



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CENTRO DE CIÊNCIAS
INSTITUTO UFC VIRTUAL
CURSO DE GRADUAÇÃO EM SISTEMAS E MÍDIAS DIGITAIS

DIEGO LINHARES CRUZ TABOSA BARROSO

UM ESTUDO SOBRE A EMPATIA DE JOGADORES POR PERSONAGENS DE
JOGOS ELETRÔNICOS

FORTALEZA

2022

DIEGO LINHARES CRUZ TABOSA BARROSO

UM ESTUDO SOBRE A EMPATIA DE JOGADORES POR PERSONAGENS DE JOGOS
ELETRÔNICOS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Sistemas e Mídias Digitais do Centro de Ciências da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do grau de bacharel em Sistemas e Mídias Digitais.

Orientador: Prof. Me. Wellington Wagner Ferreira Sarmiento

FORTALEZA

2022

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

B285e Barroso, Diego Linhares Cruz Tabosa.

Um estudo sobre a empatia de jogadores por personagens de jogos eletrônicos / Diego Linhares Cruz Tabosa Barroso. – 2022.
42 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto UFC Virtual, Curso de Sistemas e Mídias Digitais, Fortaleza, 2022.

Orientação: Prof. Me. Wellington Wagner Ferreira Sarmento.

1. Jogos. 2. Empatia. 3. Fóruns. 4. Experiência do jogador. 5. Sentimentos. I. Título.

CDD 302.23

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todas as pessoas que de alguma forma fizeram parte da minha vida.

RESUMO

Nas constantes e apressadas mudanças que as tecnologias digitais provocam nas formas de entretenimento, comunicação e alvos de apego emocional dos seres humanos, modificando as relações uns com os outros e até a compreensão próprias de suas identidades, tornou-se relevante entender a influência desses meios na sociedade. Tendo os jogos como mídia que se insere no sistema com propostas para a construção emocional de seus jogadores, esse trabalho, através dos relatos pessoais sobre as experiências dos jogadores, buscou entender a influência provocada neles pelas propostas de construção empática desses jogos. Usando a etnográfica de Malinowsk e adaptando-a às necessidades de campo e do objetivo de pesquisa analisasse as práticas de comunicação e propostas de debate dos jogadores do jogo Life is Strange True Colors no grupo Life is Strange Brasil da rede social Facebook, conclui que o conceito de empatia e as propostas de desenvolvimento empático dessas mídias precisam aperfeiçoar suas definições para se aproximarem do conceito de empatia reconhecido por outras ciências, além de alguns aspectos de *game design* contribuírem para superficialidade da construção empática.

ABSTRACT

In the constant and hurried changes that digital technologies cause in the forms of entertainment, communication and emotional attachment targets of human beings, modifying the relationships with each other and even the understanding of their identities, it would become relevant to understand the influence of these media. in society. Having the games as a media that is inserted in the system with proposals for the emotional construction of its players, this work intends, through personal reports about the players' experiences, to understand the influence provoked in them by the proposals of empathic construction of these games. Using the Malinowski ethnography and adapting the field needs and the research objective to analyze the communication practices and debate proposals of the players of the game Life is Strange True Colors in the group Life is Strange Brasil of the social network Facebook, it concludes that the concept of empathy and the proposals for empathic development of these media need to improve their definitions to approach the concept of empathy recognized by other sciences, in addition to some aspects of game design contributing to the superficiality of empathic construction.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Categorias estabelecidas do diário de campo	20
Figura 2 – Publicidade do jogo Life is Strange True Color	22
Figura 3 – Foto da personagem Jed Lucan	31
Figura 4 – Comentário do membro sobre sua decisão no caso de Jed Lucan	32
Figura 5 – Foto da personagem Eleanor	33
Figura 6 – Comentário do membro sobre sua decisão no caso de Eleanor	34
Figura 7 – Foto da personagem Charlotte	35
Figura 8 – Comentário do membro sobre sua decisão no caso de Charlotte	36

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	9
1.1	Justificativa	10
1.2	Pergunta Geradora	11
1.3	Objetivos	11
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	12
2.1	Empatia	12
2.1.1	<i>Filosofia</i>	12
2.1.2	<i>Psicologia</i>	13
2.1.3	<i>Biologia</i>	13
2.1.4	<i>Empatia nos jogos</i>	13
2.2	Jogos empáticos	14
2.3	Experiência do Jogador	16
2.4	Cultura Participativa	16
2.5	Trabalhos relacionados	17
3	METODOLOGIA	18
3.1	Primeira Etapa	18
3.1.1	<i>O diário de campo</i>	19
3.2	Segunda Etapa	20
3.3	Terceira Etapa	21
4	RESULTADOS	22
4.0.1	<i>Os grupos no Facebook</i>	22
4.1	Life is Strange	23
4.1.1	<i>Jogabilidade</i>	25
4.2	A cultura da comunidade	26
4.2.1	<i>Compra do jogo</i>	27
4.2.2	<i>Conflito</i>	28
4.2.3	<i>Personagens</i>	29
4.2.3.1	<i>Relacionamentos Afetivos</i>	29
4.2.3.2	<i>Jed Lucan</i>	31
4.2.3.3	<i>Eleanor</i>	32

4.2.3.4	<i>Charlotte</i>	34
5	CONCLUSÕES E TRABALHOS FUTUROS	37
	REFERÊNCIAS	40
	APÊNDICES	43
	APÊNDICE A-VISÃO GERAL DO DIÁRIO DE CAMPO	43

1 INTRODUÇÃO

Dos mais variados tipos e objetivos, os jogos são mídias interativas já estabelecidas no cotidiano e lazer. Só em 2021 a plataforma de vendas de jogos Steam (2021) teve um pico de mais de 26 milhões de usuários simultâneos. Enquanto a sociedade está a cada dia mais conectada, os jogos têm ocupado cada vez mais a vida desses jogadores como meio de entretenimento casual. A comunidade de desenvolvimento de jogos amplia os objetivos de suas produções, que vão além do simples entretenimento ou passatempo e buscam engajar os jogadores em experiências emotivas e introspectivas, trabalhando com temáticas que buscam trazer reflexão e debate. Podendo ser categorizados como *Serious games* ou Jogos sérios, além de entretenimento, essas mídias querem ser ferramentas educacionais e fomentadoras de reflexão sobre questões sociopolíticas, (RAESSENS, 2010), (DÖRNER *et al.*, 2016), como em *Disco Elysium - The Final Cut* (2021) que aborda conceitos ideológicos políticos e a franquia *Life Is Strange* (2021) que trabalha assuntos como representatividade de minorias, misoginia e *bullying*. O desenvolvimento de mídias como objetivo catalisador da empatia, precisa criar experiências que possam colocar o jogador na posição de outras pessoas e seus problemas, além de seus contextos culturais (BELMAN; FLANAGAN, 2010).

Conforme o autor McKernan (2019, p.06), "Os sociólogos culturais têm voltado cada vez mais sua atenção para examinar como os textos de entretenimento podem estimular discussões sociopolíticas¹". Pois como o autor cita "[...] Narrativas desenvolvidas para o entretenimento pode tornar esses tópicos mais envolventes e compreensíveis para um público mais amplo [...]"², tornando-os relevantes para o incentivo da formação ética e civil desses jogadores. Quando se coloca jogadores em ambientes redigidos por suas próprias regras e livres das consequências das instâncias reais, explorando novas formas de interação social e cultural (JERRETT *et al.*, 2020).

Para Nakamura (2015) as interações do jogador com o jogo podem ser chamadas de Experiência do jogador, e para Dörner *et al.* (2016), a qualidade dessas interações, como também "ela possui o objetivo de investigar os componentes emocionais, sociais e cognitivos da experiência que emergem da interação". Como uma característica herdada de Experiência de usuário, a Experiência do jogador pode ser reconhecida em aspectos temporais: ela é desenvolvida antes, durante e depois do uso da mídia, porque o conteúdo consumido que define sua experiência

¹ Tradução do autor, para o texto: *Cultural sociologists have increasingly turned their attention to examining how entertainment texts may stimulate sociopolitical discussions [...]*

² Tradução do autor, para o texto: *dramatizations may help render serious texts more engaging or comprehensible to a wider public*

sobre o jogo vai além do que é entregue no jogo. Os conteúdos de publicidades ou criados por fãs, consumidos fora do jogo antes e após jogar, também fazem parte desta construção. Essa diversidade de sistemas que um tipo de conteúdo pode ser abordar, e o próprio envolvimento dos consumidores das mídias na divulgação e criação desses conteúdos, é um aspecto social chamado de Cultura de Convergência definido por Jenkins (2015).

Nos jogos e fora deles, em redes sociais e fóruns, os jogadores expressam seus valores políticos e culturais. Assim como Cermak-Sassenrath (2018) fala da apropriação de ambientes virtuais para simular representações de protestos, Goulart (2012) fala sobre a parada LGBT Proudmoore Pride que aconteceu no mundo virtual do jogo World of Warcraft (2004). Fora dos jogos, as redes sociais e fóruns são usados pelos jogadores como meio de compartilhar e produzir conteúdos sobre os jogos e expressar suas experiências.

Tendo como palco a internet e seus diversos ambientes, os jogadores buscam atuar nelas para engajar outros usuários em suas determinações políticas e sociais, uma das características essenciais para essa compreensão advém da empatia.

Para se entender a empatia, Bourgonjon *et al.* (2016, p.1736) falam que "a primeira retórica cultural remonta a Aristóteles, argumentando que os espectadores das tragédias gregas sofreram catarse: uma purificação de emoções e pensamentos, após sentirem piedade e medo pelos problemas do personagem principal³". Já os autores Jerrett *et al.* (2020) falam da empatia em uma abordagem psicológica, em que ela pode ser definida pela intensidade das emoções e pelo contexto de quem sente e quem transmite, além da personalidade do indivíduo e sua relação com quem é o vetor da empatia. Vignemont e Singer (2006) falam que os jogos que se propõem a serem produtos que geram empatia são chamados de Jogos Empáticos. Para Santos *et al.* (2020), Jerrett *et al.* (2020), Diogo (2016) os jogos empáticos buscam fazer com que o usuário pondere sobre temas que gerem comoção. Logo, os Jogos Empáticos, além de serem mídias de entretenimento, buscam transmitir conteúdo que exige engajamento emocional do jogador.

1.1 Justificativa

No atual momento sociopolítico, divergentes ideologias ganham palco e adeptos graças ao espaço que a internet oferece-lhes, e as comunidades digitais sobre jogos se qualificam como catalisadoras desses grupos e seus indivíduos. O evento *GamerGate* que organizou o

³ Tradução do autor para o texto: *The first cultural rhetoric goes back to Aristotle, who argued that spectators of Greek tragedies underwent Catharsis: a purification of emotions and thoughts after experiencing pity and fear for the main character's troubles*

ataque de jogadores a grupos representantes de minorias (GOULART; NARDI, 2017), ou o Caso Mil Grau em que perfis influenciadores e repórteres que trabalham com jogos se uniram para incentivar denúncias contra o canal Mil Grau, do site de vídeos Youtube, que tinha participantes com discursos racistas e misóginos (ALVES, 2020). Debates e diálogos sobre esses temas são pertinentes no mundo virtual que se tornou palco e meio para essas deliberações. As comunidades virtuais em volta dos jogos a cada dia mais se apresentam como agregadoras desses movimentos.

Fernandes *et al.* (2017) afirmam que não existem indícios teóricos de que jogos podem influenciar a moral de um jogador, mas não deixam de identificar que objetos lúdicos e culturais são importantes para o processo de empatia, de estar na posição de outro, e isto pode ser usado por educadores e desenvolvedores para enriquecer as experiências projetadas nos jogos: "[...] existem muitos pontos de interrogação sobre se os jogos podem realmente ter algum impacto genuíno nas perspectivas morais daqueles que os jogam"(HERON; BELFORD, 2014, p.49). Como Fisher (2020) corrobora ser sem fundamento apontar efeitos dos jogos de forma isolada no aprendizado, e argumenta que a inclusão do processo de produção e disseminação devem ser usados para os objetivos serem alcançados, assim como Fisher fala os jogos por si só não são tão eficientes em influenciar ou fomentar debate e discernimento civil e ético dos seus jogadores, as comunidades online sobre eles podem ser o complemento que os objetivos de educadores e desenvolvedores precisam estar atentos. Neste contexto, este trabalho propõe analisar as discussões em comunidades de jogos eletrônicos, para mostrar as características empáticas desenvolvidas por esses jogadores.

1.2 Pergunta Geradora

O que os relatos pessoais de jogadores em comunidades sobre jogos com propostas empáticas mostram sobre a influência deles sobre seus jogadores?

1.3 Objetivos

- a) Apontar a influência dos jogos empáticos nas concepções sociais de seus jogadores.
- b) Conhecer as discussões persistentes e aprofundadas feitas pelas comunidades de um jogo empático.
- c) Entender a relação entre a empatia dos jogadores com os jogos.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Evoluções tecnológicas em geral tornaram o desenvolvimento de jogos mais acessível a equipes menores e menos experientes, capazes de criar seus próprios produtos. Esses novos desenvolvedores foram responsáveis por arriscar novas propostas experimentais de Experiência do jogador no mercado, em que algumas dessas propostas buscam trazer sentimentos diversos para seus jogadores através de contextos com problemáticas que desafiam os jogadores a ponderarem sobre o conteúdo que eles estão consumindo (DIOGO, 2016), alguns autores têm classificado esses jogos como Jogos Empáticos.

2.1 Empatia

Para melhor compreensão da sua amplitude e discussões, os próximos tópicos explorarão um resumo em diferentes áreas de estudo.

2.1.1 *Filosofia*

Para Ferreira (2018), Edmund Husserl entende a empatia como sendo quando o indivíduo (ego), dentro de sua própria realidade, percebe que a ideia que ele tem do outro, formada pelos seus sentidos, é alheio ao seu próprio eu. E reconhece que essa percepção é uma construção do outro, e que, tanto ele quanto esse outro, fazem parte de um grupo e comunidade. A empatia é a ferramenta para sairmos de nosso próprio mundo e reconhecer um mundo que está fora dele. Ferreira (2018) também fala que Max Scheler entende a empatia como o ato de perceber o outro e o mundo a sua volta, enquanto a simpatia seria quando geramos emoções e formamos as nossas experiências com o outro e seu mundo. Para Max Scheler, a construção do próprio eu do indivíduo estaria alheio a estímulos de outros indivíduos, enquanto Edith Stein contraria e fala que esse conjunto de informações reconhecidas como próprias seriam também do outro. Para Edith Stien, a empatia é um fenômeno que permite que um indivíduo, a partir da sua compreensão da sua singularidade e de suas particularidades, possa compreender o outro semelhante, com suas características, em um processo que contribui para a própria construção pessoal do indivíduo.

A empatia é a ação de interação que nós temos com as pessoas e o mundo à nossa volta, auxiliando na compreensão de nós próprios em nosso espaço e dos outros que pertencem a ele. Ferreira (2018).

2.1.2 *Psicologia*

Para Sampaio *et al.* (2009), a empatia possui três caminhos de pensamento: a empatia como um atributo da personalidade do indivíduo; a empatia como um construto que responde ao contexto de forma cognitiva e afetiva; e a empatia estudada na relação de terapeutas e seus clientes. Para Sampaio, autores como Decety e Jackson explicam;

"A empatia seria uma experiência fenomênica unicamente humana e teria bases evolutivas. Estas seriam compostas por elementos cognitivos (tomada de perspectiva, autoconsciência, reconhecimento e compreensão dos estados mentais das outras pessoas, etc.) e afetivos, cujas bases funcionais poderiam ser identificadas a partir da atividade integrada de diversos sistemas corticais", (SAMPAIO *et al.*, 2009).

A empatia é compreendida como um fenômeno multidimensional, influenciada pela cognição e afeto, como uma primeira análise visceral causada por sistemas corticais.

2.1.3 *Biologia*

De acordo com os autores a empatia Vignemont e Singer (2006), seria "as respostas cerebrais empáticas moduladas por processos de avaliação que consideram informações sobre os estímulos emocionais, seu contexto situacional, características do empatizante e sua relação com o alvo⁴".

2.1.4 *Empatia nos jogos*

A empatia nos jogos já é estudada por alguns autores, como Blot (2017, p.6), que no seu livro *Exploring games to foster empathy* conceituou empatia como "a capacidade de compartilhar e entender o que outra pessoa está pensando e sentindo⁵". Em seu livro apresentou: Empatia Emocional, quando o Empatizante sente emoções. Empatia Cognitiva, quando o Empatizante entende as emoções do alvo de forma racional.

E mais duas categorias divididas pela sua mediação: Empatia mediada pela situação, que considera o contexto do empatizante. Empatia mediada pela expressão, que considera as expressões físicas do alvo.

⁴ Tradução do autor para o texto *that empathic brain responses are modulated by appraisal processes which take into account information about the emotional stimuli, their context, characteristics of the and his/her relationship with the target.*

⁵ Tradução do autor para o texto *is the ability to share and understand what another person is thinking and feeling.*

Os autores Jerrett *et al.* (2020) desenvolveram uma proposta de métrica para avaliar o nível de relacionamento que jogadores desenvolviam com jogos com propostas empáticas. Eles apontaram duas categorias de jogos. Os *Games with Empathy*, Jogos com empatia, que são os jogos categorizados por *Pity*, Pena, e seriam as respostas emocionais dos jogadores que fossem negativas e diferentes do alvo. A *Cognitive empathy*, Empatia Cognitiva, seria uma resposta cognitiva onde o Jogador entende mas não sente as emoções do alvo. O outro tipo de jogo, os *Empathy Games*, Jogos Empáticos, são categorizados em *Parallel empathy*, Empatia Paralela, quando há uma resposta emocional do jogador sobre os sentimentos do alvo, e *Compassion*, Compaixão, quando o jogador age sobre a influência de seus sentimentos. O autor colocou uma categoria para os dois tipos de jogos, a *Reactive empathy/ sympathy*, Empatia Reativa / Simpatia, quando o jogador sente emoções positivas sobre seu alvo.

Para esses dois autores, a Empatia Cognitiva estabelece o fenômeno quando o jogador entende o estado emocional que o seu alvo se encontra, a sua compreensão limita a um entendimento racional. E a Empatia Emocional de Blot (2017) e a Pena, Empatia Reativa e Paralela, Simpatia e Compaixão de Jerrett *et al.* (2020), apontam o desenvolvimento emocional predominante do jogador pela condição do alvo. Em Sampaio *et al.* (2009), a Empatia não é um fenômeno que se desenvolve separando cognição e afeto. Mas a compreensão do estado emocional do alvo pelo Empatizante é entendida em níveis diferentes nesses dois aspectos.

A partir desses conceitos compreendesse que a empatia é uma característica humana, que possibilitou a nossa própria evolução social, e que mostra-se importante para auto compreensão e compreensão dos próximos de cada indivíduo, dentro de um ambiente social ou digital, sendo uma característica determinada fisiologicamente e psicologicamente, desenvolvida a partir de vários atributos internos e externos, racionais e emocionais de cada Empatizante, como seus próprios sentimentos em relação ao contexto e alvo da empatia. A sua utilização na tomada de perspectiva de outras pessoas e contextos nos jogos abre possibilidades para falar, comunicar e sensibilizar.

2.2 Jogos empáticos

Compreendesse que a empatia, e um fenômeno e/ou construtor emocional para a formação individual de cada ser vivo, da sua interação e compreensão do mundo a sua volta, a proposta de jogos empáticos revela-se como meio para influenciar jogadores sobre questões pró-sociais, quando jogos podem construir espaços e contextos que possibilitam vivenciar simulações

de experiências alheias a sua própria vida.

Para Blanco jogos Empáticos:

"(...) foi associado principalmente à chamada Queer Gaming Scene, ou simplesmente cena queer, um movimento iniciado por um grupo de pessoas LGBTQs (lésbicas, gays, bissexuais, transexuais e queers) atuantes no desenvolvimento e crítica de jogos digitais, concentradas principalmente na baía de San Francisco (região dos Estados Unidos localizada no norte do estado da Califórnia e conhecida por concentrar militantes atuantes da causa LGBTQ)", (BLANCO, 2019).

Os jogos empáticos se diferenciam de outros pois:

"Claro que os jogos na primeira pessoa já nos colocam “nos sapatos de outra pessoa” e há jogos que já tinham criado empatia. Todavia, a grande diferença aqui é a de que estes jogos têm como objetivo principal específico o de nos fazer criar empatia com as suas personagens e vivenciar as suas vidas do ponto de vista emocional", (AVELINO, 2017, p.11).

Katz (2019, p.136) fala dos jogos empáticos como os que têm "as possibilidades ofertadas pelos jogos digitais para a compreensão das vivências e violências sofridas por pessoas pertencentes a populações vulneráveis". Belman e Flanagan (2010), em seu artigo sobre o projeto de pesquisa Values at Play (VAP), relata o estudo e discussões sobre o desenvolvimento de jogos empáticos, no qual alunos desenvolveram jogos visando compelir problemáticas de outros grupos sociais específicos e desafiar os estereótipos estruturados dos seus jogadores.

Kuznetsova (2017), fala que, de modo geral, os jogos se destacam por representar sistemas, processos e experiências, de maneira que atraem a empatia dos jogadores, criando uma base rica para o desenvolvimento de histórias de trauma jogáveis, sendo perspicazes e exclusivamente pessoais.

Avelino (2017) fala que o objetivo dos *Empathy games* não é alcançar pontuações altas ou passar de nível, mas tentar criar uma experiência que permita as pessoas entenderem as vidas de outras, e com isso ajudar a quebrar barreiras para a comunicação e compreensão entre duas realidades diferentes.

Em seu aspecto novição de desenvolvimento, este gênero também possui alguns problemas que desvirtuam a sua premissa idealizada por esses autores, quando a ideia é tomada pelas necessidades mercadológicas.

No trabalho de Ruberg (2020) sobre jogos Empáticos, é apresentado uma série de discussões sobre o gênero, como a definição de Empatia estar dispersa e mal definida no âmbito de desenvolvimento de jogos, usada para generalizar e agrupar todas as propostas de experiências

focadas em gerar determinados tipos de emoções. A ideia de que através dessa mídia os jogadores poderiam de alguma forma se engajar socialmente na solução para as problemáticas que eles performam nesses jogos, acaba sendo limitada pela forma que os jogadores têm encarado essas experiências, que seria para satisfazer os seus anseios pessoais, alguns deles de mudança social sobre as problemáticas que eles consomem. Além de que, a massificação industrial desse gênero transformou o sofrimento de minorias em uma moeda para o mercado de jogos.

2.3 Experiência do Jogador

Os estudos que buscam definir a Experiência do jogador teve como partida as diferenças notadas em algumas das características dos jogos em relação a outros sistemas digitais, como usabilidade, interações, execução de tarefas, foco no usuário etc (NAKAMURA, 2015; DÖRNER *et al.*, 2016). Os jogos são mídias consideradas bem sucedidas quando eles atendem às expectativas hedônicas dos jogadores, enquanto outras mídias como programas e aplicativos são focados em cumprir suas características de ferramentas utilitárias. Para Dörner *et al.* (2016) a experiência do jogador são as qualidades da interação entre o jogador e jogo durante e após a interação, enquanto Nakamura (2015) considera esta interação como o foco da experiência que é proposta pelos desenvolvedores do jogo, e contribuindo, Portelli e Khaled (2016) falam que "A influência emocional, comportamental e afetiva que um jogo exerce sobre seu jogador por meio de seu *gameplay*⁶". Assim, a Experiência do jogador seria as emoções e sensações que os elementos que caracterizam um jogo provocam e estimulam em seus jogadores durante e após o uso deles.

2.4 Cultura Participativa

Na cultura da convergência, os diferentes meios midiáticos de informação como fóruns, redes sociais e jogos, quando reconhecidos pelos seus usuários como ambientes para interação uns com os outros, são apropriados pelos seus usuários com objetivos em comum, para desenvolver comunidades para opinar, compartilhar e criar conteúdo sobre seus assuntos de interesses. Essas expressões ocorrem de diferentes maneiras: artísticas, acadêmicas, políticas, cômicas e até íntimas. O autor Jenkins (2015) chama esse movimento de cultura de fãs, e de acordo com Espindola (2015), "o fã então é o sujeito que colabora e participa, que consome e

⁶ Tradução do autor para o texto: *The emotional, behavioural and affective influence that a game has on its player through its gameplay*

também tem possibilidade de produzir conteúdos referentes a sua organização". As interações desses usuários neste espaços livres ou restritos, é conceituado por Jenkins (2009) como Cultura participativa, que se caracteriza por um ambiente, como redes sociais e fóruns, que incentiva e proporciona os processos criativos desses usuários, promove proposta de resolução de problemas e desenvolve laços entre os participantes.

2.5 Trabalhos relacionados

O trabalho da autora Recuero (2012), em uma comunidade do jogo Mafia Wars (2008), do site de relacionamento Facebook, usando Netnografia, apontou como a cultura de convergência conseguiu evoluir a jogabilidade do próprio jogo, o colocando a semelhança de gêneros das mídias mais complexo como MMORPGS, isso ocorreu quando os jogadores usaram a comunidade para expandir a sua experiência de jogador, além de apontar também a forma pessoal e emocional que os jogadores possuíam com o grupo.

Laranjeira *et al.* (2013) estudaram comunidades de jogos no Facebook, usando o método netnográfico de Kozinets, e identificaram as características dos usuários como um movimento voluntário de se juntar a estes grupos pelos objetivos importados dos jogos, e também apontou as comunidades que jogam jogos variados para manutenção da própria comunidade. Além disso, relatou como o gênero MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) influência na concepção dos usuários sobre o trabalho em equipe, e a importância que essas comunidades possuem para o marketing do próprio jogo.

3 METODOLOGIA

Entendendo que a Etnografia é um método usado para compreensão e tradução de culturas, esta pesquisa foi inspirada nos princípios básicos da Etnografia de Malinowski, usando a sua característica de observação participativa, e aplicando-a na comunidade da Franquia de jogos Life is Strange, na rede de comunidades do site de relacionamento Facebook.

A Etnográfica não se limita a um legado de regras, que devem ser seguidas a um fio rígido. A sua proposta, se caracteriza mais como uma base para aplicar formas adaptadas de se estudar um grupo, além das necessidades específicas de cada pesquisador, a do próprio grupo, e o andamento da interação dele com a comunidade, exigindo tomadas específicas e adaptadas para a execução do trabalho.

A escolha da Etnografia em vez da Netnografia, um método que se caracterizado como uma opção antropológica para pesquisar com grupos mediados por tecnologias digitais foi determinada pois:

"O caráter da mediação das tecnologias digitais é diferente da face a face, apresenta características distintas na relação tempo e espaço, porém não deslegitima o uso da etnografia nesse meio. Enquanto houver práticas e um território ocupado por interações sociais, o método pode e deve ser aplicado", (MONTARDO, 2016, p.25).

3.1 Primeira Etapa

De acordo com Lago sobre a primeira etapa do método de Malinowski:

"O primeiro refere-se à busca pela organização da tribo e pela anatomia de sua cultura, que devem ser delineadas através do método da documentação concreta e estatística, já que o objetivo fundamental da pesquisa de campo é delinear o esquema básico da vida tribal. Por isso, torna-se importante observar todos os aspectos da cultura nativa e anotar o maior número possível de manifestações concretas do que é observado em um diário de campo", (LAGE, 2009).

Compreende-se que tribo se delinea como o espaço onde a cultura e os nativos se manifestam, o espaço digital onde os nativos em rede se encontram são abstratos, efêmeros, e rompem com o que lidamos, com o conceito e sentimento de espaço, e com a passagem de tempo no mundo analógico. Como foi discutido anteriormente, a cultura de fãs de jogos é um movimento que forma comunidades visando debater e expandir o conteúdo relacionado a uma mídia valorizada. As comunidades de fãs de jogos podem ser encontradas em diferentes plataformas, como redes sociais e fóruns, dependente de como as ferramentas e a experiência de

usuário que essas plataformas nutrem as necessidades de expressão que os jogadores desenvolvem. Para a estipulação da comunidade, foram determinadas as características que dispusessem melhor ganho de informações para a pesquisa, como o número de membros da comunidade, nível de interação e disponibilidade da interface para registro e análise. Para isso, este trabalho estipulou alguns atributos necessários para a comunidade, e o espaço digital que ela ocupa para favorecer a pesquisa: Identificar uma comunidade brasileira que possuísse maior quantidade de membros em atividade. Identificar a tecnologia que possuísse a mediação perceptível e registrável dos relacionamentos dos usuários para a pesquisa.

A partir do sistema de busca do Google, a comunidade escolhida foi a Life is Strange Brasil, no sistema de grupos da rede social do Facebook, a página no momento da pesquisa possui mais de 17 mil membros, com pelo menos uma postagem diária. A ferramenta usada pelos membros da comunidade era o sistema de tópicos, com espaços para comentários. Em geral, os tipos de postagens eram: o compartilhamento de conteúdo de fãs, e de opinião sobre temas relacionados aos jogos. O grupo foi escolhido, principalmente pelo aspecto emocional aprofundado que essas opiniões se apresentavam e eram discutidas.

3.1.1 O diário de campo

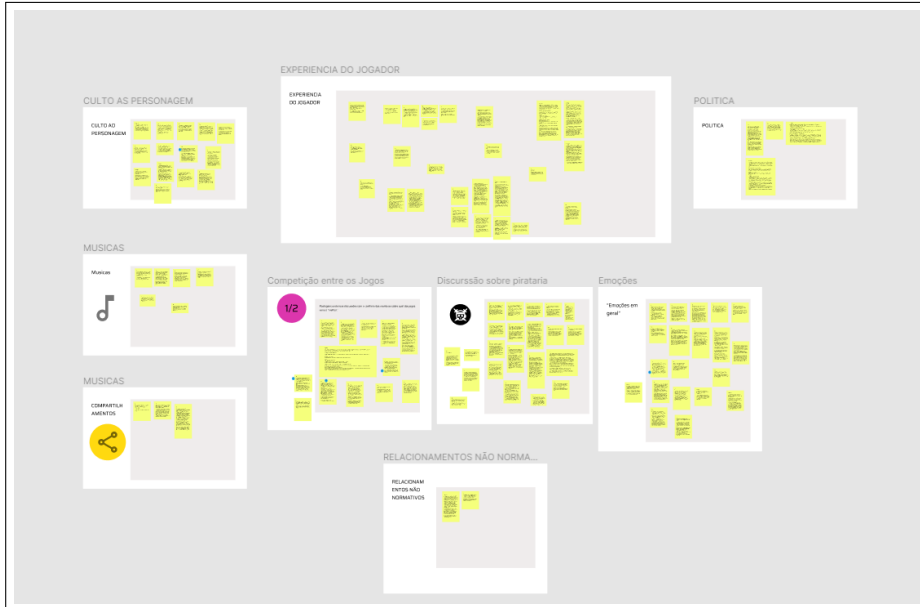
Durante o lançamento do jogo True Colors, no mês de setembro de 2021, foram acompanhando as atividades de postagens e comentários que se desenvolveram naquele período. Durante o período, observou-se um aumento significativo das atividades, com pelo menos 10 postagens diárias em contraposição a uma rotina em um período anterior de 5 postagens semanais. A atividade observatória foi acompanhar durante um mês as discussões e interações dos membros, e depois registrada as postagens com anotações que sintetizavam o conteúdo desenvolvido.

O diário de campo foi feito na ferramenta Figma, no qual eram registradas as fotos das postagens, com seus respectivos comentários feitos pelos membros. Como as postagens da rede social podem receber comentários para sempre, o registro da postagem era feito no período mais ativo da postagem. O período de atividade de uma postagem do grupo é influenciado pelo sistema de notificação da rede social, assim como a posição da mesma na timeline da comunidade e na timeline particular de cada membro. A rede social também facilita a visualização das postagens que tiveram maior engajamento dos membros.

Depois de três semanas, com um escopo de mais de 80 postagens, analisando-as foi possível gerar algumas categorias que demonstravam os assuntos mais persistente na comunidade

e a forma que eles eram debatidos. As categorias estabelecidas foram Experiência do jogador, Músicas, Emoções, Política, Pirataria, Relacionamentos amorosos e culto a personagem.

Figura 1 – Categorias estabelecidas do diário de campo



Fonte: O Autor

Outro processo de categorização foi feito para identificar as formas que os assuntos que se relacionavam com os personagens dos jogos eram desenvolvido dentro da comunidade, estabelecendo um grupo para as postantes que se identificam como, as que buscavam idolatrar os personagens, conversar sobre idealizações românticas dos personagens, debates sobre as decisões tomadas sobre eles nos jogos.

3.2 Segunda Etapa

"O segundo caminho completa o primeiro, ao tratar dos imponderáveis da realidade, referido aos fenômenos cotidianos que devem ser observados por meio do acompanhamento contínuo da tribo. Assim, os diversos tipos de comportamentos podem ser coletados por observações detalhadas e minuciosas, possibilitadas apenas pelo contato íntimo com a vida nativa", (LAGE, 2009).

Na segunda etapa do método, o pesquisador precisou aumentar a interação com os membros da comunidade. A forma de participação de um membro de uma comunidade da rede social do Facebook se presume principalmente na criação de conteúdo, que seriam as postagens feitas com os temas que os membros da comunidade desejam expressar e os comentários feitos nestas postagens. A partir dessas interações, também foram feitas entrevistas/conversas no sistema de chat do Facebook Messenger, com os membros que mais interagiram ou mostraram

interesse com os tópicos criados pelo pesquisador. Esse contato era guiado pelas informações observadas anteriormente, assim como influenciado pelo conteúdo debatido.

3.3 Terceira Etapa

"O terceiro passo é denominado de corpus inscriptionum, referido à coleta de narrativas típicas, palavras e expressões características da mentalidade nativa que contribuem para a compreensão da sua visão de mundo. Assim, para além do esqueleto da vida nativa, composto pelo corpo e sangue da tribo, ou melhor, pelas descrições das manifestações, comportamentos e costumes habituais, o antropólogo deve ser capaz de apreender o seu espírito, ou seja, o ponto de vista nativo. Procurando descobrir os modos de pensar e sentir típicos à cultura estudada", (LAGE, 2009).

A partir da observação e coleta de dados, e a participação na comunidade, buscando debater com os membros as discussões anteriormente observadas, foi gerado um arcabouço de dados que fora utilizado para buscar entender as motivações e formas de expressões que os membros buscavam fazer no grupo.

Com essa compreensão apurada, foi estipulado os temas e as formas que os membros da comunidade debatiam, suas posições e convicções pessoais em relação ao conteúdo consumido nos jogos.

4 RESULTADOS

Figura 2 – Publicidade do jogo Life is Strange True Color



Fonte: <https://twitter.com/LifeIsStrange/status/1409551764609810434?s=20t=Ab432EVoYsJxMBPs1YoPQ>

Para a pesquisa, inicialmente foi necessário a percepção e identificação de uma comunidade de fãs sobre a Franquia de jogos Life is Strange. As características de convergência promovidas pela mídia é disponibilizada em diferentes hardwares, e as manifestações de fãs podem ocorrer em diferentes plataformas, fragmentando o acesso e conteúdo da experiência.

Também foi necessário identificar uma plataforma que projetasse uma experiência de usuário que deixasse nítida, para o pesquisador e seus participantes, a ideia de pertencimento a um grupo, formado por indivíduos com objetivos semelhantes, onde os mesmos reconhecessem aquele espaço como área para se expressar e dialogar sobre temas desejados, como também, a própria interface da plataforma permitisse acesso e registro do conteúdo produzido na comunidade. A frequência da participação dos membros também fora importante para registro.

4.0.1 Os grupos no Facebook

A forma que a rede social Facebook media a interação dos seus usuários, se caracteriza em primeira parte no desenvolvimento de um perfil, que se assemelha a identidade do usuário no mundo analógico. Há casos de usuários que buscam construir um perfil chamado de Fake, que possui atributos criados para representar uma identidade idealizada, diferente do que

ele compreende como a sua. A partir desses perfis, o usuário é motivado a se conectar a outros sistemas de informações, como grupos e páginas temáticas, e também outros perfis de usuários, que irão alimentar a sua timeline, que seria a seção da rede social onde ele pode visualizar todo o conteúdo compartilhado e produzido pelos outros produtores de conteúdo que ele está conectado. Logo, os usuários não precisam acessar diretamente cada página ou grupo para consumir as informações de cada um deles.

Os usuários através de seus perfis podem criar grupos temáticos, seções privadas ou não da rede social, e possuem ferramentas distintas para as interações dos membros que participam. Esses grupos são moderados pelos seus criadores e moderadores, cuja função é fazer cumprir as normas estipuladas por eles. Os grupos privados só podem ser acessados pelos membros que, antes de entrar, são avaliados pela sua moderação. A rede social oferece ferramentas para essa avaliação particular de cada usuário que se candidata para entrar em um grupo.

Por corresponder as necessidades do projeto o grupo privado Life is Strange Brasil, da página da comunidade de fãs chamada As Delícias de Arcadia Bay no Facebook, possui mais de 17 mil membros com uma atividade moderada com cinco postagens semanais. A interface da seção de grupo da rede social oferece diversas ferramentas de interação, onde a mais utilizada é a criação de postagens. Quando criadas, dependendo das configurações personalizadas de cada membro, as postagens são notificadas para os membros, e podem aparecer em suas *timeline* pessoais ou no menu expansível de notificações. Ao acessar essas postagens, os membros podem usar os espaços destinados para comentários para interagir com o conteúdo delas, além de usar o sistema de avaliação por *emoticons*, que quantifica os tipos de reações sobre as postagens feitas pelos membros da comunidade. As postagens só podem ser criadas na seção do grupo na rede social.

A partir dessas características, a rede social permite a observação e participação desses usuários em diferentes núcleos de informações, alternadamente pela forma que o conteúdo delas é distribuído, e o seu engajamento e interação são dependentes de seus objetivos e gostos pessoais.

4.1 Life is Strange

Life is Strange é uma franquia de jogos idealizada pela desenvolvedora francesa Dontnod, e publicada pela Square Enix. Atualmente possui três jogos principais, com 2 DLCs

(Downloadable Content).

"Os jogos da franquia Life Is Strange são aventuras gráficas jogadas numa perspectiva em terceira pessoa. O jogador pode examinar e interagir com objetos, o que permite resolver quebra-cabeças cumprindo missões e fazendo mudanças no ambiente. O jogador pode explorar locais e se comunicar com personagens não jogáveis (NPCs). Durante as trocas de diálogo apresentam opções de ramificação nas conversas. Em alguns casos, as escolhas no diálogo irão alterar e afetar a história por meio de consequências de curto ou longo prazo. Para cada uma das escolhas, algo bom no curto prazo pode tornar-se algo ruim mais tarde", (WIKIPEDIA, 2021)

Devido aos objetivos de *game designer* desses jogos, a imersão dos jogadores ao mundo deles é conquistada através do desenvolvimento dos personagens e suas narrativas.

Os três principais jogos da franquia foram: Life is Strange, Life is Strange 2 e Life is Strange: True Colors.

Life is Strange foi lançado em 2015, em cinco episódios semanais. A trama ocorre em volta da vida de uma adolescente tímida, chamada Max. Ela descobre que tem uma habilidade especial de voltar no tempo, após salvar a vida de sua melhor amiga Chloe, por acidente. Ao longo do jogo, o jogador é encarregado de vivenciar e decidir o destino dela e dos outros personagens com quem ela convive, usando sua habilidade especial para conhecer os desfechos de suas escolhas. O segundo jogo da franquia, Life is Strange 2, lançado em episódios durante o ano de 2018 e 2019, o jogador controla o personagem Sean que tem que cuidar do seu irmão mais novo Daniel quando fogem de sua casa para viver nas ruas depois que seu irmão acidentalmente provoca a morte de um policial, sendo submetidos a estrutura racista norte-americana que encontram nas ruas ao se tornarem desabrigados.

O terceiro jogo da franquia, Life is Strange: True Colors, que deixou de ser produzido pela Dontnod e passou para a desenvolvedora Deck Nine Games, coloca o jogador no papel de uma adolescente chamada Alex, que se muda para a cidade de seu irmão mais velho para tentar viver uma vida nova superar os traumas e problemas do passado.

Todos os jogos da franquia são protagonizados por adolescentes. O público-alvo que se identificou na comunidade representou essa faixa de idade por uma enquete feita na comunidade sobre a idade dos membros.

O mundo e personagens construídos para desenvolver as narrativas desses jogos abrangem diversos temas de interesses sociais e de saúde mental como racismo, xenofobia, misoginia, bullying e luto. O jogador quando inserido e imerso nesse contexto, é obrigado a lidar com esses problemas quando interage com os elementos dos jogos.

Mesmo que a pesquisa tenha se focado no último jogo lançado até o momento, *Life is Strange: True Colors*, notou-se que a influência dessas outras mídias possuem sobre questões de qualidade e debates sobre *True Colors*.

4.1.1 Jogabilidade

Jogos digitais são mídias que ampliaram as formas de uso das tecnologias digitais, de simples ferramentas de trabalho para meios de entretenimento e consumo artístico distintas de outras mídias passivas, como filme, rádio e livros. Os jogos possibilitaram que meros espectadores contidos pela experiência dos seus criadores se tornassem jogadores responsáveis pelos personagens, cenários, e vários outros aspectos de uma narrativa, construindo e manipulando sua própria experiência.

De acordo com Duarte (2020), jogabilidade é uma qualidade intrínseca ao jogo de videogame que representa o quão usável ou interessante é, considerando os aspectos de qualidade de suas mecânicas, regras e design. É qualitativamente percebida pelo jogador. Para Nakamura (2015) a jogabilidade compõe propriedades, como "interação com outros jogadores ou pessoas, a arte do jogo, as mecânicas e outros elementos presentes na interação com o jogo".

Há uma grande variedade de jogos e jogabilidades no mercado, com propostas de experiência de jogador distintas. Jogadores e mercado buscam classificar essas mídias pelos atributos dos jogos que para eles se sobrepõem na experiência, como mecânicas, conceito de arte, ou até mesmo uma emoção que se sobressaia durante o jogo, como medo ou empatia. Uma forma de verificar esse fenômeno pode ser visualizado na plataforma de vendas de jogos para PC, a Steam, onde os jogos são classificados pelos próprios jogadores, e a categorização abrange adjetivos, nomes de mecânicas, siglas e sentimentos.

Diferente de outros jogos, onde os critérios de vitórias são concretos, como a obtenção de um determinado número de pontos, ou alcançar um ponto determinado no espaço digital do jogo, esse gênero focados em narrativa possui atributos de vitória abstratos, dependentes da própria experiência que o jogador busca ter com o jogo.

Os aspectos principais da jogabilidade dos jogos da franquia estão em oferecer uma experiência que é dependente de uma narrativa que o jogador pode modificar. As escolhas determinarão aspectos da história a curto e longo prazo, construindo uma variante da própria história do jogo. Como o jogo é uma história com começo, meio e fim, entende-se que o finalizar do jogo se relaciona com o critério de vitória, pois ao terminar a história, o jogador também

termina o jogo. Porém, como a história e o final do jogo são influenciados pelas escolhas dos jogadores, a proposta de jogabilidade fornece ferramentas para jogar de novo, para assim obter resultados diferentes a partir da experimentação de tomadas de escolhas diferentes.

Além dessa narrativa influenciada pelo jogador, outra característica da jogabilidade são as habilidades sobrenaturais dos protagonistas, que possibilitam que o jogo manifeste soluções e interações diferentes com as problemáticas que os jogos abordam. Assim, os jogadores podem analisar e se aprofundar de formas diferentes nesses assuntos contextualizados na cultura e política da atualidade.

No último jogo da franquia, *Life is Strange: True Colors* (2021), a protagonista do jogo possui uma habilidade especial de sentir de forma intensa os sentimentos das pessoas próximas a ela, podendo chegar ao nível de encarnar esses sentimentos. Seria uma capacidade empática que ultrapassa as habilidades naturais humanas, possibilitando que a personagem consiga visualizar e ler as causas dos sentimentos dos outros personagens. Seria uma empatia Emocional onde o empatizante sente as emoções do alvo, e no caso desta narrativa ficcional, seria a mesma emoção e com a mesma intensidade, podendo visitar os acontecimentos do passado que geraram aqueles sentimentos da personagem. Essa habilidade é pouco controlada pela protagonista, desencadeando situações problemáticas quando ela se deparava com emoções fortes de outros personagens.

Para demonstrar o tipo e intensidade das emoções dos personagens no jogo, o *game designer* cria interpretações visuais e sonoras que buscam trazer essas informações para os jogadores. Para isso, eles utiliza de elementos como cores, expressões faciais, sons e ícones visuais.

4.2 A cultura da comunidade

A pesquisa foi feita no período de lançamento do jogo *True Colors*, que ocorreu no dia 12 de agosto de 2021. A atividade de observação se iniciou alguns meses antes, para averiguar o tipo e frequência da interação dos membros, para validar a comunidade para a pesquisa. Os primeiros dados registrados foram os conteúdos produzidos três dias antes do dia do lançamento de *True Colors*. Nesse período, já se identificava a influência da campanha de marketing da publicadora do jogo nas atividades da comunidade, como postagens de compartilhamento dos produtos de publicidade, que eram informações técnicas sobre o lançamento, características do jogo, como os personagens, e divulgação dos atores e compositores envolvidos na produção.

Também haviam postagens com compartilhamento de emoções pessoais dos membros sobre suas expectativas sobre o jogo.

Um dos aspectos principais de produtos de consumo em massa são os seus meios de divulgação e estímulo para o desenvolvimento de uma necessidade de consumi-los. A publicidade dos jogos também afeta a própria experiência do jogador, pois o conteúdo de publicidade consumido antes do lançamento desenvolverá a expectativa que o jogador irá ter da sua experiência com o jogo que no que lhe concerne acaba afetando a sua experiência durante o próprio jogo.

Como uma comunidade de fãs, ela própria se torna um elemento que reflete as respostas racionais e emocionais dos consumidores sobre um produto, que neste caso são os jogadores sobre o jogo. A estrutura do espaço digital foi desenvolvida para compartilhamento de textos, imagens e vídeos. Durante o período de observação, alguns temas discutidos se destacaram pela sua repetição, como as limitações do acesso ao jogo, conflitos entre os membros, e as personagens.

4.2.1 Compra do jogo

Para uma comunidade de fãs de jogos, o acesso e consumo deste produto torna-se um tópico de discussão para os membros. Os meios para adquirir, e os custos para consumi-lo, acabaram sendo abordados na comunidade durante os dias mais próximos ao lançamento do jogo. Tópicos foram criados com assuntos relacionados ao acesso à mídia, e parte deles foram motivados pelo alto valor do preço do jogo disponível nas plataformas de distribuição. Como constatado por um desses tópicos, o valor do jogo equivaleria a um terço do salário mínimo de um brasileiro naquele contexto socioeconômico. Logo, a discussão no grupo foi engajada por alguns tópicos criados para discutir, compartilhar e tirar dúvidas sobre o acesso à mídia por meios considerados ilegais, como a pirataria. O assunto se desenvolveu com opiniões, buscando justificar suas escolhas a partir das condições socioeconômicas pessoais e coletivas. Apresentaram preocupação com as consequências desta tomada em um âmbito coletivo em relação à arrecadação do jogo, apontado por eles que o seu consumo do jogo pela pirataria reduziria a arrecadação da mídia, desvalorizando-a no mercado e dificultando o investimento de seus publicadores e desenvolvedores em uma nova sequência.

Também discutiram o local do consumo da mídia na sociedade e cultura, interpretando o jogo como um artefato artístico cultural, relevando opiniões sobre o direito de consumo

delas. A opinião de uma parte sobre o assunto era a favor de obter o jogo pirata, e alguns membros sentiram-se culpados por aderir ou defender a pirataria, afirmando que em momentos mais oportunos, eles tentariam adquirir a mídia pelos meios oficiais, para liquidar uma dívida atribuída ao consumo da mídia pirata.

Podemos apontar o valor e o caráter que o jogo se apresenta para esses jogadores, ao qual a mídia é colocada em uma posição de necessidade a um nível capaz de violar para alguns até princípios pessoais éticos e morais. Foi desenvolvida a ponderação de considerar a mídia jogo na mesma categoria de produtos artísticos de consumo essencial.

4.2.2 Conflito

A franquia de jogos Life Is Strange possui atualmente três jogos principais que abordam narrativas e temas próprios, propondo experiências diferentes para cada jogo. Durante o período observado, em vários tópicos, com diferentes propósitos, se observou que os membros da comunidade ocasionalmente tendem a marcar sua participação, expressando direta ou indiretamente as suas preferências pelos jogos da franquia. Estas interações são normalmente caracterizadas por memes ou provocações, colocando um jogo, ou uma de suas características, superior a outra. Estas manifestações acabam por provocar discussões com ataques pessoais. Por ser uma ação recorrente que acarretava ofensas, a moderação da comunidade criou regras próprias para lidar com o problema, que ocasionalmente desenvolvia conflitos e extrapolava o considerado aceitável por eles, como mostra a descrição da comunidade.

Esse é um grupo criado para reunir os jogadores brasileiros de Life is Strange e debater sobre o jogo, sejam bem-vindos. Não são permitidos posts/comentários preconceituosos ou agressivos, flood resulta em banimento e discussões devem evitadas sempre que possível. Respeitem-se. (Grupo de As Delícias de Arcadia Bay, 2022)

Entende-se que esse conflito surge das experiências que cada jogador teve com os jogos. O pesquisador inserido nesse contexto também teve a oportunidade de experimentar essas provocações. Quando a sua noção de qualidade sobre os jogos da franquia era contestada ou contrariada indiretamente por outros membros, sucedia um sentimento de irritação e indignação.

Na comunidade, também tem os membros que se colocavam como mediadores desse tipo de conflito, afirmando que essas discussões não teriam desenvolvimento, visto o aspecto pessoal de suas preferências, ou buscavam tornar a discussão mais cômica para reduzir o seu grau de agressividade.

4.2.3 Personagens

Nos temas que mais se destacaram, os que tratam dos personagens são os que têm maior envolvimento nas discussões. Incluindo as características da comunidade, o debate sobre os personagens foi identificado como o mais pertinente, levantando temas como: relacionamentos amorosos, as escolhas pessoais dos jogadores nos jogos, demonstrações de afeto e definição de preferidos, e atividades de admiração.

O desenvolvimento da expectativa sobre os jogos é construída pela promessa de uma experiência que satisfaça os desejos e gostos dos seus jogadores. Como interpretado e analisado, sendo uma suposição baseada nos comentários dos membros da comunidade, e também elucidada pelo trabalho do autor Bopp *et al.* (2016), os jogadores consideram uma boa experiência os jogos que permitem proporcionar emoções intensas positivas e/ou negativas. Logo, um dos sustentos para a construção emocional do jogador com o jogo são os seus personagens (BOPP *et al.*, 2019). Dentro do estudo foi reconhecido que não só os protagonistas, mas principalmente os personagens não jogáveis, são os elementos que mais induzem a produção de conteúdos com demonstrações de afeto.

O conteúdo dos tópicos criados na comunidade pretende atrair os outros membros a debaterem sobre aspectos dos personagens, criar hipóteses do seu comportamento em outros contextos narrativos, compartilhamento e criação de memes, vídeos, Fanart, e outros tipos variados de conteúdo de fãs. As postagens além de serem expositivas também possibilitam que outros membros compartilhem suas próprias opiniões sobre o conteúdo.

4.2.3.1 Relacionamentos Afetivos

Nas opções de emulação de construção de relacionamentos na narrativa, esses jogos oferecem aos jogadores a possibilidade de vivenciar relacionamentos amorosos com alguns personagens predeterminados pelo jogo na narrativa, possibilitando uma variedade limitada e planejada de representações de ideias românticas para esses jogadores.

A jogabilidade do *Life is Strange: True Colors* atribui como uma característica recorrente para a experiência do jogador a representação de ideais afetivos. Pode-se notar isso no próprio conteúdo de publicidade do jogo que utilizou as opções de relacionamentos amorosos como um dos atrativos publicitários. O conteúdo produzido pelos membros, em parte, tem o objetivo de revelar suas preferências pessoais e suas idealizações românticas, projetadas nas

formas particulares que eles interpretavam as relações dos protagonistas e os personagens dos jogos.

Essas declarações de interesse de pares românticos na cultura de fãs é conceituada como shippagem. "Manifesta-se a expectativa de que uma união afetiva, real ou fictícia, concretize-se"(GONÇALVES; SILVA, 2021), que designe a sua opinião sobre quais personagens do jogo deveriam se relacionar e qual o tipo e nível de relacionamento.

Outras manifestações dos membros se caracterizam pelas espontâneas e diretas expressões das emoções pessoais acerca dessas personagens, tópicos com imagens ou vídeos sobre eles, acompanhados por breves textos emotivos ou suas respostas emocionais ao conteúdo. Nas discussões desenvolvidas dentro desses tópicos, eles procuram justificar suas escolhas pessoais levantando aspectos da personalidade e características físicas e psicológicas identificadas, especialmente aquelas que eles acreditam ser semelhantes às deles.

Para o autor Bopp *et al.* (2019):

Especificamente, a identificação de semelhança refere-se quando as pessoas se identificam com um personagem que é semelhante a elas [10], enquanto a identificação de desejo refere-se ao desejo das pessoas de aspirar a ser mais como um personagem específico [19]⁷.

Os jogadores consideram os atributos desenvolvidos para a construção do personagem, como aparência e comportamento, para estabelecer a sua relação com eles (BOPP *et al.*, 2019).

As discussões que se desenvolveram sobre o jogo True Colors, no período estudado, mostraram que alguns jogadores sentiram que a sua experiência com o jogo, em comparação as experiências dos outros jogos da franquia, foram insuficientes, ou de um nível menos visceral, como também houve conteúdos criados para explanar sobre a forma que os relacionamentos amorosos no jogo foram desenvolvidos, apontando que eles em resumo, tiveram pouco tempo de interação com os personagens. Eles acreditam que isto pode ter suprimido uma oportunidade de intensificar o desenvolvimento emocional deles com os personagens.

O jogo possui alguns personagens com papéis importantes para alguns aspectos da jogabilidade que em determinados momentos da narrativa, o jogador será obrigado a interagir e tomar decisões a partir das problemáticas específicas de cada um. Essas escolhas determinarão

⁷ Tradução do autor para o texto: *Specifically, similarity identification refers to when people identify with a character who is similar to them [10], whereas wishful identification pertains to people's desire to aspire towards being more like a specific character [19].*

os caminhos narrativos que eles tomarão, como apoiar ou não a protagonista em um momento de clímax da história, quando a credibilidade da personagem é colocada em prova.

Seguindo o modelo de interação da comunidade, e os objetivos de pesquisa determinados, foram feitas algumas postagens pelo pesquisador na comunidade para abrir debates sobre as decisões dos jogadores sobre o destino de alguns personagens do jogo True Colors. Dado que por essas escolhas impostas pela jogabilidade do jogo apelarem para questões emocionais de cada jogador, pode analisar como os jogadores estão se relacionando com a experiência proposta pelo jogo, e analisar o construtor de empatia nessas situações. Foram escolhidos três personagens do jogo, ao qual o jogador tem que conhecer e fazer escolhas que determinarão os aspectos de sua narrativa, aprofundadas em questões emocionais.

Entendo que as interpretações dos jogadores são determinadas diante do conteúdo e contexto apresentando, com suas características visuais, sonoras e táteis.

4.2.3.2 Jed Lucan

O jogador é apresentado a problemáticas emocionais do personagem Jed Lucan, que se apresenta como antagonista principal da narrativa.

Figura 3 – Foto da personagem Jed Lucan



Fonte: Square Enix

Embora ele possa parecer rude, aqueles que o conhecem elogiam sua compaixão e amor por seu filho Ryan e toda a cidade de Haven. É essa mesma compaixão que levou Jed a ajudar a criar um lugar para Gabe e Alex espera que ela possa encontrar o caminho de suas boas graças⁸, (SQUARE ENIX LTD, 2022).

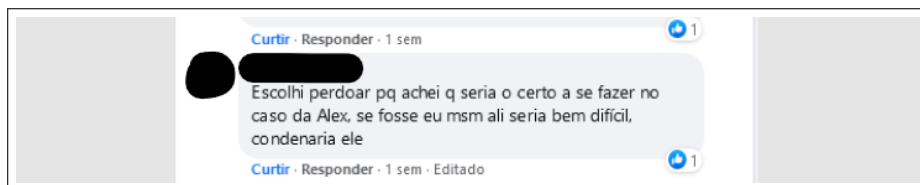
⁸ Tradução do autor para o texto: *While he can come across as gruff, those in the know praise his compassion and love for his son Ryan and the entire town of Haven. It is this same compassion that led Jed to help carve out a place for Gabe, and Alex hopes that she can similarly find her way into his good graces.*

O jogo propõe que esse personagem tenha o papel de uma personalidade paterna para Alex, sendo um apoio para ela nos momentos de adaptação e superação de seus traumas, até o momento que ela descobre que o personagem foi responsável pelos eventos que levaram os problemas para os habitantes da vila e para sua família. Em determinado momento da narrativa os dois personagens entram em confronto e Alex pode usar seus poderes para revelar para Jed seus próprios sentimentos que eles escondia sobre os problemas que ele trouxe para os habitantes da cidade e para a família dela. A partir desse momento, em que o jogador pode conhecer de forma mais aprofundada o lado emocional de Jed, o jogador é questionado pelo jogo se ele deseja que Alex perdoe ou condene Jed.

Na comunidade, o pesquisador perguntou para os membros qual decisão eles tomaram e por quê, com a participações de 12 membros. Na justificativa dos membros que escolheram condenar Jed, mesmo que a proposta do jogo naquele contexto fosse de apresentar Jed como um personagem que estivesse sofrendo por reconhecer os seus erros, os jogadores que participaram da postagem alegaram que não reconheciam a intensidade emocional de Jed, ou não reconheciam o ato de perdoar como responsabilidade deles ou da Alex.

A justificativa dos jogadores que escolheram perdoar Jed se embasou no que foi reconhecido para cada um deles, como os sentimentos e consequências emocionais que aquela decisão poderia afetar Alex. A decisão foi tomada pensando no que poderia ser melhor para ela, e no que foi reconhecido como responsabilidade dela naquele contexto. Um membro falou que escolheu perdoá-lo por reconhecer que as decisões estavam sendo tomadas por ele, mas admitiu que se fosse a personagem Alex não teria perdoado.

Figura 4 – Comentário do membro sobre sua decisão no caso de Jed Lucan



Fonte: Grupo Life is Strange Brasil - Facebook

4.2.3.3 Eleanor

Outra personagem com o qual o jogador seria obrigado a se envolver e determinar um desfecho é Eleanor, uma senhora idosa dona de uma floricultura que divide os seus cuidados com a sua neta Riley, que está se preparando para ir a faculdade. Essa personagem foi escolhida

pela diferença de idade entre os jogadores e ela.

Figura 5 – Foto da personagem Eleanor



Fonte: Square Enix

Eleanor é uma cidadã respeitada de Haven, querida por sua curadoria da Ponte das Flores e do Festival da primavera anual. Ela tem um olhar artístico e uma doçura que às vezes é compensada por um senso de humor afiado. Eleanor assumiu como única guardiã de sua neta Riley e a criou durante a maior parte de sua vida⁹, (SQUARE ENIX LTD, 2022).

Durante o *gameplay*, através das habilidades especiais de Alex, o jogador descobre que a personagem está sofrendo de perda severa de memórias, e está começando a afetar a sua vida no momento em que a doença vai se agravando, podendo tornar a personagem dependente de cuidados especiais.

O jogador é coagido a decidir se conta ou não para a sua neta a condição de saúde de Eleanor, contrariando a vontade da personagem de manter a sua condição de saúde em segredo. Na comunidade, o pesquisador perguntou para os membros as suas decisões sobre os problemas de Eleanor e sua neta, e que motivos levaram eles a tomar aquelas decisões.

Com a participação de quatro membros, todos os membros decidiram contar, ou teriam contado para a Riley sobre a condição de saúde de Eleanor. Eles apontaram que essa decisão veio do estado de se colocar no lugar da personagem Riley, e interpretar que neste caso, tanto eles, os jogadores, como o personagem, gostariam de saber das condições de saúde do seu familiar, mesmo eles compreendendo a posição evasiva que a personagem Alex se encontrava

⁹ Tradução do autor para o texto: *Eleanor is a respected citizen of Haven, cherished for her curation of the Bridge of Flowers and the annual Spring Festival. She has an artistic eye and a sweetness that is sometimes offset by a sharp sense of humor. Eleanor took over as her granddaughter Riley's sole guardian and has raised her for most of her life.*

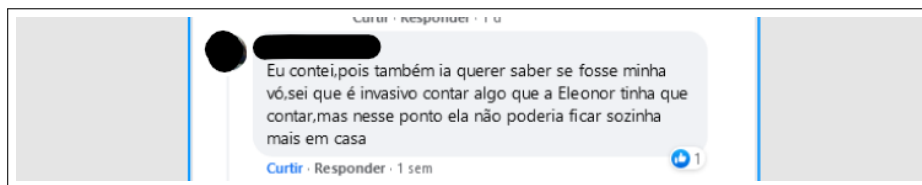
naquele momento, de ter tido acesso a uma informação pessoal de Eleanor, e contrariado a sua decisão de não contar para Riley.

Um membro afirmou que a segurança da personagem era mais importante que o pedido dela de manter o segredo sobre sua condição de saúde.

Mesmo que o contexto e o alvo de empatia seja a personagem Eleanor, os jogadores preferiram considerar em primeira instância as emoções da neta, pela proximidade que eles imaginaram ter com a personagem, como características de idade e posição hierárquica familiar, e pelo que eles acreditavam ser melhor para a saúde e bem-estar de Eleanor, mesmo que desconsiderando ou contrariando seus desejos pessoais.

Entre as possíveis linhas narrativas, o jogador que escolhe contar para Riley, acaba tendo a desaprovação da personagem Eleanor no momento de clímax do jogo.

Figura 6 – Comentário do membro sobre sua decisão no caso de Eleanor



Fonte: Grupo Life is Strange Brasil - Facebook

4.2.3.4 Charlotte

Outra personagem chamada Charlotte, é uma mãe solteira, negra, que acabara de perder o seu companheiro em um acidente grave, ocasionado pelo mau comportamento de seu único filho. Ela foi escolhida pelas características físicas da personagem.

Como grande parte de Haven, Charlotte chegou à cidade em busca de um novo começo. Ela é uma mulher que tem muitos títulos - mãe solteira, proprietária de uma Loja de produtos naturais, artista visual - e se tornou amada na cidade por sua sensibilidade e paixão¹⁰, (SQUARE ENIX LTD, 2022).

A personagem em questão sofreu uma perda pessoal recente, e o seu filho era o responsável indireto pelo acidente. Em um determinado momento da narrativa, o jogador tem que lidar com as construções emocionais desse personagem a partir deste problema.

A partir da habilidade especial da protagonista do jogo, de sentir as emoções dos outros personagens, o jogador é forçado a lidar com as emoções de Charlotte, que no momento

¹⁰ Tradução do autor para o texto: *Like much of Haven, Charlotte arrived in town in search of new start. She is a woman who wears many hats - single mother, dispensary proprietor, visual artist - and has become beloved around town for her sensitivity and passion.*

Figura 7 – Foto da personagem Charlotte



Fonte: Square Enix

se sente muito confusa e frustrada com a morte de seu namorado, sentido raiva de todos os envolvidos, principalmente de seu filho.

Em um momento narrativo, a partir das habilidades especiais da protagonista, o jogo obriga o jogador a escolher entre tirar ou não o sentimento de raiva da personagem. Foi criada uma postagem, questionando para os outros jogadores, quais escolhas eles fizeram para Charlotte, teve a participação de 17 membros.

Para as justificativas, os jogadores criavam suposições do que poderiam acontecer na narrativa a partir das suas decisões, como também tinham jogadores que se importavam com a personagem, colocando em consideração para as suas escolhas, as condições emocionais dos personagens.

Os jogadores que tiraram a raiva da personagem, alegaram que a sua decisão foi baseada na preocupação com o seu estado emocional e físico e com o filho dela. Alguns membros relataram que o estado emocional da personagem, estaria indicando que ela mesma poderia se machucar, ou até tirar a própria vida, como também afetar o seu filho. Logo, decidiram usar a habilidade da Alex para retirar o sentimento de raiva da personagem.

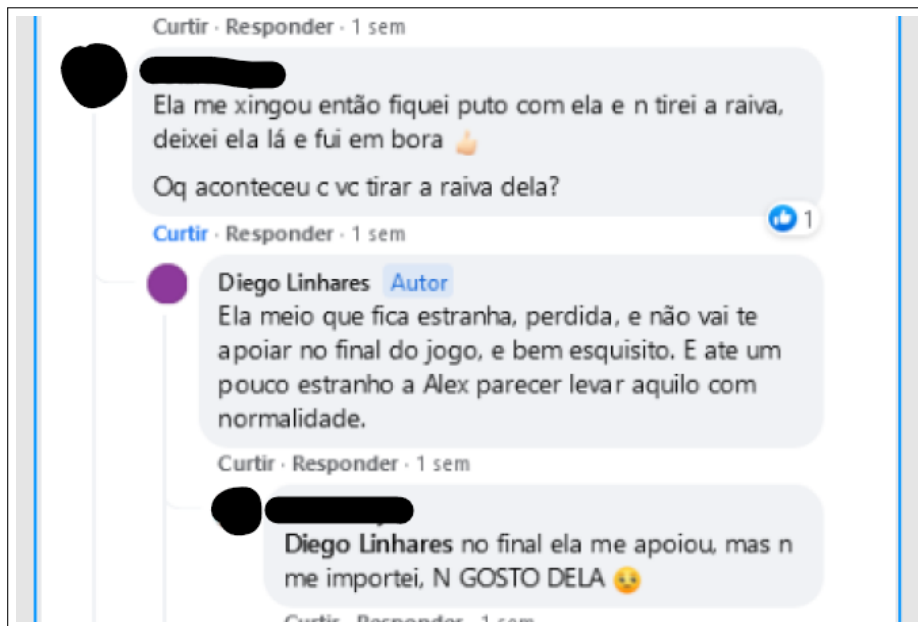
As consequências narrativas dessa decisão, colocaram a personagem Charlotte em uma espécie de estado letárgico, e de confusão mental. As interações do jogador com essa personagem, mostravam que ela ficava desconfortável com a protagonista Alex. Essas consequências fizeram alguns membros relatarem que se arrependeram de terem tomado a raiva da personagem.

Para os jogadores que se recusaram a retirar a raiva da personagem, afirmaram que eles acreditavam que esse ato seria invasivo e que se assemelhava a um ato abusivo sobre os sentimentos da personagem. Alguns membros apontaram que mesmo com o aparente desregra-

mento da condição emocional de Charlotte, aquela situação era necessária para ela poder lidar e superar o seu luto.

Outro efeito relatado pelos membros foi a antipatia pela personagem, alguns deles não gostaram da forma que Charlotte expressava seu luto, pois a personagem culpava a protagonista pelo que houve com o seu companheiro.

Figura 8 – Comentário do membro sobre sua decisão no caso de Charlotte



Fonte: Grupo Life is Strange Brasil - Facebook

Um dos membros comentou que, com os jogos, aprendeu que mesmo com os poderes que ele tinha sobre as vidas daqueles personagens, os resultados que ele idealizava, às vezes seria alcançados sem as interações dos jogadores.

5 CONCLUSÕES E TRABALHOS FUTUROS

Este trabalho possibilitou conhecer e identificar aspectos da cultura de fãs de jogadores da franquia de jogos Life is Strange. Foi possível determinar quais temas e assuntos se tornam relevantes para esses jogadores, a partir dos conteúdos criados e compartilhados dentro da comunidade, e que foram influenciados pelas suas experiências com os jogos. Além disso, desenvolveu-se uma análise sobre propostas de empatia de jogos empáticos.

Com a etnografia, foi possível conhecer o impacto que esses jogos provocaram nos jogadores da comunidade Life is Strange Brasil no Facebook. Foi identificado os meios, formas e preferências, desenvolvidas com o consumo dos jogos da franquia. Foram também identificados três temas que influenciaram a comunidade durante o lançamento do jogo Life is Strange: True Colors, sendo: dois deles relacionados com a posição do jogo, como um produto mercadológico, e como algo material e consumível; e o terceiro, como uma obra que possibilita desenvolvimentos emocionais e reflexivos.

No primeiro tema, foram expostos assuntos relacionados a compra do produto, seus empecilhos acarretados pelo seu alto valor, e dependências de hardware. Já no segundo tema, foram identificados os aspectos relacionados com o jogo como uma aspiração de fãs, o que implicava uma característica de conflito entre os membros que se engajaram em defender seus aspectos preferidos.

No terceiro tema, foi observado a relevância de uma das características comuns ao gênero dos jogos da franquia, que são as personagens, onde boa parte dos conteúdos criados, estavam direta ou indiretamente ligados a eles, tendo alguns com mais relevância do que os outros, dependendo do seu papel narrativo. Este tema foi usado para interação com os membros da comunidade, como base para compreender como os jogadores lidavam com as oportunidades de construções empáticas, oferecidas no jogo Life is Strange: True Colors. A partir dessas interações, foi ampliada a compreensão da influência desses jogos nestes jogadores.

Através da análise dos conteúdos compartilhados e criados dentro da comunidade pelos jogadores foi reconhecido que as propostas de desenvolvimento empático pelo jogo mostrasse incerta ao fazer com que o jogador pondere e atue sobre aquilo que ele vivenciou dentro dos jogos.

Compreende-se que a posição/atuação do jogador no universo que ele está imerso é uma consequência de sua experiência com o jogo, ou seja, a Experiência do jogador, que é um conjunto de fatores como aspectos pessoais, emocionais, físicos, de qualidade e tipos dos seus

periféricos para a interação.

Durante a pesquisa, o conteúdo gerado pela comunidade indicava que a identidade do jogador e a sua posição e performance a frente do jogo é gerada particularmente para cada um. Esses diferentes posicionamentos naquele mundo e as possibilidades narrativas, e os assuntos abordados do jogo, abrem possibilidades diferentes de atuações sobre os contextos e seus problemas, modulando as formas de empatia e seus alvos, além de outras emoções dos jogadores. De forma geral, isto torna imprecisa e complexa as tentativas propostas de mensagens empáticas padronizadas. Além dessa imprevisibilidade, existem outros aspectos que fomentam um nível de superficialidade diante dos assuntos tratados no jogo.

Diferente dos outros jogos da franquia, as vivências dentro do jogo *Life is Strange True Colors*, com narrativa e seus personagens, foram consideradas insuficientes ou de menor intensidade, em relação às vivenciadas com os outros jogos. Com essa carência relativa às suas experiências passadas com os jogos anteriores na formação dos laços dos jogadores com as personagens, os jogadores foram compelidos a construir singularmente a relações emocionais fornecidas pela narrativas, sem de fato estarem importantadosse com o que está sendo apresentando, compelindo outras tomadas de postura diante dos contextos dos personagens.

Outro fator a ser relevado é a condição dos jogadores de estarem mais propensos a serem empáticos, ou tentarem compreender de forma mais aprofundada, os sentimentos dos personagens que eles acreditam ser mais semelhantes a eles, ou ainda, os personagens que eles compreendem como ideias de personalidade, sendo capazes de redirecionar o alvo da empatia para alvos secundários dentro do contexto, como ocorreu na narrativa da personagem Eleanor.

Em outro aspecto dessa jogabilidade, os jogadores são encorajados a jogarem novamente para experimentar resultados diferentes da narrativa a partir de novas escolhas. A construção emocional do jogador com as problemáticas e seus contextos apresentados pelo jogo é desenvolvida a partir da apreciação das consequências de suas escolhas ao tentar solucioná-las. Enquanto ele ponderar e jogar novamente o jogo, a resultante emocional de sua experiência é afetada por essa outra oportunidade de lidar com novas escolhas e consequências, tornando os temas e problemas retratados nos jogos como mais uma das ferramentas de *game design* que possui objetivos de satisfazer os interesses pessoais dos jogadores. Isso reduz a relevância dos assuntos tratados no jogo, distanciando o jogador do valor do que foi emulado possui para o mundo real e os indivíduos reais que possuem as problemáticas apresentadas.

Apesar dos dados apreciados, para futuras pesquisas, é necessário ampliar a observa-

ção etnográfica dentro da comunidade de jogos, em consideração a outros conceitos desenvolvidos por estudo de desenvolvimento emocional de jogadores e jogos. É preciso entender como a construção das relações dos jogadores também é desenvolvida com outros jogos, com objetivos e jogabilidades diferentes, pois jogos de outros gêneros podem atingir outras formas de relação com os jogadores.

Esta pesquisa contribui para o entendimento prático do resultado das abordagens de propostas empáticas desenvolvidas pelo jogo *Life is Strange True Color* e os problemas que o seu desenvolvimento possui quando a condição empatia desenvolvida difere do conceito apresentado nesse trabalho, e as implicações que a tomada pelo mercado pode ocasionar na experiência dos jogadores, assim foi mostrando de forma prática alguns obstáculos que desenvolvedores de jogos devem começar a considerar.

REFERÊNCIAS

- ALVES, N. Caso mil grau: "estava cansado de tudo isso", diz autor da mobilização. 2020. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2020/06/05/mil-grau-estava-cansado-de-tudo-isso-diz-responsavel-por-mobilizacao.htm>. Acesso em: 1 Maio. 2021.
- AVELINO, A. F. C. **JOGOS DE EMPATIA – CRIAÇÃO DE EMPATIA E CONEXÃO COM OUTRAS REALIDADES ATRAVÉS DOS VIDEOJOGOS**. Tese (Doutorado) – Universidade de Coimbra, 2017.
- BELMAN, J.; FLANAGAN, M. Designing games to foster empathy. **International Journal of Cognitive Technology**, v. 15, n. 1, p. 11, 2010.
- BLANCO, B. Limitações da empatia no game design: Uma reflexão sobre as abordagens e críticas aos empathy games na Última década. SBGames, 2019.
- BLOT, A. **Exploring games to foster empathy**. [S. l.]: Malmö högskola/Kultur och samhälle, 2017.
- BOPP, J. A.; MEKLER, E. D.; OPWIS, K. Negative emotion, positive experience? emotionally moving moments in digital games. In: **Proceedings of the 2016 CHI conference on human factors in computing systems**. [S. l.: s. n.], 2016. p. 2996–3006.
- BOPP, J. A.; MÜLLER, L. J.; AESCHBACH, L. F.; OPWIS, K.; MEKLER, E. D. Exploring emotional attachment to game characters. In: **Proceedings of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play**. [S. l.: s. n.], 2019. p. 313–324.
- BOURGONJON, J.; VANDERMEERSCHE, G.; WEVER, B. D.; SOETAERT, R.; VALCKE, M. Players’ perspectives on the positive impact of video games: A qualitative content analysis of online forum discussions. **new media & society**, Sage Publications Sage UK: London, England, v. 18, n. 8, p. 1732–1749, 2016.
- CERMAK-SASSENATH, D. On political activism in digital games. **MedieKultur: Journal of media and communication research**, Aarhus University Library, v. 34, n. 64, p. 29, jun. 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.7146/mediekultur.v34i64.96924>.
- DIOGO, G. V. Empathy games: Life, death, and digital narratives. **Radboud University**, 2016.
- DÖRNER, R.; GÖBEL, S.; EFFELSBURG, W.; WIEMEYER, J. (Ed.). **Serious Games**. Springer International Publishing, 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.1007/978-3-319-40612-1>.
- DUARTE, L. S. R. A habilidade de ver o jogar: um estudo sobre o conceito de jogabilidade. Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2020.
- ESPINDOLA, P. M. Cultura de fãs e redes sociais: como a cultura participativa e o capital social atinge as organizações. **Intercom**, 2015.
- FERNANDES, D. M.; CARAMILLO-GOING, L.; LEMOS, D. I. M. de; AVOGLIA, H. R. C.; ALVES, H. Jogos eletrônicos, violência e desenvolvimento moral. **Boletim Academia Paulista de Psicologia**, Academia Paulista de Psicologia, v. 37, n. 92, p. 94–114, 2017.

FERREIRA, D. S. Empatia : uma história intelectual de edith stein 1891-1942. Instituto de Ciências Humanas e Sociais, Universidade Federal de Ouro Preto, Mariana, 2018. Disponível em: <https://www.repositorio.ufop.br/handle/123456789/10641>.

FISHER, J. Digital games, developing democracies, and civic engagement: a study of games in kenya and nigeria. **Media, Culture & Society**, SAGE Publications, v. 42, n. 7-8, p. 1309–1325, abr. 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/0163443720914030>.

GONÇALVES, C. A. V.; SILVA, V. B. d. O fenômeno da shippagem na nomeação de casais: um novo emprego do cruzamento vocabular. **Revista do GEL**, v. 18, n. 3, p. 335–365, dez. 2021. Disponível em: <https://revistas.gel.org.br/rg/article/view/3097>.

GOULART, L.; NARDI, H. C. Gamergate: cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina. **Revista Mídia e Cotidiano**, v. 11, n. 3, p. 250–268, 2017.

GOULART, L. A. Proudmoore pride: potencialidades da cultura de jogo digital e identidade política de gênero/sexualidade. 2012.

Grupo de As Delícias de Arcadia Bay. **Life is Strange Brasil**. 2022. Disponível em: <https://www.facebook.com/groups/LISBrasil>.

HERON, M.; BELFORD, P. ‘it’s only a game’ — ethics, empathy and identification in game morality systems. **The Computer Games Journal**, Springer Science and Business Media LLC, v. 3, n. 1, p. 34–53, mar. 2014. Disponível em: <https://doi.org/10.1007/bf03392356>.

JENKINS, H. **Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century**. [S. l.]: The MIT Press, 2009.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. [S. l.]: Aleph, 2015.

JERRETT, A.; HOWELL, P.; DANSEY, N. Developing an empathy spectrum for games. **Games and Culture**, SAGE Publications, p. 155541202095401, set. 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/1555412020954019>.

KATZ, J. N. Comunicação, identidade e imagem: oficinas da fundação iberê camargo nos eventos do facebook. 2019.

KUZNETSOVA, E. Trauma in games: Narrativizing denied agency, ludonarrative dissonance and empathy play. 2017.

LAGE, G. C. Revisitando o método etnográfico: contribuições para a narrativa antropológica. **Revista Espaço Acadêmico**, v. 9, n. 97, p. 03–07, jun. 2009. Disponível em: <https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/EspacoAcademico/article/view/7104>.

LARANJEIRA, P.; PORTO, E.; PINHEIRO, P. Além da arena: Análise das estruturas de organização e comunicação surgidas em comunidades de jogadores de jogos tipo moba. **Proceedings do XII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital-SBGames**, 2013.

MCKERNAN, B. Digital texts and moral questions about immigration: Papers, please and the capacity for a video game to stimulate sociopolitical discussion. **Games and Culture**, SAGE Publications Sage CA: Los Angeles, CA, p. 1555412019893882, 2019.

MONTARDO, S. P. S. P. Jogando com a etnografia: o método etnográfico em pesquisas sobre comunidades gamers. Sessões do Imaginário, 2016.

NAKAMURA, A. F. d. C. R. Experiência de usuário e experiência de jogador: discussão sobre os conceitos e sua avaliação no projeto de jogos digitais. 2015.

PORTELLI, J.-L.; KHALED, R. Spectrum: Exploring the effects of player experience on game design. In: **DiGRA/FDG**. [S. l.: s. n.], 2016.

RECUERO, R. Jogos e práticas sociais no facebook: Um estudo de caso do mafia wars. **Realidade Sintética: jogos eletrônicos, comunicação e experiência social**. São Paulo: Scortecci, 2012.

RUBERG, B. Empathy and Its Alternatives: Deconstructing the Rhetoric of “Empathy” in Video Games. **Communication, Culture and Critique**, v. 13, n. 1, p. 54–71, 03 2020. ISSN 1753-9129. Disponível em: <https://doi.org/10.1093/ccc/tcz044>.

SAMPAIO, L. R.; CAMINO, C. P. d. S.; ROAZZI, A. Revisão de aspectos conceituais, teóricos e metodológicos da empatia. **Psicologia: ciência e profissão**, scieloapsic, v. 29, p. 212 – 227, 06 2009. ISSN 1414-9893. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-98932009000200002&nrm=iso.

SANTOS, D. B. d.; PINHEIRO, T. S. de M.; MACIEL, C.; RODRIGUES, K. R. d. H.; NUNES, E. P. d. S. Interpreting posts in empathic games: assumptions for a conceptual framework. In: **Proceedings of the 19th Brazilian Symposium on Human Factors in Computing Systems**. [S. l.: s. n.], 2020. p. 1–10.

SQUARE ENIX LTD. **Life is Strange: True Colors - Meet The Cast**. 2022. Disponível em: https://www.square-enix-games.com/en_US/news/life-is-strange-true-colors-meet-the-cast/.

STEAM. Estatísticas do steam e de jogos. 2021. Dados do pico de jogadores online simultaneamente na plataforma de jogos Steam. Disponível em: <https://store.steampowered.com>. Acesso em: 27 mar. 2021.

VIGNEMONT, F. D.; SINGER, T. The empathic brain: how, when and why? **Trends in cognitive sciences**, Elsevier, v. 10, n. 10, p. 435–441, 2006.

WIKIPEDIA. **Life Is Strange (franquia) – Wikipédia, a enciclopédia livre**. 2021. [https://pt.wikipedia.org/wiki/Life_Is_Strange_\(franquia\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Life_Is_Strange_(franquia)). (Accessed on 01/17/2022).

APÊNDICE A – VISÃO GERAL DO DIÁRIO DE CAMPO

