



JOGOS DE ESCOLHA NA EDUCAÇÃO: UM ESTUDO DE CASO DE LIFE IS STRANGE

Luciane Corte Real (luciane.real@ufrgs.br, Universidade Federal do Rio Grande do Sul)

RESUMO. O presente artigo trata de uma pesquisa que envolve Aprendizagens e Tecnologias desenvolvida na Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Brasil. Este recorte trata de uma pesquisa qualitativa, exploratória, na forma de estudo de caso, que investiga o jogo de escolha Life is Strange. Os objetivos são investigar os impactos do jogo nas escolhas realizadas por seus jogadores, os dilemas éticos que são colocados, as possibilidades de ir e vir no tempo para repensar suas escolhas entre outros temas que são abordados. Foi utilizado um questionário *online* aplicado em jogadores. Os sujeitos, na maioria entre 15 e 21 anos, referem ter gostado de jogar Life is Strange e dos dilemas a que foram submetidos.

Palavras-chave: Jogos Digitais. Jogos de Escolha. Educação Híbrida. Estudo de Caso.

ABSTRACT. This article is based on a research involving Learning and Technology and was developed in Universidade Federal do Rio Grande do Sul, in Brazil. It is a qualitative research, developed as a case study, using the game of choices Life is Strange. The objectives were to investigate the effects of the game on the choices made by its players, the ethical dilemmas that were used, how to go and not find a time for the return of their choices among other topics that were discussed. An online questionnaire was applied to players. The subjects, mostly between 15 and 21 years old, refer to those who like to play the game Life is Strange and the dilemmas that were faced.

Keywords: Digital Games. Choice games. Hybrid Education.

1. INTRODUÇÃO

A vida é repleta de decisões e de escolhas. A cada momento, uma nova decisão deve ser tomada e consequências negativas ou positivas podem ser geradas. Um estudante pode escolher ir à escola ou ficar dormindo em casa, um indivíduo pode pensar em fazer um concurso público ou trabalhar em uma empresa privada, outro, comer um doce ou um salgado. Ou seja, escolhas de diversos tipos devem ser feitas. Algumas podem gerar ansiedades maiores do que outras. *Interactive Movie Games* são jogos nos quais o objetivo principal é a realização de uma escolha. Assim como na vida, a história desses jogos apresenta finais distintos e cabe ao jogador decidir que escolhas irá realizar para chegar ao seu destino final. Tais jogos procuram trabalhar muito mais sua narrativa que seu *gameplay*, provocando no jogador uma sensação de proximidade e gerando empatia.

A proposta dos *Interactive Movie Games* é trazer ao jogador a sensação mais completa de controle, apresentando narrativas estruturadas para que o jogador possa divergir em diversos finais, proporcionando múltiplas perspectivas da mesma história. Jogos desse tipo podem gerar vários dilemas, como por exemplo o ético, fazendo o jogador decidir quem viverá, ou a capacidade de uma pessoa tomar decisões em meio a ambientes de extrema tensão, entre outras.

Anjos et al. (2018, p. 1) apontam que o “cenário da cibercultura vem provocando novas formas de pensar e organizar os processos educacionais, em especial ao considerar o uso intenso e crescente de tecnologias digitais pelos estudantes na atualidade”. Desta forma, à convergência de recursos tecnológicos com modalidades educativas, pode proporcionar uma Educação Híbrida. Ambientes Virtuais de Aprendizagem, jogos online, Blogs, redes sociais podem fazer parte desta nova concepção de ensino e aprendizagem. Um modelo que ultrapassa a presença física e a aprendizagem apenas em sala de aula, para a presença virtual em diversos espaços da internet. Os autores citados estudaram movimentos de aprendizagens nestes ciberespaços e concluíram em um estudo exploratório que “a incorporação de práticas híbridas na educação, tende a favorecer e facilitar o aprendizado dos estudantes (ANJOS et al. 2018).

Schneider (apud ANJOS et al., 2018) afirma que “um dos desafios do contexto educacional híbrido relacionado à aprendizagem, é que o estudante precisa tomar decisões, e muitos deles não estão acostumados a isso”. Muitas vezes em uma educação tradicional o estudante apenas reproduz o que o professor “ensina”, não há interação com o objeto de conhecimento, apenas reprodução. Tarouco et al. (apud LEMOS et al, 2018) referem que os jogos educativos permeiam o projeto dos objetos de aprendizagem por diversas razões principalmente porque abre a possibilidade do aluno assumir uma postura ativa, este precisa interagir, selecionar informações e atribuir significado a elas.

Dentro desta perspectiva, de uma aprendizagem híbrida, móvel, que a atual pesquisa inclui os jogos de escolha, no panorama das aprendizagens e da Educação. Considera-se que os participantes dos jogos aprendem conteúdos, sejam escolares ou de vida, nas entrelinhas dos jogos.

Para tal fim foi realizada uma pesquisa qualitativa, exploratória, na forma de estudo de caso com os participantes de um jogo de escolha considerado um dos jogos mais jogados por adolescentes, o jogo *Life is Strange*.

O site *Game Brasil* (2018), em relação aos jogos, aponta que os adolescentes, os jovens e os adultos representam a maioria dos consumidores desse tipo de entretenimento com a utilização de recursos digitais, como consoles, computadores e smartphones.

Considerando os jogos de escolha que envolvem uma narrativa, Almeida (2016) estuda a interseção narrativa entre cinema e videogames e aponta que a narrativa “no cinema é imposta aos espectadores e nos videogames o tempo narrativo reage ao ritmo do jogador. A interação determina a velocidade da narrativa. Seja ela nos videogames, no cinema (quando a interação se faz presente), ou nas histórias orais quando há abertura para tal.” (p. 20). Este pesquisador considera os jogadores coautores do jogo, pelas possibilidades de escolhas que podem fazer enfatizando também o caráter lúdico dos jogos.

As decisões tomadas muitas vezes na vida podem ser conscientes ou inconscientes, ou seja, se decide ou se escolhe uma opção por ser melhor naquele momento, mas sem pensar nas consequências desta escolha (inconsciente), ou pode-se escolher pensando nas consequências das escolhas e as variáveis que podem estar em jogo. Este tipo de decisão passa por uma tomada de consciência, não sendo uma decisão apenas por um condicionamento inconsciente.

Segundo Piaget (1977), a tomada de consciência passa pela interiorização das ações, ou seja, um trabalho interno de construção, equilíbrio e re-equilíbrio das estruturas cognitivas. Neste sentido, estão em jogo abstrações e conceituações. Este tipo de consciência não se relaciona com o que o senso comum entende, uma espécie de esclarecimento que não modifica e não acrescenta nada, a não ser a visibilidade ao que já existia antes que se lhe projetasse luz. A tomada de consciência piagetiana consiste numa verdadeira construção que elabora, não a consciência pensada como um todo, mas os seus diferentes níveis enquanto sistemas mais ou menos integrados. A passagem do inconsciente para a consciência exige reconstruções e o processo de tomada de consciência de um esquema de ação que o transforma num conceito, consistindo, assim, numa conceituação. Nesta perspectiva, o jogo de escolha pode incentivar tomadas de consciência.

Santos (2018) aborda a sabedoria a partir de experiências de jogadores com os jogos *Role Playing Games* (RPG) digitais e utiliza o jogo *Life is Strange* como exemplo de aprendizado. Neste contexto, faz uma reflexão sobre a experiência vivenciada pelos jogadores como uma forma de aprendizagem social atrelada à ontogênese da sabedoria. Segundo esse pesquisador, esses jogos “apresentam temas que dialogam diretamente ou se aproximam de dilemas enfrentados ao longo da vida na perspectiva da interação humana” (p. 1).

Já Gestal et al. (2018) abordam, em um estudo de caso exploratório, “o desenvolvimento de recursos dramáticos do jogo *Doesn't Mean To Be Mean*, a partir de correlações realizadas entre perfis psicológicos, mecânicos e recursos dramáticos observados em jogos de narrativa interativa” (p.330). Buscaram compreender a influência sobre as reações emocionais dos perfis maximizador e satisfador na experiência do jogador. Entretanto, chegam ao resultado da necessidade de mais pesquisas nesta área, pois - obtiveram-se resultados coerentes com as correlações realizadas e características previstas nos perfis e outros resultados contraditórios.

Santiago e Pereira (2017) consideram que os jogos eletrônicos narrativo-ficcionais estão entre os mais difundidos na Internet. Os autores buscam refletir sobre a constituição narrativa do game *Life is Strange*, a partir do modelo teórico de Bremond a fim de melhor compreender estruturalmente os games no universo da literatura contemporânea. Os pesquisadores evidenciaram que a arquitetura narrativa de *Life is Strange* se baseia nas escolhas e consequências, arquitetadas no enredo por meio de sequências complexas de junções sucessivas. As consequências no enredo se modificam nas *cutscenes* narrativas, quando o jogador usa o poder de voltar no tempo (*Rewind*) da personagem Max, o que altera o

comportamento dessas sequências durante o ciclo narrativo.

Considerando as escolhas, muitas vezes inconscientes, e as possibilidades de tomadas de consciência (Piaget), pode-se pensar também que tipo de escolhas estão presente nos jogos.

2. TIPOS DE ESCOLHAS NOS JOGOS

Os jogos de escolha podem ser categorizados em escolhas, parciais, totais, nulas e/ou estruturais. A escolha parcial se apresenta em jogos nos quais a narrativa pode ou não ser implementada, no qual a *gameplay* é mais focada, sendo que as escolhas não fazem parte da linha estrutural ou narrativa do jogo. As escolhas parciais podem mudar diálogos futuros, mudar pequenas partes de missões secundárias ou descobrir mais sobre o mundo em que se passa o game. Um exemplo é Skyrim (Figura 1) em que, no diálogo com Sophia, o jogador pode escolher se casar com ela, sendo exigido anteriormente que o jogador faça uma missão, para ganhar mais pontos no relacionamento com a personagem, assim habilitando diálogos adicionais mais pessoais e, logo após, sendo permitido o pedido de casamento. O foco é a história, muito mais na *gameplay*, não havendo escolhas que mudem em si a narrativa, mas que podem mudar o quanto o jogador sabe sobre o mundo, mudanças em linhas de missões secundárias, opções de construções de casas ou até mesmo quem irá seguir na grande guerra (stormcloaks ou imperials).



Figura 1- Exemplo de diálogo Skyrim (2011)

Heavy Rain (Figura 2) começa sua narrativa com o desaparecimento de uma criança, o que leva a uma família destruída e separada. O pai Ethan acaba tendo que se envolver em um jogo de um psicopata conhecido como assassino do origami, pois o mesmo sequestra seu outro filho. Pode-se controlar as pessoas que investigam o caso Ethan. O jogo é envolvido por uma atmosfera de *filme noir*. As escolhas não apresentam mudanças significativas na narrativa ou em seus finais, mas em efeitos temporários que afetam diálogos. Heavy Rain foi um dos precursores dos jogos de escolha e segue o ritmo das escolhas parciais, que não mudam por completo o final do jogo.



Figura 2 - Capa do jogo Heavy Rain (2010)

Outro exemplo de escolha parcial é Papers, please, (Figura 3) que não apresenta um personagem com nome, apenas com uma função: controlar a passagem de pessoas pela fronteira de um país fictício chamado Arstotzka. O jogador decide quem irá passar, legal ou ilegalmente, pela fronteira do seu estado no meio da guerra, e, como consequência, pode perder dinheiro e deixar seus filhos sem remédio e sua família sem comida. A administração monetária é o fator principal, sendo o dinheiro um limitante que não permite dar comida, aquecimento e remédios a todos, fazendo o jogador se manter mais tenso quanto a quais escolhas devem ser feitas todos

os dias. Seus parentes podem morrer de fome, frio ou de outras formas, assim o jogador é pressionado a seguir as ordens de seu chefe, mesmo que vá contra seus princípios, pois, ao contrário, perderá dinheiro e ganhará advertências que poderão levar à sua demissão.



Figura 3 - Capa do jogos Papers, Please (2013)

A escolha total é quando o jogador tem total liberdade para mudar completamente as cadeias narrativas do jogo, transformando o final, mas mais importante, o meio do jogo, mudando cenas, diálogos, reações e acontecimentos. Um exemplo é Detroit: Become Human (Figura 4) e seus diversos finais e sobre a importância das escolhas na narrativa. Conta a história de androides sob o controle completo dos humanos, mas que, por diversos motivos, adquirem cada um a capacidade de fazer suas próprias decisões, o que pode acabar numa revolução, a partir do que o jogador quiser, já que ele joga tanto do lado dos policiais que caçam tais androides como do lado dos divergentes.



Figura 4 - Arte do jogo Detroit: Become Human (2018)

Outro exemplo de escolha total é Until Dawn, que é um jogo de terror no qual o jogador controla diversos personagens e cujo foco central é manter todos vivos, a partir das escolhas do jogador, que vão desde escolher o caminho até investigar lugares para descobrir quem é o assassino. Until Dawn se baseia em filmes de terror genéricos para criar sua ambientação e também se utiliza de atores reais para fazer alguns personagens.



Figura 5 - Capa do jogos Until Dawn (2015)

A escolha estrutural trata mais de mudanças numéricas, de força ou de habilidade do jogador, o que faz com que o jogo mude para lidar com ele. Um exemplo é em Mount & Blade (Figura 6), o jogador pode escolher aumentar cada vez mais seu exército, o que muda o tamanho dos exércitos inimigos para se equiparar ao do jogador, ou ele pode simplesmente viver como um mercador de exército pequeno, o que irá fazer com que os outros exércitos se mantenham iguais.



Figura 6 - Gameplay de Mount & Blade: Warband (2010)

| Jogos | Tipo de escolha | Foco da escolha |
|-------------------------|--|--|
| 1.Until Dawn | Escolha total - Caminhos, quem sobreviverá, muda o final do jogo completamente. | O foco da escolha é manter o maior número de sobreviventes e conseguir o melhor final para o jogo. Efeito borboleta. |
| 2.Detroit: Become Human | Escolha total - Cadeia de escolhas enorme, reações em cadeia, finais extremamente diferenciados. | O foco da escolha se mantém em manipular a narrativa, buscando decisões que gerarão o melhor resultado para o objetivo e efeitos borboletas, alterando drasticamente a narrativa. |
| 3.Heavy Rain | Escolha Parcial - Mudança de diálogos e reações dos personagens, narrativa continua linear. | O foco da escolha é em certos fatores pequenos, como escolher objetos ou diálogos para descobrir informações adicionais. As escolhas servem mais para criar um ambiente mais próximo e empático aos personagens. |
| 4. Paper, please | Escolha Parcial- Você decide as consequências para aquele dia, podendo perder dinheiro fazendo o bem ou ganhando muito fazendo o mal, questão ética, pode morrer antes dos dias acabarem. Sobrevivência. | O foco é sobreviver, não ficando sem dinheiro para sua família e não ser demitido. O jogo não detém uma narrativa em si, o final muda pelo fato do quão bem você acaba e de que forma, podendo até se juntar a uma rebelião ou seguir tudo estritamente sem divergências. |

Quadro 1 - Tipos de escolhas nos jogos.

3. LIFE IS STRANGE

Life is Strange é um jogo da categoria *Interactive Movie Games* que se baseia em jogos nos quais o jogador decide como dará sequência à história com escolhas que afetam totalmente o enredo, as quais são focadas principalmente na narrativa. Em Life is Strange controla-se Max Caulfield, a protagonista da história, uma adolescente tímida. No início demonstra ser um pouco insegura, não gosta muito de festas, porém tem um grande coração e sempre tenta fazer o máximo para ajudar os outros. Ela descobre que adquiriu habilidades de voltar no tempo e controlá-lo, e é a partir desse ponto que a narrativa se desenrola.



Figura 7 - Capa do jogo Life is Strange.

À primeira vista, Life is Strange parece ser um jogo que abordará apenas um drama adolescente, porém, com o passar do *gameplay*, demonstra ser muito mais do que isso. Ele lida com temas como o drama da passagem da adolescência para a vida adulta, amizades, adaptação à mudança de cidades, a descoberta da sexualidade e a inclusão em grupos sociais. Também

aborda *bullying*, suicídio, eutanásia, depressão, drogas, álcool e exposição sexual em redes sociais (SANTOS, 2018). Devido a esses temas, o jogo tem classificação indicativa para 16 anos.

A produtora, durante o desenvolvimento do jogo, decidiu investir na criação do roteiro e em dubladores para os personagens. Neste sentido, *Life is Strange* é um jogo que atrai a atenção do público principalmente por sua narrativa e cria muita empatia nos jogadores. O *gameplay* baseia-se basicamente em andar, correr e interagir com o cenário. Entretanto, o que realmente fascina o jogador e o deixa em estado de *flow*, é sua história espetacular junto com sua belíssima trilha sonora, com a psicologia das cores, que é bem utilizada pelos produtores, pois elas se encaixam perfeitamente com o momento que o jogador está passando no jogo, facilitando as suas reações empáticas, já que as cores produzem em sua mente as emoções adequadas para cada momento no *gameplay*. O fato de ter uma protagonista mulher foi surpreendente na época, pois, até o momento que foi lançado, a maioria esmagadora dos jogos possuía somente protagonistas homens. O *gameplay* é dividido em 5 capítulos, com uma duração de 10 a 12 horas. Mesmo sendo um jogo em que as decisões influenciam diretamente no desenvolvimento do enredo, a mecânica de escolha não foi bem aproveitada pelos produtores. As decisões que se tomam no início do capítulo, mesmo que interfiram no final do capítulo, no seguinte capítulo muitas delas tornam-se irrelevantes para a continuação da obra, como se as decisões anteriores não tivessem feito nenhuma diferença de enredo. Mesmo que o jogador tenha tomado as melhores decisões, o jogo sempre tende a uma narrativa principal, tornando muitas decisões somente mudanças de diálogos e fazendo perder o peso de uma escolha errada feita pelo jogador. Tirando esses pequenos deslizes dos desenvolvedores, *Life is Strange* é um grande título que merece ser usado de base para futuros jogos que seguem o mesmo estilo.

O jogo inicia com Max perdida em meio a um furacão em uma floresta sem entender muito a situação. Segundos depois, acorda em sua sala de aula deduzindo que não se passava de um pesadelo. Depois da aula, segue para o banheiro, onde presencia um assassinato e, ao tentar impedi-lo, acaba voltando para sala de aula. É nesse instante que Max volta no tempo pela primeira vez. Max pensava que se tratava apenas de outro sonho, entretanto, ao perceber que todos os diálogos e os acontecimentos ao seu redor estão se repetindo, percebe que não se tratava de apenas disso. Vai novamente ao banheiro após a aula e impede o assassinato, descobre que a pessoa que salvou era Chloe Price, sua melhor amiga de infância, que é tão importante na narrativa quanto a própria protagonista, e, assim, inicia o verdadeiro jogo.

A introdução de Chloe na história é importante pois ajuda a entender melhor a protagonista, seu passado e sua personalidade. No final do jogo, o jogador realmente cria laços emocionais com Chloe e com Max por causa do desenvolvimento da personalidade dos personagens. Max e Chloe eram melhores amigas quando pequenas e se consideravam semelhantes, ambas eram tímidas e introvertidas. Se distanciam quando Max muda de cidade. Apesar de serem muito parecidas quando menores, quando o pai de Chloe vem a falecer após um acidente de carro, e sua mãe arranjar um padrasto, do qual Chloe não gostava nem um pouco, ela acaba se tornando uma adolescente rebelde, pintando o cabelo, se envolvendo com álcool e drogas e seguindo por um caminho diferente do de Max.



Figura 8 - Chloe e Max.

Após o reencontro de Chloe e Max, elas se reúnem para desvendar o mistério do sumiço de Rachel Amber, a melhor amiga de Chloe durante a ausência de Max. Com elas, o jogador deve usar os poderes de Max para resolver desafios, sair de situações enrascadas e reunir pistas do mistério. O jogador pode voltar em suas escolhas e, por já ter visto as consequências, torna-se mais fácil tomar outra decisão e considerar a mais correta sob seu ponto de vista. A narrativa de *Life is Strange* também é muito elogiada pela atenção que os produtores deram à personalidade das personagens coadjuvantes. Victoria Chase é uma “riquinha” que compete pelas notas mais altas com Max e que aparenta ser muito egocêntrica e mandona, mas que por dentro é tão insegura quanto Max ou qualquer outro adolescente. Kate Marsh é uma adolescente que estava com depressão devido a um vídeo que foi vazado de uma festa a que ela foi e ficou drogada. Kate é de uma família extremamente religiosa e pelo ocorrido foi isolada tanto da família quanto do círculo de amizades. David Madsen, padrasto de Chloe, aparenta ser uma pessoa muito rude e grosseira, mas só age assim porque se importa com a proteção das pessoas que estão ao seu redor.

O jogo também trabalha com a Teoria do Caos, por se tratar de um jogo de narrativa de viagens no tempo em uma das vertentes também conhecida como Efeito Borboleta, que significa nesse contexto do jogo que qualquer coisa que você alterar no passado gerará consequências de tamanhos inimagináveis no futuro. Com o passar do *gameplay*, percebe-se várias referências à Cultura Pop, justamente por Max ser um pouco *nerd*. Outro filme também muito presente na narrativa é o Efeito Borboleta, assim como o protagonista do filme, Max também sofre tonturas e sangramentos nasais ao utilizar muito seus poderes.



Figura 9 - A escolha final de Max.

O *gameplay* do jogo não é dinâmico, porém, por ter um bom enredo, mantém o jogador em estado de *flow* durante toda sua narrativa, podendo arrancar risadas, ou até mesmo lágrimas do jogador. As decisões criam certo pesar psicológico já que uma decisão errada pode ocasionar consequências no futuro. O jogador pode voltar o *gameplay* usando os poderes de Max, desta maneira fica mais fácil de optar em qual escolha decidir depois de analisar suas consequências. Entretanto, mesmo que o jogador escolha sempre o que achar mais certo, o jogo apresenta apenas 2 finais, ignorando totalmente as decisões anteriores realizadas, e causando certo desânimo em jogadores que esperavam um final que realmente recompense, caso tomassem as melhores decisões possíveis. *Life is Strange* é um jogo que realmente mudou a indústria dos *games*, consolidando os *Interactive Movie Games* como um estilo de jogo a ser investido e explorado.

As narrativas, as possibilidades de escolha e os temas cotidianos trazidos pelo jogo é o que o tornam propício para este estudo de caso.

4. METODOLOGIA

Trata-se de um recorte de uma pesquisa desenvolvida na Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Brasil, que aborda Aprendizagens e Tecnologias. O recorte foca Jogos Digitais,

aprendizagens e jogos de escolha. A pesquisa é qualitativa e exploratória, pois esta é uma abordagem que procura compreender, buscar explicações aprofundadas do que se pretende investigar. O recorte é realizado na forma de estudo de caso, tanto na coleta quanto na análise dos dados. De acordo com Yin (2010), o estudo de caso é uma abordagem que envolve um método abrangente, considerando a lógica do planejamento, da coleta e da análise de dados. O estudo de caso é o preferido para o exame de eventos contemporâneos e salienta que a força exclusiva desse formato reside na sua capacidade de lidar com uma grande variedade de evidências, tais como documentos, artefatos, entrevistas e observações, além disso, em determinadas situações, como a observação participante, pode ocorrer manipulação informal.

Na visão de Duarte (2008), o estudo de caso pode constituir uma contribuição importante para o desenvolvimento científico e pode permitir uma visão em profundidade de processos educacionais, levando em conta o contexto da investigação.

Os sujeitos foram jogadores de Life is Strange, num total de 65. A escolha dos sujeitos foi por conveniência, jogadores conhecidos da equipe e amigos destes. Foi construído um questionário e testado com 3 jogadores antes da versão final para uma nova adequação visando aos objetivos da investigação, a saber, compreender o que os jogadores pensam ou como se posicionam em relação ao jogo, enfocando as possibilidades de escolhas. O questionário foi realizado no google formulários, enfocando a visão dos jogadores quanto aos finais do jogo, a representatividade do jogador(a) quanto aos personagens e a qualidade empática do jogo, a maneira com a qual o jogador(a) fazia as escolhas e por quais motivos, as preferências dos jogadores(as) aos demais estilos de jogos (se este prefere mais a jogabilidade ou narrativa) e se o jogador(a) já havia jogado jogos semelhantes. Os sujeitos da pesquisa têm idades a partir de 15 anos com escolaridade a partir do Ensino Fundamental. O questionário foi disponibilizado em grupos do Facebook de assuntos gerais, *front page*, e encaminhados para círculos sociais próximos dos pesquisadores.

Quanto aos sujeitos que responderam o questionário, pode-se observar as seguintes características: uma quantidade maior de sujeitos de 18 até 21 anos (53,8%), seguidos de 26,2% representando de 15 até 17 enquanto 12,3% para sujeitos de 22 até 25 e 7,7% para 26 em diante. Quanto a escolaridade, prevalece em sua maioria o Ensino Médio completo ou incompleto com 56,9% de afirmativas, seguido por 40% de alunos ou ex-alunos do Ensino Superior e 3,1% de alunos do Ensino Fundamental. Não houve sujeitos da Pós-Graduação.

Todos os cuidados éticos foram tomados, sendo que os participantes da pesquisa concordaram em participar da mesma e disponibilizar suas respostas para os pesquisadores, sendo o anonimato prescrito.

5. APRESENTAÇÃO DOS DADOS

Como escrito anteriormente, os dados foram coletados a partir do google formulários e são apresentados abaixo.

Na figura 10, sobre a questão de quais alternativas mais combinam com o estilo de escolha dos jogadores, obteve-se as seguintes informações: 72,3% preferem fazer o que lhes parece melhor na hora, 26,2% fazem as melhores escolhas possíveis seguidas pelo final bom, enquanto 1,5% fazem as piores escolhas seguidas do final ruim.

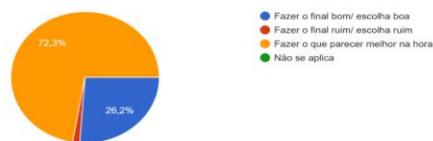


Figura 10 – Estilo de escolha dos jogadores.



Figura 11 – Jogabilidade e narrativas.

Na figura 11 é possível observar que a maioria dos jogadores(as) preferem um equilíbrio entre a jogabilidade e a narrativa (58,5%), enquanto 35,4% preferem um enfoque narrativo e 6,2% procuram jogos com melhor *gameplay*.

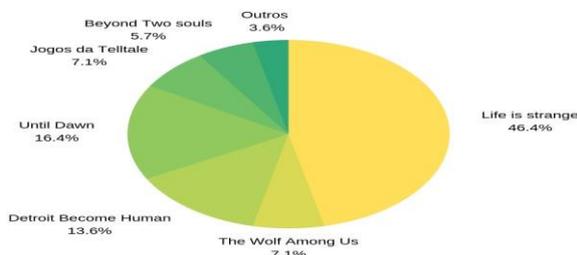


Figura 12 – Jogos de escolha jogados.

Na figura 12 pode se observar um gráfico das respostas dos usuários sobre quais jogos de escolha já jogaram. Todos os 65 que responderam o questionário jogaram Life is Strange, porém além deste jogo também jogaram outros jogos de escolha, por exemplo, 10 jogaram The Wolf Among Us, 19 jogaram Detroit Become Human, 23 jogaram Until dawn, 8 jogaram jogos da série Telltale que são parte de uma série de contos transformados em jogos, entre eles Batman, The Walking Dead e Minecraft, todos como jogos de escolha, 8 jogaram Beyond Two Souls e 5 outros tipos de jogos citados.

Na pergunta se os jogadores prestam atenção na história do jogo, foi unânime a resposta afirmativa (100%).

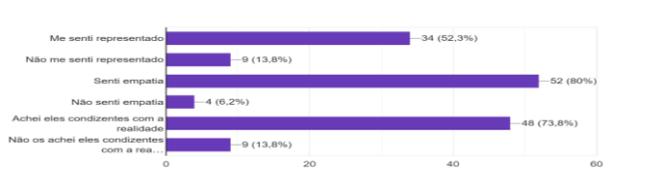


Figura 13– Empatia e representatividade dos personagens.

A figura 13 mostra a empatia e a representatividade dos personagens, 52,3% se sentiram representados contra 13,8% que não. Na questão empática, 80% dos sujeitos sentiram empatia pelos personagens, enquanto 6,2% não, quanto ao realismo das personalidades dos personagens 73,8% os acharam realistas contra 13,8% que discordam.

Quanto à pergunta se “os finais do jogo lhe agradaram? Escreva os principais motivos”, os jogadores em geral as responderam positivamente, entretanto muitos jogadores, apesar de terem gostado dos finais em si, não ficaram satisfeitos com a má utilização das escolhas durante o jogo, pois apesar de acharem ter tomado as melhores decisões durante o *gameplay*, o jogo lhe dá somente os dois finais, ignorando as escolhas feitas pelo jogador. A escrita de alguns jogadores nesta pergunta: “Eu gostei que a ideia principal é não mexe com o tempo se não o tempo mexe com você”, “Sim, o tema de sacrifício e perda é presente durante todo o jogo, logo o final teria que ser condizente com isso”, “Sim, pois no final do jogo se entende que não se pode mudar o passado e nem perturbar o equilíbrio”, “Sim porque as escolhas que eu fiz que levaram a eles”, “Acredito que a Chloe não precisava ser sacrificada, apesar de entender que isso completava o contexto do jogo”.

Quanto às questões éticas que surgiram ao longo do jogo, um dos principais fatores apontados pelos jogadores foi a questão da eutanásia de Chloe, onde um fator de mudança do passado, que ocorreu por conta da interferência de Max, afeta diretamente a vida de Chloe que em um acidente acaba tetraplégica. Chloe se torna um dos principais pontos éticos, exigindo múltiplas escolhas extremas da jogadora(o), em torna dela há assuntos como sexualidade, suicídio, drogas, assassinato entre outros. O final também é citado, na questão de se vale a pena salvar Chloe ou a cidade. Um dos jogadores escreve assim “invasão de privacidade, pelo padrasto da Chole em vigiar os alunos, e família. A questão do suicídio da Kate, onde a mesma foi estuprada em uma festa, e a universidade inteira corrobora para que Kate se sinta culpada, já que a versão deles, foi Kate que quis”.

Quanto à questão que trata das escolhas mais difíceis que o jogador fez e quais os fatores que trouxeram estas dificuldades de escolha os sujeitos respondem que foi principalmente a escolha final, escolher entre sacrificar Chloe ou Arcadia Bay, e a escolhas que envolvem o suicídio da Kate, pois nesse momento da narrativa não tem acesso ao poder de voltar no tempo e qualquer escolha má tomada resultará no suicídio irreparável. Também pode ser citada outra parte que esteve muito presente nos comentários foi do capítulo 4 onde é necessário escolher em fazer uma eutanásia de Chloe ou não.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo, na forma de estudo de caso, de maneira exploratória, demonstrou que os jogos de escolha são capazes de colocar o jogador em diversos dilemas, principalmente éticos. No jogo estudado, as escolhas envolveram temas do cotidiano como suicídio, bullying, sexualidade, etc. Em *Life is Strange*, as diversas possibilidades de finais, a volta no tempo para rever as ações para outro tipo de final tem potencial para desencadear tomadas de consciência, segundo o conceito piagetiano. As tomadas de consciência podem ser generalizadas para outras atitudes na vida dos jogadores, pois, segundo Piaget (1977), um esquema pode ser generalizável para outros comportamentos. Este tipo de jogo e outros jogos *online*, a princípio não são jogos “sérios”, no sentido de serem jogos pedagógicos, podem ser utilizados para debates em sala de aula em diversas disciplinas como Filosofia, Sociologia, Psicologia, principalmente porque os adolescentes transitam neles no turno inverso da escola. Na medida que a Escola acolhe as vivências dos alunos nos turnos em que não estão na escola e acompanha as possibilidades das aprendizagens no cyberspaço pode alcançar a aprendizagem significativa de seus alunos. O presente estudo pretende ser aprofundado a partir do questionário que será enviado para mais jogadores e com algumas entrevistas para melhor investigação do conteúdo das respostas.

7.REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Flávio. **Interseção narrativa entre cinema e videogames: convergências e divergências tecnológicas.** Revista de Linguagem do Cinema e do Audiovisual. Número 2. Ano 2016. Disponível em: <http://www.latec.ufrj.br/revistas/index.php?journal=linguagemdocinema&page=article&op=view&path%5B%5D=978&path%5B%5D=832> acesso em março de 2019.
- ANJOS, V. A. R.; ALONSO, K. M. ; ANJOS, M. A.; PIRES, M.P.F; **Aprender no contexto da cibercultura; O hibridismo em pauta.** Anais do XV Congresso Brasileiro de Ensino Superior a Distância. IV Congresso Internacional de Ensino Superior a Distância. ESUD 2018, Natal, 2018. Disponível em https://esud2018.ufrn.br/wp-content/uploads/187592_1_ok.pdf acesso em março de 2019.
- DUARTE, José B. **Estudos de caso em educação. Investigação em profundidade com recursos reduzidos e outro modo de generalização.** Rev. Lusófona de Educação, Lisboa, n. 11, p. 113- 132, 2008. Disponível em: http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1645-72502008000100008&lng=pt&nrm=iso Acesso em nov. 2018.
- GAME BRASIL. **Pesquisa Game Brasil,** 2018. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br> acesso em março de 2019.
- GESTAL, R; ZANCHETT, G.; ALVES, A. **Uso de recursos dramáticos e mecânicas em jogos narrativos para a verificação e indução de reações emocionais.** SBC – Proceedings of SBGames 2018. Disponível em <https://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/ArtesDesignFull/185392.pdf> acesso em março de 2019.
- LEMONS, C. F.; MORAES, C.; PASCOTINI, M; COLUSSO, P. R. **Metodologia de desenvolvimento de jogos digitais como objetos de aprendizagem para educação a distância.** XV Congresso Brasileiro de Ensino Superior a Distância. IV Congresso Internacional de Ensino Superior a Distância. ESUD 2018, Natal, 2018. Disponível em: https://esud2018.ufrn.br/wp-content/uploads/187214_1_ok.pdf
- PIAGET, Jean. **A Tomada de Consciência.** São Paulo: EDUSP/Melhoramentos, 1977.
- SANTIAGO, R.; PEREIRA, V. **A lógica dos possíveis narrativos no game Life is Strange,** Interfacis, Belo Horizonte, v. 3, n. 2, 2017. Disponível em <http://facisaead.com.br/ojs/index.php/interfacis/article/view/103/124> p 49 até 52 acesso em março de 2019.
- SANTOS, V. **O aprendizado da sabedoria por meio de jogos de Role Playing Game digitais.** SBC – Proceedings of SBGames 2018. Disponível em <https://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/EducacaoFull/187941.pdf> acesso em março de 2019.
- YIN, K. **Estudo de caso: planejamento e métodos.** Porto Alegre: Bookman, 2010.