computer gaming environment: improving the features of games**. Sheffield: The University of Sheffield, 2013.

CORRÊA, M. DE V. **Comportamento informacional em comunidades virtuais: um estudo netnográfico**. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2015.

COURTRIGHT, C. Context in information behavior research. **Annual Review of Information Science and Technology**, v. 41, n. 1, p. 273–306, 2007.

CRAWFORD, C. The Art of Computer Game Design. **Computer**, p. 81, 1982.

DAVENPORT, E. Confessional methods and everyday life information seeking. **Annual Review of Information Science and Technology**, v. 44, n. 1, p. 533–562, 2010.

DERVIN, B. An overview of Sense-making research: concepts, methods, and results to date. **International Communication Association Annual Meeting**, 1983.

DINGWALL, R. The ethical case against ethical regulation in humanities and social science research. **Twenty-First Century Society**, v. 3, n. 1, p. 1–12, fev. 2008.

ESCOBAR, A. Welcome to Cyberia: Notes on the Anthropology of Cyberculture. **Current Anthropology**, v. 35, n. 3, p. 211–231, 1994.

EYSENBACH, G.; WYATT, J. Using the Internet for Surveys and Health Research. **Journal of Medical Internet Research**, v. 4, n. 2, p. e13, 22 nov. 2002.

FISHER, K. E.; ERDELEZ, S.; MCKECHNIE, L. Preface. In: FISHER, K. E.; ERDELEZ, S.; MCKECHNIE, L. (Eds.). **Theories of Information Behavior**. Medford: Information Today, 2005. p. xix–xxii.

FISHER, K. E.; JULIEN, H. Information behavior. **Annual Review of Information Science and Technology**, v. 43, n. 1, p. 1–73, 2009.

GEERTZ, C. The Impact of the Concept of Culture on the Concept of Man. **Bulletin of the Atomic Scientists**, v. 22, n. 4, p. 2–8, 1966.

GEERTZ, C. **The interpretation of Cultures: selected essays**. 4. ed. New York: Basic Books, 1976.

GOFFMAN, E. **The presentation of self in everyday life**. Garden City: Anchor Books, 1959.

GUMULAK, S.; WEBBER, S. Playing video games: learning and information literacy. **Aslib Proceedings**, v. 63, n. 2/3, p. 241–255, 2011.

HAMMERSLEY, M. Ethnography. In: RITZER, G. (Ed.). **The Blackwell Encyclopedia of Sociology**. Oxford, UK: John Wiley & Sons, 2015. p. 1–5.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2001.

JULIEN, H. E. Barriers to adolescents' Information Seeking for career decision making. **Journal of the American Society for Information Science**, v. 50, n. 1, p. 38–48, 1999.

KALNING, K. If Second Life isn't a game, what is it? **Msnbc**, 2007.

KEESING, R. M. **Cultural Anthropology: a contemporary perspective**. 2. ed. New York: Holt, Rineheart and Winston, 1981.

KHOO, C. S. G. Issues in Information Behaviour on Social Media. **Libres**, v. 24, n. 2, p. 75–96, 2014.

KING, S. A. Researching internet communities: Proposed ethical guidelines for the reporting of results. **Information Society**, v. 12, n. 2, p. 119–128, 1996.

KIRKPATRICK, G. Constitutive Tensions of Gaming's Field: UK gaming magazines and the formation of gaming culture (1981-1995). **Game Studies**, v. 12, n. 1, 2012.

KOZINETS, R. On Netnography: Initial Reflections on Consumer Research Investigations of Cyberculture. **Advances in consumer research**, v. 25, p. 366–371, 1998.

KOZINETS, R. V. Netnography. In: MANSELL, R.; ANG, P. H. (Eds.). . **The International Encyclopedia of Digital Communication and Society**. 1. ed. Oxford, UK: John Wiley & Sons, Ltd, 2015. p. 1–8.

KOZINETS, R. V. Netnography. In: RITZER, G. (Ed.). **The Blackwell Encyclopedia of Sociology**. Oxford, UK: John Wiley & Sons, 2016. p. 1–2.

KOZINETS, R. V. The Field Behind the Screen: Using Netnography For Marketing Research in Online Communities. **Journal of Marketing Research**, v. 39, p. 61–72, 2002.

KOZINETS, R. V. **Netnography: redefined**. 2nd. ed. London: Sage, 2014.

KREMER, J. M. A técnica do incidente crítico. **Revista da Escola de Biblioteconomia da UFMG**, v. 9, n. 2, p. 165–176, 1980.

KUHLTHAU, C. C. Inside the search process: Information seeking from the user's perspective. **Journal of the American Society for Information Science**, v. 42, n. 5, p. 361–371, jun. 1991.

LANGER, R.; BECKMAN, S. C. Sensitive research topics: Netnography revisited. **Qualitative Market Research**, v. 8, n. 2, p. 189–203, 2005.

LAPLANTE, A. Everyday life music information-seeking behaviour of young adults: An exploratory study. **ProQuest Dissertations and Theses**, p. 345, 2008.

LAPLANTE, A.; DOWNIE, J. S. Everyday life music information-seeking behaviour of young adults. **Proceedings of the Seventh International Conference on Music Information Retrieval (ISMIR)**, p. 381–382, 2006.

LARAIA, R. DE B. **Cultura: um conceito antropológico**. 14. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

LEE, J. H.; CLARKE, R. I.; KIM, Y.-S. Video game information needs and game organization: differences by sex and age. **Information Research**, v. 20, n. 3, p. 1–24, 2015.

LEE, R. M.; RENZETTI, C. M. The problems of researching sensitive topics: An overview and introduction. In: **Research on sensitive topics**. Newsbury Park: Sage, 1993. p. 3–13.

MAGUIRE, F. *et al.* **Defense Combat Sim Olympics: methodologies incorporating the “cyber gaming culture”**. IITSEC - Interservice/Industry Training, Simulation and Education Conference. **Anais...**Arlington, VA: NTSA, 2002

MARCONI, M. DE A.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

MARTÍNEZ-SILVEIRA, M.; ODDONE, N. Necessidades e comportamento informacional: conceituação e modelos. **Ciência da Informação**, v. 36, n. 2, p. 118–127, 2007.

MEYERS, E. M.; FISHER, K. E.; MARCOUX, E. Studying the everyday information behavior of tweens : Notes from the field. **Library & Information Science Research**, v. 29, p. 310–331, 2007.

MEYERS, E. M.; FISHER, K. E.; MARCOUX, E. Making Sense of an Information World: The Everyday Life Information Behavior of Preteens. **Library Quarterly: Information, Community, Policy**, v. 79, n. 3, p. 301–341, 2009.

MOERAN, B. From Participant Observation to Observant Participation: Anthropology, Fieldwork and Organizational Ethnography. In: YBEMA, S. *et al.* (Eds.). . **Organizational Ethnography: Studying the Complexities of Everyday Life**. London: Sage, 2009.

MOREY, Y.; BENGRIY-HOWELL, A.; GRIFFIN, C. Public profiles, private parties: digital ethnography, ethics and research in the context of web 2.0. In: HEATH, S.; WALKER, C. (Eds.). **Innovations in Youth Research**. London: Palgrave Macmillan, 2012. p. 195–209.

MORRIS, S. Shoot first, ask questions later: Ethnographic research in an online computer gaming community. **Media International Australia**, v. 110, n. 110, p. 31–41, 2004.

NEWZOO. **2020 Global Games Market Report**. Amsterdam: [s.n.]. Disponível em: <<https://platform.newzoo.com/reports>>.

PACCAGNELLA, L. Getting the Seats of Your Pants Dirty: Strategies for Ethnographic Research on Virtual Communities. **Journal of Computer-Mediated Communication**, v. 3, n. 1, 1997.

PÁLSDÓTTIR, Á. **Health and lifestyle: Icelanders’ everyday life information behaviour**. Ábo: Ábo Akademi University Press, 2005.

PAUL, B. D. Interview techniques and field relationships. In: KROEBER, A. L. (Ed.). **Anthropology today**. Chicago: The University of Chicago Press, 1953. p. 430.

PETTIGREW, K. E.; FIDEL, R.; BRUCE, H. Conceptual Frameworks in information behavior. **Annual Review of Information Science and Technology**, v. 35, p. 43–78, 2001.

- RAMSDEN, B. Using ethnographic methods to use library use. In: PRIESTNER, A.; BORG, M. (Eds.). **User experience in libraries: Applying Ethnography and human-centered design**. New York: Routledge, 2016. p. 9–20.
- SALÉN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos**. São Paulo: Blucher, 2012.
- SAVOLAINEN, R. Everyday life information seeking: Approaching information seeking in the context of “way of life”. **Library & Information Science Research**, v. 17, n. 3, p. 259–294, jun. 1995.
- SAVOLAINEN, R. Everyday Life Information Seeking. In: FISHER, K. E.; ERDELEZ, S.; MCKECHNIE, L. E. F. (Eds.). **Theories of Information Behavior**. Medford: Information Today, 2005. p. 143–148.
- SEIM, J. Participant Observation, Observant Participation, and Hybrid Ethnography. **Sociological Methods and Research**, p. 1–32, 2021.
- SILVA-JEREZ, N. S. **Comportamento Informacional Cotidiano de Adolescentes**. Marília: Universidade Estadual Paulista, 2016.
- SILVA-JEREZ, N. S.; CASARIN, H. D. C. S. **Comportamento Informacional Cotidiano de adolescentes: Acesso**. XVIII Encontro Nacional De Pesquisa Em Ciência da Informação – ENANCIB 2017. **Anais...**Marília: 2017Disponível em: <<http://enancib.marilia.unesp.br/index.php/xviiienancib/ENANCIB/paper/view/508>>
- SNODGRASS, J. G. Ethnography of online cultures. In: BERNARD, H. R.; GRAVLEE, C. C. (Eds.). **Handbook of methods in Cultural Anthropology**. 2. ed. Lanham: Rowman & Littlefield, 2014. p. 465–495.
- SOUKUP, C. The gendered interactional patterns of computer-mediated chatrooms: A critical ethnographic study. **Information Society**, v. 15, n. 3, p. 169–176, 1999.
- SUDWEEKS, F.; RAFAELI, S. How do you get a hundred strangers to agree: computer mediated communication and collaboration. In: PRESS, S. (Ed.). **Computer networking and scholarship in the 21st century university**. New York: [s.n.]. p. 115–136.
- TEDLOCK, B. From participant observation to the observation of participation: the emergence of narrative ethnography. **Journal of Anthropological Research**, v. 47, n. 1, p. 69–94, 1991.
- WACQUANT, L. Carnal connections: On embodiment, apprenticeship, and membership. **Qualitative Sociology**, v. 28, n. 4, p. 445–474, 2005.
- WACQUANT, L. The body, the ghetto and the penal state. **Qualitative Sociology**, v. 32, n. 1, p. 101–129, 2009.
- WACQUANT, L. For a Sociology of Flesh and Blood. **Qualitative Sociology**, v. 38, n. 1, 2015.
- WEBBER, S. Blended information behaviour in Second Life. **Journal of Information Science**, v. 39, n. 1, p. 85–100, 2013.

WELlichan, D. DA S. P. **Comportamento Informacional de profissionais no domínio da saúde: um estudo junto ao Hospital de Reabilitação de Anomalias Craniofaciais da Universidade de São Paulo**. [s.l.] Universidade Estadual Paulista, 2015.

WHITEBREAD, D. *et al.* **The Importance of Play**. Brussels: [s.n.]. Disponível em: <https://scholar.google.com/scholar_url?url=https://www.waldorf-resources.org/fileadmin/files/pictures/Early_Childhood/dr_david_whitebread_-_the_importance_of_play.pdf&hl=en&sa=X&ei=hqORYYbvFceRywTmyI9I&scisig=AAGBfm3ep5VLkNY-dfN3f7aT2HdGktjUdQ&oi=scholar>.

WILDEMUTH, B. M. **Applications of social research methods to questions in Information and Library Science**. 1. ed. Westport: Libraries Unlimited, 2009.

WILDEMUTH, B. M.; CASE, D. O. Early Information Behavior Research. **Bulletin of the ASIST**, v. 36, n. 3, p. 35–38, 2010.

WILSON, T. D. On user studies and information needs. **Journal of Documentation**, v. 37, n. 1, p. 3–15, 1981.

WILSON, T. D. Models in Information Behaviour Research. **Journal of Documentation**, v. 55, n. 3, p. 249–270, 1999.

WILSON, T. D. Human information behavior. **Informing Science**, v. 3, n. 2, p. 49–55, 2000.

WILSON, T. D. On user studies and information needs. **Journal of Documentation**, v. 62, n. 6, p. 658–670, 2006.

WILSON, T. D. The information user: past, present and future. **Journal of Information Science**, v. 34, n. 4, p. 457–464, 2008.

WILSON, T. D. Fifty years of information behavior research. **Bulletin of the American Society for Information Science and Technology**, v. 36, n. 3, p. 27–34, fev. 2010.

WOLF, M. J. P. Arcade games of the 70s. In: WOLF, M. J. P. (Ed.). **The video game explosion**. Westport: Greenwood, 2008a. p. 35.

WOLF, M. J. P. What is a video game. In: WOLF, M. J. P. (Ed.). **The video game explosion**. Westport: Greenwood, 2008b. p. 3–7.

ZHAO, J. **Computer gaming and information behaviour**. Sheffield: University of Sheffield, 2011.

APÊNDICE: BREVE GLOSSÁRIO DO SOCIOLETO DOS JOGADORES

- *Build*: em jogos que permitem um nível significativo de input criativo do jogador, *build* é o nome dado aos construtos realizados pelos jogadores, sejam de criação própria ou não. Por exemplo, se um jogador faz uma casa, esta entidade casa é uma *build*, independentemente do jogador ter feito o design total ou parcial da mesma, ou se ela foi inteiramente copiada de um design alheio. Em Minecraft, isto também se aplica a diferentes construtos baseados nas mecânicas de *redstone*.
- *Craftar*: Do inglês *to craft*, produzir ou manufaturar (um objeto). Por extensão de sentido, identifica a mecânica de combinar dois ou mais itens para produzir um terceiro, com características diferentes dos itens originais.
- *Dropar*: Do inglês *to drop*, derrubar, deixar cair. Identifica a mecânica pela qual certas entidades, como por exemplo, personagens, antagonistas e NPCs, entre outras, podem deixar itens no chão, seja como recompensa, ou por outras mecânicas, como um jogador se desfazendo de itens que não deseja mais.
- *Equipar*: Por influência dos RPGs, em certos jogos é possível carregar itens que dispõem de espaço para armazenamento de outros itens, como mochilas, sacolas ou bolsos. Os itens que estão nestes espaços de armazenamento geralmente estão fora de alcance, e, para serem usados, devem ser transferidos para espaços apropriados para sua função, que permitam seu uso com diversos níveis de imediatismo. Por exemplo, uma faca dentro de uma mochila não pode ser usada em combate, da mesma forma que uma armadura só prestará suas capacidades defensivas ao usuário desde que vestida apropriadamente. Essa transferência de um espaço de armazenamento para um espaço de uso é chamada “Equipar”. Basicamente, transforma um item de “carga” em “equipamento”.
- *Farms*: Em Minecraft, *farms* são mecanismos através dos quais podem se obter certos itens de forma automatizada ou semi-automatizada, geralmente usando mecânicas de crescimento de plantas ou *spawn* de mobs, seja utilizando-se de *glitches* (*bugs*) ou não. Por exemplo, uma farm de ferro pode se utilizar do mecanismo de spawn dos *Iron Golems* para *spawnar* as criaturas infinitamente e obter os itens (no caso, ferro) dropados quando estes são “mortos”.

- **FPS: *First Person Shooter*.** Jogo de tiro em primeira pessoa. *Video games* em que o protagonista experimenta o ambiente através de visão em primeira pessoa, geralmente com o objetivo de atirar em outros jogadores ou NPCs. Não confundir com FPS significando *Frame Per Second*, que é a medida de frames que são exibidos durante um segundo, uma das mais importantes medidas de desempenho gráfico de um jogo.
- **Geração procedural:** é um método utilizado em computação e game-design para criar grandes quantidades de dados de forma automática, utilizando algoritmos. É utilizado no game-design em oposição à programação manual de características, principalmente de terreno. Consiste em combinar alguns recursos programados manualmente, com algoritmos, geradores computacionais de pseudo-randomicidade e o poder de processamento do computador ou console. Permite obter uma experiência de jogo diferente a cada iteração do mesmo.
- **Gráficos pixelados ou 8-bit:** A qualidade gráfica dos *video games* está diretamente relacionada com a quantidade de pixels que o dispositivo consegue exibir. Os primeiros jogos não tinham uma capacidade muito grande de exibição de pixels, resultando em imagens de baixa resolução, com uma aparência quadriculada, o chamado pixelado. Isto originou uma estética que visa imitar o visual de jogos dessa época. Dessa forma, ainda hoje é comum ver jogos com essa aparência quadriculada.
- ***Mob*:** NPCs que habitam os mundos de Minecraft.
- ***NPC: Non-player Character*.** Personagem não-jogador. É um personagem dentro de um jogo que não é controlado por algum jogador.
- ***Pixel art*:** É uma forma de arte gráfica digital baseada na estética pixelada. Geralmente usam softwares especiais para produção. Contudo, dada a natureza naturalmente quadriculada do ambiente de Minecraft, este permite o seu uso para a criação de diversas formas de *Pixel Art*, e uma forte comunidade de *Pixel Artists* se desenvolveu entre os jogadores.
- ***Puzzle*:** Quebra-cabeça. Jogo que envolve ingênio, raciocínio e conhecimento por parte do jogador para encontrar uma solução (ou soluções) para uma situação que é proposta.

- **RPG:** *Role Playing Game*, jogo de interpretação de papéis. Tipo de jogo no qual os jogadores assumem, com diversos graus de teatralidade e improviso, o papel dos personagens com os quais jogam. Por extensão de sentido, certos tipos de *video games* que se originaram a partir desse tipo de jogos.
- **Singleplayer/Multiplayer:** Modos de jogo possíveis de acordo com a quantidade de jogadores. *Singleplayer*, jogador único; *Multiplayer*, vários jogadores.
- **Spawonar:** Do inglês *to spawn*, originar, reproduzir. Refere-se ao surgimento de um personagem ou item em um determinado ponto do ambiente de jogo. Por extensão, *Desespawonar* se refere ao desaparecimento definitivo de um personagem ou item.
- **Valor de *replay*:** Característica de um jogo que indica o quanto um jogo pode ser jogado repetidas vezes sem perder o apelo. Combina características como a repetitivade das ações, a variabilidade do jogo ao longo da sessão de jogo, a trama, e outras.