

O presente projeto é relativo a um estudo de caso sobre o jogo **Magic: The Gathering** e sua migração do *off line* (metáfora do presencial) para o *on line*. A pesquisa se desenvolve em três dimensões: semiológica, narrativa e operações lógicas. E a partir dessas dimensões, as interpretações devem dialogar com a reflexão sobre os contextos (mercados sócio-discursivos).

Trata-se de pesquisa individual desenvolvida no âmbito do projeto coordenado pelo orientador (Jairo Ferreira) intitulado *Midiatização e tecnologias digitais: transformações, rupturas e descontinuidades epistemológicas*. No estudo de caso, objetivo é desenvolver um trabalho de observação sistemática do objeto empírico (Game citado), fazendo descrições do material e inferências sobre os processos implicados em sua configuração digital na web.

O método que orienta a pesquisa está desenhado em artigo intitulado “*Los laberintos sobrepuestos: una hipótesis sobre el método en la investigación empírica*” (Ferreira, 2010). Se refere a três movimentos centrais, valorizando a construção do objeto empíricos a partir do eixo objeto-problema de pesquisa. São eles: a) induções: movimento dos materiais a reconstrução das hipóteses (fase atual, preparada pela descrição organizada dos materiais); b) deduções: dos esquemas interpretativos aos materiais de pesquisa (relações entre premissas, percepções e quadro teórico em torno de contextualizações diversas próximas ao objeto em estudo. Processo em andamento, a ser acentuado em 2012/2); c) abduções: descobertas de rupturas, descontinuidades, transformações na midiatização vinculadas aos dispositivos designados como Web 2.0 e articulações entre os dois movimentos anteriores.

Partindo da descrição dos materiais em rede foram inferidas as dimensões em análise constituídas como referência (semiológica e narrativa). As análises preliminares indicam que é produtivo interpretar o jogo com base em um conjunto de regras (lógicas) sinalizadas (signos) em imagens e textos de cartas. Os jogadores se “enfrentam” em busca de objetos, com oponentes e aliados diversos, numa processualidade que converge com a narrativa enquanto ordem do discurso. Estudos de situações específicas indicam uma forte articulação entre esses processos lógicos, semióticos e discursivos com os contextos sociais que integram os jogadores.

Ao término da pesquisa individual, devemos desenvolver inferências sobre: as principais articulações entre signo e lógicas específicas; que narrativas são constituídas no jogo; as implicações desses processos na transição *off line* para *on line*. As inferências posteriores devem favorecer enriquecimento das hipóteses sobre a midiatização desenvolvidas pelo orientador e linha de Midiatização e Processos Sociais do PPGCC – Unisinos.