



COMUNICAÇÃO MUDIÁTICA.

ISSN: 2236-8000

v.18, n.1, p. 173-198, jan.-jun. 2023

Imersão, Agência e Transformação: *close reading* de “Life is Strange”

Imersión, agencia y transformación: close reading de “Life is Strange”

Immersion, agency and transformation: close reading of “Life is Strange”

Luciane Maria FADEL

Doutora/Universidade Federal de Santa Catarina/Docente
Universidade Federal de Santa Catarina.
E-mail: liefadel@gmail.com

Luana Monique DELGADO LOPES

Mestre/Doutoranda/Universidade Federal de Santa Catarina
Universidade Federal de Santa Catarina.
E-mail: luanamonique@gmail.com

Enviado em: 9 dez. 2023

Aceito em: 22 dez. 2023

RESUMO

Este trabalho analisa o jogo *Life is Strange*, em busca de elementos de discussão sobre as poéticas e o design do jogo e de que forma elas contribuem para a imersão, agência e transformação segundo a experiência do usuário. O método utilizado foi o *close reading* e o jogo foi observado sob as lentes analíticas das doze dimensões de análise de narrativas interativas de Roth e Koenitz. Os principais resultados indicam que elementos da construção e do design do jogo podem limitar a autonomia do usuário, diminuindo o suporte à agência. Além disso, o afeto e apreciação eudaimônica, apesar de estarem elencados no âmbito da transformação, tendem a ampliar também a imersão. O mesmo vale para o inverso, ou seja, a imersão, amplia a transformação, o que denota que todos os aspectos podem relacionar-se entre si e contribuir para uma boa fruição do jogo.

Palavras-chave: *Imersão; Agência; Transformação;*

RESUMEN

Este trabajo analiza el juego *Life is Strange*, buscando elementos de discusión sobre la poética y el diseño del juego y cómo contribuyen a la inmersión, agencia y transformación según la experiencia del usuario. El método utilizado fue la lectura atenta y el juego fue observado bajo el lente analítico de las doce dimensiones de análisis de narrativas interactivas de Roth y Koenitz. Los principales resultados indican que los elementos de construcción y diseño del juego pueden limitar la autonomía del usuario, disminuyendo el apoyo de la agencia. Además, el afecto y el aprecio eudaimónicos, a pesar de figurar en el ámbito de la transformación, también tienden a expandir la inmersión. Lo mismo ocurre con lo contrario, es decir, la inmersión, amplifica la transformación, lo que denota que todos los aspectos pueden relacionarse entre sí y contribuir a un buen disfrute del juego.

Palabras-clave: *Imersión; Agencia; Transformación;*

ABSTRACT

This work analyzes the game *Life is Strange*, looking for elements of discussion about the game's poetics and design and how they contribute to immersion, agency and transformation according to the user's experience. The method used was close reading and the game was observed under the analytical lens of the twelve dimensions of analysis of interactive narratives by Roth and Koenitz. The main results indicate that elements of game construction and design can limit user autonomy, decreasing agency support. In addition, eudaimonic affection and appreciation, despite being listed in the context of transformation, also tend to expand immersion. The same goes for the opposite, that is, immersion, amplifies the transformation, which denotes that all aspects can relate to each other and contribute to a good enjoyment of the game.

Keywords: *Immersion; Agency; Transformation;*

Introdução

Com a evolução das tecnologias da informação e comunicação, os estudos tradicionais sobre as narrativas literárias passaram a ser adaptados e aplicados às narrativas digitais, incluindo os jogos de narrativa digital interativa. Por apresentarem muitos dos elementos básicos necessários à elaboração de uma história, tais como o mundo do jogo (ambiente), os personagens envolvidos em alguma ação e os eventos característicos de uma narrativa, muitos jogos passaram a ser considerados como tal, apesar de seu caráter interativo digital (MILLER, 2020). E embora ainda haja muitas definições divergentes relacionadas a esta aproximação entre as áreas, suas semelhanças são claras e justificam um aprofundamento das pesquisas neste campo no âmbito dos jogos digitais (Bizzocchi, 2007).

Alguns parâmetros podem ser considerados essenciais em se tratando de poéticas no desenvolvimento de games, e dentre eles podemos citar a imersão e a agência, que segundo Murray (2003), juntamente com a transformação, fazem parte dos princípios estéticos deste meio.

Quanto melhor desenvolvido é um ambiente imersivo, maior é o engajamento e quando nossas ações provocam resultados tangíveis se fomenta a agência (Murray, 2003). Portanto, sugere-se que a arquitetura e os elementos que constituem o design do jogo podem ser importantes para dar suporte à agência, imersão e transformação.

Com base no exposto, este estudo busca trazer uma análise do jogo digital *Life is Strange* - Episódio 1: *Chrysalis* utilizando o método *Close Reading*, no intuito de contribuir para a ampliação dos estudos envolvendo o design de jogos digitais e suas implicações na imersão, agência e transformação.

1. Agência, imersão e transformação

Segundo Eichner, a imersão é comumente definida como a conexão do receptor com o texto, que lhe permite sair do mundo real e metaforicamente submergir na mídia que lhe é apresentada, sendo uma ação que consiste em várias atividades emocionais e cognitivas resultando em um engajamento profundo (Eichner, 2014).

Murray (2003) sustenta que a imersão é um pré-requisito para a agência e que esta, por sua vez, é comum aos ambientes digitais, principalmente aos jogos. Para a autora, a agência só ocorre quando as pessoas se sentem imersas e quando compreendem o sentido de estarem em um mundo ficcional. Então, apesar da agência não ser uma característica tão marcante das narrativas, quando pensamos em um jogo do tipo narrativa digital interativa, este sentimento tende a se salientar, pois estamos tratando de uma narrativa a ser explorada em um domínio onde o jogo é estruturado e onde a agência é mais acentuada (Murray, 2003).

Eichner (2014) traz a definição de agência como uma capacidade de agir sobre o meio e baseada em opções de ações. Conforme a autora, a agência está relacionada ao fato de o jogador perceber que pode escolher agir de formas diferentes, mesmo que efetivamente não o faça. É esta oportunidade de escolher entre ações diferentes que caracteriza a agência. Murray (2003) complementa definindo-a como a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas, algo que normalmente não nos é permitido em um ambiente narrativo tradicional.

Ambas as definições estão muito relacionadas ao prazer que encontramos ao nos rendermos a um mundo ficcional, atividade que para Coleridge (in Ryan, 2001) depende de suspendermos voluntariamente a nossa descrença, aceitando a ficção e moldando-a pela imaginação conforme nossas interações. Murray amplia essa compreensão, apontando que para além da suspensão da descrença, ao entrar nesses mundos ficcionais também exercemos uma capacidade criativa que demanda de nós uma “criação ativa da crença”. Segundo a autora, quando focamos nossa atenção e inteligência com o intuito de reforçar a experiência ficcional e vivenciar uma imersão mais forte, estamos em uma atividade ativa de criação (Murray, 2003).

Com base nas qualidades estéticas do meio indicadas por Murray (2003), e buscando dar concretude aos seus estudos empíricos, Roth e Koenitz (2016) elaboraram um modelo de mensuração para avaliar a experiência do usuário com as narrativas interativas digitais, buscando compreendê-la por meio de 12 dimensões como subdivisões de agência, imersão e transformação, conforme a figura 1.



Figura 1. Dimensões da experiência de usuário de narrativas interativas digitais. (Roth; Koenitz, 2016).

Os autores separam as dimensões e as subdividem em categorias, mas isso não implica em que uma dimensão não afete a outra. Eichner (2014) também reforça a ideia de relação entre agência, imersão e presença considerando-as como relacionais, podendo provocar efeitos crescentes e decrescentes entre si. Tais afirmações contribuem para uma reflexão sobre o quão intrincadas podem ser as relações entre os princípios estéticos de um jogo, que também dependem das interações com o jogador.

O ato de jogar significa “fazer escolhas e realizar ações” dentro do sistema do jogo que deve ser criado para suportar escolhas significativas. Toda ação executada pelo jogador ocasiona alguma mudança que implica em mudar também o sistema do jogo em si (Salen; Zimmerman, 2012). Então, como afirmam Tanenbaum e Tanenbaum (2009), o potencial de agência que um game é capaz de entregar ao jogador pode estar ligado a elementos de design do jogo e da experiência do usuário, o que reforça a necessidade de um olhar mais crítico para estas construções.

2. Objeto de análise

Life is Strange (Figura 2) é um jogo desenvolvido pelo estúdio *Dontnod Entertainment*, tendo sido o primeiro capítulo da franquia que conta hoje com três jogos subdivididos em episódios: *Life is Strange 2* e *3*, além de uma pré-sequência, *Life is Strange: Before the Storm*, único

desenvolvido pelo estúdio *Deck Nine*. A franquia foi publicada e licenciada pela produtora *Square Enix* entre os anos de 2015 e 2018. O jogo ainda influenciou na criação de um game derivado, intitulado *The Adventures of Captain Spirit*, no ano de 2018.



Figura 2. Tela de abertura do jogo. (Captura de tela do jogo, 2022).

Life is Strange está disponível em dispositivos móveis para os sistemas Android e iOS, para os consoles *PlayStation 3* e *4*, *Xbox 360* e *One*, estando também disponível na plataforma *Steam* para PC, sendo esta última versão, a analisada neste trabalho.

A tipologia de jogo é *Interactive Digital Storytelling* ou Narrativa Digital Interativa e apresenta jogabilidade em modo *single player* com visão em terceira pessoa, sendo sua classificação indicativa recomendada para maiores de 16 anos, por tratar de temas delicados como conflitos familiares, vício em drogas, *bullying* e outras violências.

O objeto de estudo de que trata este artigo é o episódio 1 do primeiro jogo da franquia, intitulado *Chrysalis*. O título do episódio é uma referência ao último estágio de desenvolvimento de uma lagarta antes de se transformar em borboleta, inseto que constitui uma importante simbologia dentro da narrativa do jogo, como veremos posteriormente.

A personagem principal é a adolescente Maxine Caulfield, conhecida como Max, uma estudante de fotografia que ao salvar sua melhor amiga, Chloe Price, descobre ter um poder que lhe permite rebobinar o tempo e modificar ações do passado, mas sempre gerando consequências para o passado, presente e futuro.

O cenário central do jogo é Arcadia Bay, uma cidade litorânea fictícia localizada no estado do Oregon, nos Estados Unidos, e mais especificamente, a escola de arte onde Max

estuda, tendo como demais personagens muitos alunos e funcionários da escola em questão.

Por se tratar de uma narrativa digital interativa, as decisões do jogador podem afetar o futuro da história e das personagens, conforme figuras 3 e 4, fator que motivou a escolha do jogo como objeto de análise.

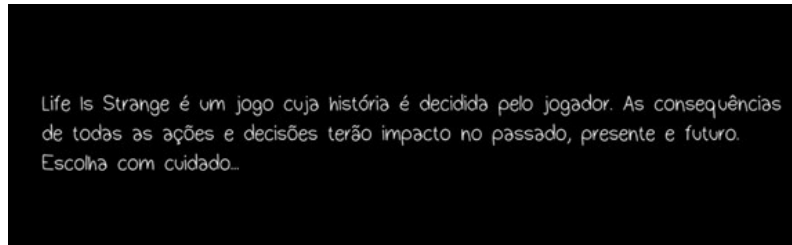


Figura 3. Alerta sobre as consequências das escolhas no jogo. (Captura de tela do jogo, 2022).



Figura 4. Opção de escolha entre duas ações diferentes. (Captura de tela do jogo, 2022).

3. Método

O método escolhido para a análise do jogo foi o *Close Reading*. Para Bizzocchi e Tanenbaum (2011), a técnica de *close reading* pode ser definida como uma análise detalhada de um objeto de mídia, em que o pesquisador pode se debruçar sobre um artefato digital, como um jogo, e por meio de um protocolo, analisar as poéticas envolvidas em sua criação.

Para uma análise mais profunda, como a exigida pelo método *Close Reading*, foi necessário jogar o objeto desta pesquisa por diversas vezes, uma das principais dificuldades desta metodologia. Por se tratar de um jogo com duração de aproximadamente duas horas, muitas destas jogadas foram feitas em etapas com algumas pausas.

A cada jogada buscou-se ampliar a profundidade de análise do jogo. Durante os

primeiros *gameplays* foram feitas várias projeções de possíveis lentes analíticas a serem utilizadas, até chegar à conclusão de quais e de que forma seriam efetivamente aplicadas.

Inicialmente observou-se os elementos de design do jogo que dão suporte à imersão, agência e transformação. Nas jogadas subsequentes, ao aprofundar o olhar sobre o jogo, foram sendo feitas anotações e capturas de tela já com o objetivo de recolher material para as análises feitas após as interações com o jogo.

Optou-se então por utilizar como lentes analíticas, as doze dimensões de avaliação da experiência do usuário de narrativas interativas digitais, elencadas por Roth e Koenitz (2016), buscando compreender como cada uma delas se desenvolve no jogo e quais os elementos dispostos no design do *game* podem trazer implicações para a ampliação ou diminuição da agência, imersão e/ou transformação, sob a ótica da experiência do usuário.

4. Discussão e resultados

Os resultados são relatados juntamente às discussões, e são organizados com base nas dimensões de análise destacadas no *framework* de Roth e Koenitz (2016).

Para a análise da obra, conforme orientam Bizzocchi e Tanenbaum (2011), é interessante caracterizar a tipologia de jogador que efetuará a observação, a fim de captar uma maior variedade das possibilidades contidas no jogo. Neste sentido, para a realização desta leitura atenta nos colocamos na posição de jogador do tipo explorador, que segundo Bartle (2009), são jogadores impulsionados por explorar o jogo ao máximo, desde a exploração do mundo do jogo até uma compreensão das tomadas de decisões. Este posicionamento pode ser importante para que os leitores compreendam sob que tipo de ótica de jogador o *game* foi analisado.

4.1 Agência

Eichner (2014) indica que agência se refere à capacidade de agir sobre um determinado meio com a possibilidade de fazer algumas escolhas em detrimento de outras. Para a autora, o sentimento de agência está muito mais relacionado à percepção de poder efetuar mudanças e escolhas do que a realmente fazê-las, como um sentimento de fazer diferença. No *framework* criado por Roth e Koenitz, pontos a serem observados no que

tange à agência são a usabilidade, a efetivação e a autonomia que passaremos a analisar a seguir.

4.1.1. Usabilidade

No contexto das narrativas interativas digitais, a usabilidade pode se referir a experiências com o hardware (móvel, desktop, sistema de realidade virtual) e a interface do software (por exemplo, em relação ao design de interação). Por este motivo, os autores descrevem a usabilidade como sendo uma avaliação subjetiva, por ser algo que pode variar dependendo do contexto, embora seja uma pré-condição para uma boa experiência do usuário (Roth; Koenitz, 2016).

Neste quesito de usabilidade, *Life is Strange* é um software fluído, que possibilita jogar sem travamentos apesar de apresentar muitos elementos mais complexos de luz e sombra que costumam carregar um pouco o processamento de determinadas placas de vídeo em alguns jogos. Na experiência aqui relatada, foi utilizada uma máquina com hardware bastante superior às recomendações mínimas exigidas pelo fabricante do jogo, principalmente de processamento gráfico, o que pode ter interferido neste resultado positivo relacionado à usabilidade.

4.1.2. Efetivação

A efetivação está relacionada ao efeito ocasionado pelas ações do jogador e sobre o quão significativas são estas ações para a progressão da narrativa. Roth e Koenitz (2016) destacam que ela pode se dar em dois níveis: efetivação local, quando as ações realizadas têm efeito imediato em determinada situação ou em parte da narrativa; e efetivação global, quando as ações do jogador têm impacto maior, mesmo em ações passadas, podendo levar o jogo também a finais diferentes.

Os autores mencionam que a efetivação também está relacionada ao feedback, que no caso da efetivação local é mais simples de transmitir, mas no caso da efetivação global, este retorno ao jogador só vai se tornando mais claro no transcorrer da narrativa e isso se percebe com *Life is Strange*.

As ações realizadas ou escolhas feitas no jogo não apresentam modificações instantâneas à narrativa, sendo somente notado seu impacto no decorrer da história. O único

diferencial que se aplica aqui é que a personagem Max pode controlar o tempo por meio de um poder sobrenatural. Então, podemos dizer que as modificações mais instantâneas que aparecem no jogo, são devido ao poder de manipulação do tempo que a personagem possui. Isto pode sustentar a efetivação local maior do que a que o jogo realmente produz, pois, muitas vezes, o próprio ato de voltar no tempo é induzido ao jogador, como veremos no quesito seguinte que se refere à autonomia.

4.1.3. Autonomia

A autonomia pode ser considerada uma necessidade básica do ser humano, relacionada à nossa liberdade de escolher entre um conjunto de ações sem sermos direcionados para nenhuma. (Roth; Koenitz, 2016)

Com base nesta definição trazida pelos autores, o jogo *Life is Strange* provoca certa decepção. As primeiras jogadas e as primeiras decisões tomadas, fomentam a autonomia. No entanto, no decorrer do jogo ou com um maior número de jogadas completas por meio das quais se vai aprofundando a observação, percebe-se que existem detalhes no design do jogo que comprometem a autonomia. Na maioria das telas de decisão apresentadas pelo jogo, só existem duas opções de escolha, como já mostramos anteriormente.

Em dados momentos, é apresentado um ícone de reticências no canto superior da tela de jogo, indicando que Max aprendeu algo que pode lhe ser útil, caso decida voltar no tempo, conforme ilustra a figura 5.

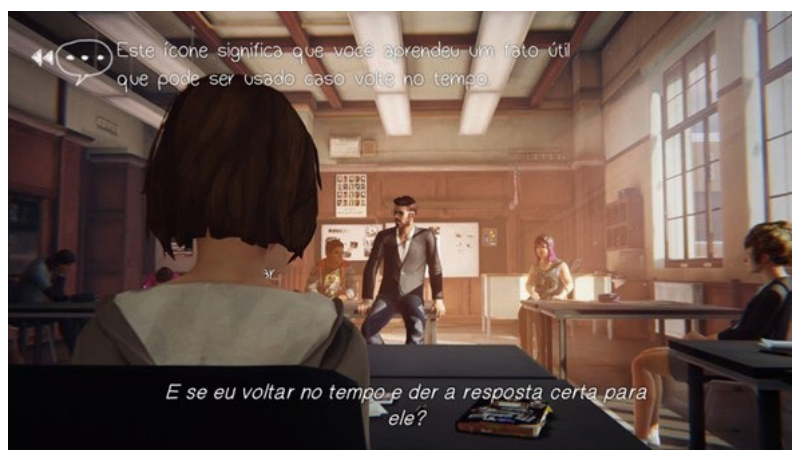


Figura 5. Ícone de aprendizado de Max. (Captura de tela do jogo, 2022).

Nestes casos, após Max voltar no tempo, e aprender algo que pode lhe auxiliar para avançar na história, uma terceira opção de escolha aparece. Como vemos no exemplo da figura 6, em dado momento da narrativa em que depois de voltar no tempo, Max aprende um conceito perguntado pelo professor que ela não sabia antes. Salienta-se que todas essas decisões no decorrer do jogo aparecem sublinhadas, como um sinal de indicativo do caminho correto a seguir e que compele o jogador a selecionar aquela opção, como se estivéssemos sendo liderados, assim como apontam Roth e Koenitz (2016).



Figura 6. Terceira opção de escolha sublinhada. (Captura de tela do jogo, 2022).

A falta de autonomia fica clara em diversos momentos do jogo, quando há uma indicação sobre de que forma o jogador deve interagir com determinado objeto ou personagem, como mostra a figura 7 a seguir.



Figura 7. Direcionamento a determinada ação com um objeto. (Captura de tela do jogo, 2022).

Outro elemento importante do jogo é o diário de Max. Por meio da leitura do diário, a compreensão das histórias prévias das personagens secundárias se amplia, assim como a história da própria Max e do mundo do jogo. Trata-se de uma narrativa complementar, que esclarece muitos elementos que não são expostos somente pela livre exploração do mundo e contato com as personagens. É totalmente possível seguir no jogo sem a leitura deste diário, mas a compreensão da narrativa como um todo fica prejudicada. Além do diário, Max também recebe mensagens de texto no celular que complementam a história. No entanto, apesar de ambos, diário e celular, serem itens positivos, da forma como são apresentados, eles também são utilizados para limitar a autonomia do jogador (Figura 8).

Tal fato pode ser considerado desfavorável, principalmente considerando que neste trabalho, o jogo foi analisado por um jogador do tipo explorador. Por mais desejo que o jogador deste tipo tenha de explorar o mundo e interagir com todos os personagens e objetos, sempre há algum elemento no diário ou no celular de Max, direcionando para o objetivo e constringendo de ir adiante em explorações.

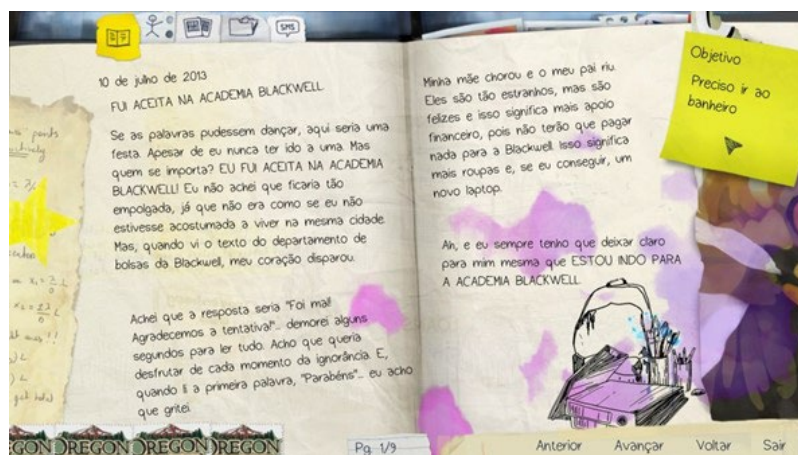


Figura 8. Nota autocolante no diário direcionando o jogador para o objetivo. (Captura de tela do jogo, 2022).

Outras grandes influências na limitação da autonomia são a consciência e os pensamentos de Max. Em diversos momentos, quando se está explorando o ambiente, ela pensa coisas como: “saia daqui, você não tem tempo para isso” ou “vá logo, precisam de você” (Figura 9).

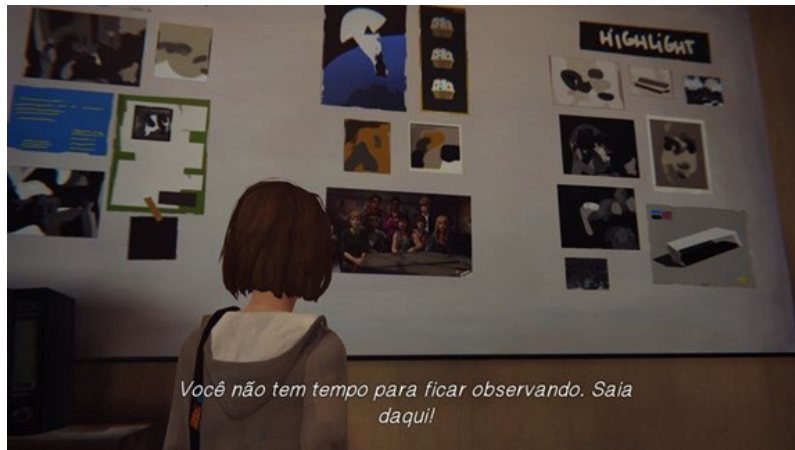


Figura 9. Pensamentos de Max limitando a autonomia. (Captura de tela do jogo, 2022).

Estes pensamentos também surgem após algumas decisões tomadas por Max e normalmente estão relacionados a decisões menos éticas ou morais, como mentir. Tais pensamentos muitas vezes estimulam o jogador a voltar no tempo e tomar a decisão oposta, indicando um alto nível de constrangimento da autonomia (Figura 10).

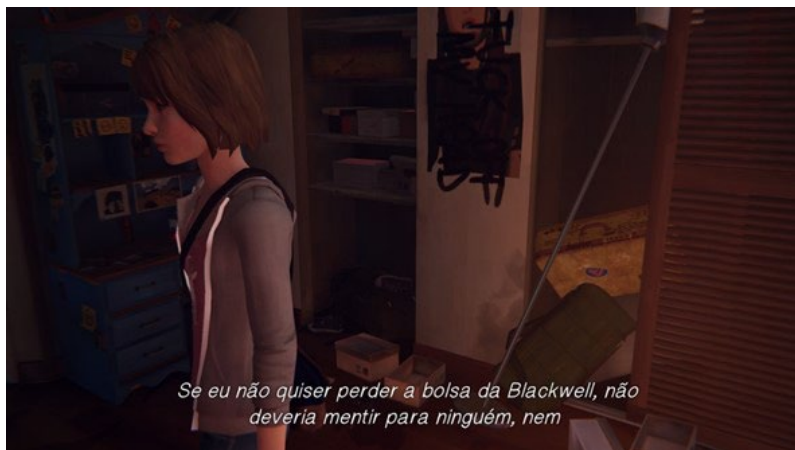


Figura 10. A consciência de Max indica possíveis escolhas equivocadas. (Captura de tela do jogo, 2022).

4.2. Imersão

Roth e Koenitz (2016) fazem uso do conceito de imersão nos termos gerais definidos por Murray (2003) e a analisam em dois níveis: a imersão perceptiva (fluxo ou *flow* e presença) e no nível da imersão narrativa (identificação de papéis, credibilidade, curiosidade, suspense).

4.2.1. Flow

O jogador que experimenta o *flow* é aquele que está tão engajado no *gameplay* a ponto de não poder ser interrompido por interferências externas. Esta definição dos autores vai ao encontro da ideia de Csikszentmihalyi (1991), que caracteriza o *flow* como um estado de gratificação ao nos engajarmos completamente em uma atividade em determinado momento. É um estado gratificante, em que as atividades não devem ser muito fáceis para não levarem ao tédio e nem tão difíceis que possam ocasionar o estresse ou frustração do jogador. Considerando isso, o estado de *flow* geralmente só é mantido se os desafios do jogo forem compatíveis com a habilidade do jogador (Roth; Koenitz, 2016).

Por se tratar de uma narrativa interativa, *Life is Strange* não é um jogo que exige tantas habilidades físicas como, por exemplo, domínio de joystick para controle do jogo, por ter comandos bastante simples. As habilidades requeridas pelo jogo estão mais relacionadas à tomada de decisão e geralmente estão relacionadas à moral e à ética. Em muitas escolhas ofertadas, Max deve tomar decisões consideradas antiéticas ou imorais para um bom desenrolar das tramas da narrativa, como mentir para ajudar um amigo. Neste sentido, por serem decisões que exigem uma boa concentração do jogador pelo conteúdo que apresentam, considera-se que o jogo promove o *flow*, pois, conforme Hartmann *et al.* (2005) citados por Eichner (2014), quanto mais emocionante e maior o interesse no conteúdo, maior será o foco controlado de atenção a ela dispensado.

4.2.2. Presença

Um ambiente digital que traz ao jogador o sentimento subjetivo de realmente “estar lá” presente em um mundo virtual, aparentemente não mediado, e que permite aos usuários acreditarem estar lá, apesar da tecnologia que os acolhe, é um ambiente onde acontece a presença (Eichner, 2014).

Assim, podemos dizer que o jogo *Life is Strange* provoca a presença. Por contar com elementos gráficos bem desenhados e harmônicos, trilha sonora agradável e personagens complexos com os quais se pode construir relações, além de possibilitar ao jogador uma determinada gama de ações, ainda que com autonomia limitada, o jogo possibilita um envolvimento profundo. Este envolvimento é capaz de manter o jogador em alto foco e,

portanto, imerso no mundo do jogo, despertando sua curiosidade e prazer, itens que podem ser considerados pré-requisito para o estabelecimento da presença (Eichner, 2014).

4.2.3. Credibilidade

A credibilidade está associada à teoria já mencionada de Coleridge sobre a suspensão da descrença citada e complementada por Murray (2003), indicando que é necessário ampliar esse entendimento para que os criadores de narrativas digitais permitam que os interatores “criem ativamente uma crença”.

Suspender a descrença ou criar ativamente esta crença como nos traz Murray, depende do quanto a trama e os personagens são críveis. Portanto, o comportamento dos personagens e o desenrolar da história são os componentes que sustentam a credibilidade da narrativa digital interativa.

Neste quesito, como já havia sido citado anteriormente quando tratando da presença, *Life is Strange* apresenta personagens complexos psicologicamente, com histórias intrincadas e que reagem às ações de Max de forma intensa. Max e seus colegas da Academia Blackwell, a escola de fotografia que é cenário do jogo, têm por volta de 18 anos, o que torna suas reações exacerbadas algo de bastante credibilidade. O sentimento de muitos deles é evocado com frequência na narrativa, nos encontros com as personagens e até mesmo na consciência de Max, que por vezes ouvimos. Portanto, essa relação e aproximação ao que aconteceria no mundo real torna a credibilidade um dos pontos fortes de *Life is Strange*.

4.2.4. Identificação de Papel

A identificação de papel está relacionada ao fato de o jogador poder identificar-se com o personagem virtual. Para os autores Roth e Koenitz (2016), o desejo de estar no lugar de outra pessoa é capaz de gerar emoções positivas no jogador. Em se tratando das narrativas digitais interativas, comumente os jogadores recebem um papel dentro da narrativa que devem cumprir ou do qual podem se sentir distanciados.

No caso de *Life is Strange*, percebemos que houve grande esforço na construção do jogo em levar o interator a se sentir efetivamente “na pele” de Max e podemos considerar também que há esforço do próprio jogador em desejar estar neste lugar. Max é uma adolescente que tem controle sobre o tempo, uma espécie de superpoder que a coloca em

um lugar de divindade. Voltando no tempo, ela é capaz de resolver os próprios problemas e ajudar amigos, mas, eventualmente, suas decisões podem acabar prejudicando a ela mesma ou a outras pessoas, ainda que essa não seja sua intenção ou a do jogador. Portanto, se colocar no lugar de Max é relativamente fácil, ela é uma espécie de super-heroína pelo seu poder de voltar no tempo, algo que pode ser considerado um realce da nossa realidade de seres humanos e com isso nos estimular a desejar entrar na personagem com mais afinco.

Sobre a construção do jogo e elementos de seu design, podemos encontrar diversas evidências ao suporte de identificação com Max. Um exemplo é logo no início do episódio, quando Max deixa a sala de aula e sai para caminhar pela escola. Toda a construção do design do jogo neste trecho específico contribui para entrar na atmosfera psicológica de Max, que é uma adolescente de 18 anos em uma nova escola, cheia de desafios. A postura dela enquanto caminha por esta escola nova, cheia de novos colegas para conhecer representa uma adolescente tímida, analisando este ambiente e pessoas novas, como podemos ler em seus pensamentos narrados e exibidos na tela. Logo ao sair da sala, como uma “fuga” de tantos estímulos novos ao seu redor, ela coloca os fones de ouvido para ouvir uma música. Quando ela põe os fones, podemos ouvir um aumento da música do jogo, acentuando a ambientação na personagem, fazendo com que nos sintamos Max e caminhemos pela escola como ela (Figura 11). Este é um dos pontos altos do jogo no sentido de identificação de papel. Além disso, a própria narrativa e detalhamento da história no diário e celular de Max contribuem para essa identificação.



Figura 11. Max ao sair da sala e colocar os fones de ouvido. (Captura de tela do jogo, 2022).

4.2.5. Curiosidade

Um dos pressupostos da narrativa é a capacidade de manter o interesse dos usuários sobre o futuro dos eventos narrativos que está relacionada à curiosidade. Na esfera da narrativa digital interativa, a curiosidade também pode se referir às possibilidades de escolha do interator, as consequências de suas ações, o que o impulsiona a agir focado no futuro e pode gerar um maior engajamento. A curiosidade está relacionada a experiências positivas, de prazer e alegria.

Há uma cena em especial neste primeiro episódio de *Life is Strange* em que fica clara a percepção positiva de um desfecho de algo motivado pela curiosidade. Na cena, Max está se dirigindo aos dormitórios da escola para buscar um *pendrive* que precisa entregar para o amigo Warren. No caminho, encontra os personagens Logan e Zachary jogando bola e a personagem Alyssa sentada à frente deles, lendo um livro. Em um dado momento a bola acerta a cabeça de Alyssa fazendo-a reclamar de dor. Quando decidimos voltar no tempo e avisar Alyssa para desviar a cabeça antes que a bola a atinja, a personagem demonstra tanta gratidão por Max, que esta passa a se sentir uma heroína, e então começa a perceber que pode fazer o bem às pessoas com o uso de seu poder, mesmo que seja em algo tão simples. Esta recompensa gerada por uma atitude tomada com base na curiosidade ilustra bem este conceito e demonstra que o jogo tem grande potencial para tal e desenvolve isso em diversos momentos.

4.2.6. Suspense

O conceito de suspense, embora associado à curiosidade, pois ambos têm como base a incerteza, pode estar relacionado a sentimentos mais negativos, como ansiedade ou preocupação.

O suspense geralmente alude ao envolvimento emocional com determinados personagens e com a narrativa como um todo e pode causar algum estresse ao jogador, e dependendo do desfecho de suas ações podem trazer experiências de alívio, tristeza ou satisfação (Roth; Koenitz, 2016).

No contexto de *Life is Strange*, o jogo apresenta várias sequências em que o suspense é nítido na construção do game.

Um elemento simples, que durante as primeiras jogadas passou despercebido, foi com relação a determinadas ações atreladas a decisões mais polêmicas e que ocasionarão mudanças na narrativa conforme a opção escolhida. Estas opções são apresentadas com fonte em caixa alta, além de ser usado o recurso de desfoque da imagem, aumentando a sensação de suspense (Figura 12).



Figura 12. Decisões polêmicas com a fonte em caixa alta e desfoque de imagem. (Captura de tela do jogo, 2022).

Na ação ilustrada na captura de tela, como em várias outras, percebemos claramente que conforme a decisão tomada, a narrativa se altera, trazendo implicações para a história, conforme mostramos no quadro 1.

	Opção 1	Opção 2
	Dedurar Nathan	Esconder a verdade
Implicação 1	Quando Max sai para a área externa da escola, ouvimos o diretor Wells chamando Nathan para a sua sala	Nathan não é chamado pelo diretor Wells
Implicação 2	Max consegue conversar com o personagem Luke na área externa ao dizer para ele que dedurou Nathan para o diretor Wells por estar com uma arma na escola e Nathan passa a admirá-la pela atitude	Ao falar com Luke na área externa, o personagem diz para Max que não está com vontade de conversar
Implicação 3	Nathan se revolta com Max por ela tê-lo dedurado e confronta ela no estacionamento	Nathan descobre que era Max quem estava no banheiro quando ele ameaçou Chloe e tenta intimidá-la

Implicação 4	Chloe deseja que Max não tivesse dedurado Nathan e fica preocupada	Chloe, por ter medo da família influente de Nathan, fica feliz que Max não o tenha dedurado
--------------	--	---

Quadro 1. Implicações da primeira tomada de decisão polêmica. (Elaborado pelas autoras, 2022).

Outro recurso utilizado para aumentar o suspense é o ícone da borboleta. Como mencionamos anteriormente, o episódio 1 se intitula *Chrysalis* em referência a este inseto. A borboleta é visualizada pela primeira vez no jogo um pouco antes do momento em que Max descobre ter o poder de voltar no tempo (Figura 13).

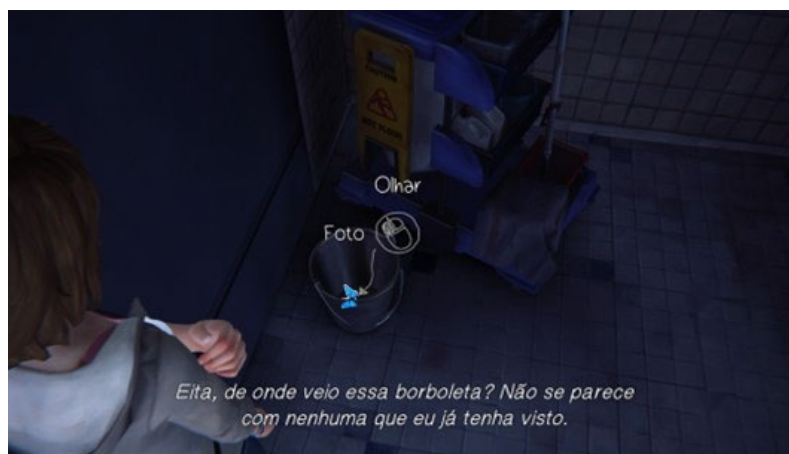


Figura 13. Max encontra a borboleta antes de descobrir seu superpoder. (Captura de tela do jogo, 2022).

Podemos considerar que a borboleta foi utilizada em referência ao termo “efeito borboleta”, que tem por base a teoria do caos e segue a ideia de que “o bater de asas de uma borboleta é capaz de gerar um tornado do outro lado do mundo” (VERNON, 2017). O efeito borboleta já foi explorado por diversas outras mídias, como em um filme de 2004, que tem “Efeito Borboleta” por título. No filme, o personagem principal também é capaz de voltar no tempo e alterar coisas do passado com consequências para o presente e futuro.

No caso de *Life is Strange*, depois da primeira aparição, a borboleta ressurge na sequência do jogo como um ícone que indica quando as ações de Max trarão consequências para o futuro, notificando que é possível voltar no tempo para escolher uma ação diferente (Figura 14). Trata-se de um item, portanto, que contribui para o aumento do suspense do jogo e apesar de gerar sentimentos negativos em alguns momentos, torna o *game* mais

instigante e motiva o jogador a seguir em frente. Por outro lado, a aparição do ícone também pode restringir a autonomia por um possível direcionamento para usar o poder de Max.

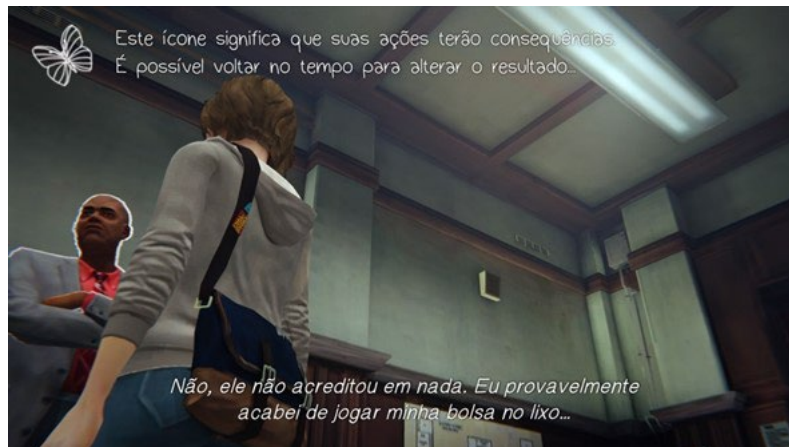


Figura 14. Ícone de borboleta indicando consequências futuras. (Captura de tela do jogo, 2022).

4.3. Transformação

Por ser um tipo de narrativa mais envolvente estimulada pela participação, a narrativa interativa digital tende a aumentar o envolvimento pessoal e as transformações decorrentes disso. Para Murray (2003) a narrativa nos possibilita uma experiência transformadora, devido a sua capacidade de nos fornecer múltiplas escolhas. Para a autora, as histórias podem nos envolver tanto, a ponto de “mudar quem somos”. Roth e Koenitz (2016) destacam que no contexto de uma narrativa digital interativa, os interatores têm o sentimento de transformação ampliada, principalmente se o sistema é capaz de oferecer resultados diferentes conforme suas ações.

Conforme já demonstrado ao tratar do suspense, *Life is Strange* é um jogo com alto índice de transformação. Apesar de muitas ações serem irrelevantes para o desenrolar da história e da autonomia ficar prejudicada em muitos momentos, ao jogar o jogo mais de uma vez podemos perceber que principalmente as ações mais dramáticas podem trazer consequências futuras, o que alimenta o sentimento de transformação ocasionado pelo jogo.

4.3.1. Apreciação eudaimônica

Roth e Koenitz (2016) afirmam que usuários de mídia que buscam experiências significativas de vida em seu entretenimento são movidos por motivações eudaimônicas. Na

visão aristotélica, a eudaimonia (felicidade) está relacionada ao fato de que as ações humanas são efetuadas em busca de se obter um bem (Amaral; Silva; Gomes, 2012).

Neste sentido, compreendemos quando Roth e Koenitz afirmam que os jogadores de uma narrativa digital interativa, ao evoluírem na narrativa ou interagirem com os personagens, esperam obter algo positivo, como uma vitória em uma situação difícil ou até mesmo uma lição de vida. Desta forma, no campo da apreciação eudaimônica, os interatores fazem conexões da narrativa com suas próprias vidas, em uma experiência mais introspectiva que lhes gera resultados positivos.

Algo muito presente na narrativa de *Life is Strange* é a importância da amizade. Max encontra e salva sua amiga Chloe Price, após cinco anos sem vê-la. A vida de sua amiga não foi muito fácil nos momentos em que estiveram afastadas, e as memórias de ambas as personagens, assim como seus diálogos, reforçam essa construção. No entanto, no decorrer da história, Max vai tentando reconquistar a confiança e a amizade de Chloe, trazendo ao jogador o desafio de escolher entre atitudes que não seriam éticas ou morais, mas que têm por objetivo auxiliar a amiga Chloe. Assim, por este e outros conteúdos, podemos dizer que o jogo é forte no quesito apreciação eudaimônica, pois além de aprendizados, nos traz uma lição sobre o valor da amizade e o quanto ela é capaz de transformar nossas vidas.

4.3.2. Afeto (positivo ou negativo)

Segundo Roth e Koenitz (2016) todas as narrativas podem gerar estados afetivos em seus interatores, sendo positivos ou negativos.

Os afetos positivos estão relacionados a sentimentos de prazer como orgulho e entusiasmo, por exemplo. Já os negativos, podem estar relacionados a sentimentos de tristeza, mas são mais complexos, porque mesmo algo que desperte algum sentimento infeliz, pode gerar um afeto positivo no interator, quando relacionado a alguma experiência que promova um crescimento pessoal.

Muitas ações no decorrer da narrativa de *Life is Strange* podem gerar afetos positivos ou negativos de forma intensa. A identificação com as personagens e suas histórias de vida, aliadas a um bonito gráfico de jogo e uma boa trilha sonora, geram sentimentos a todo o momento, sejam felizes ou tristes. No entanto, algo interessante de salientar neste ponto se refere ao retorno que o jogo dá ao jogador quando da conclusão do episódio. Há uma tabela

com todas as ações tomadas pelo jogador e uma porcentagem elencada para cada uma delas (Figura 15). Muitas vezes tomamos uma decisão e estamos satisfeitos com ela no momento do ato e com as consequências posteriores, mas ao ver a tabela e perceber que a opção selecionada indica uma menor porcentagem de completude do jogo, traz uma frustração e um sentimento negativo.



Figura 15. Exposição de porcentagens ao final do jogo. (Captura de tela do jogo, 2022).

Esta exposição pode provocar frustração pelo fato de que demonstra que mesmo ações que considerávamos corretas, foram equivocadas sob o ponto de vista do padrão pretendido pelo jogo. Por outro lado, desperta o sentimento de jogar novamente fazendo escolhas diferentes para obter outros resultados e consequências.

4.3.3. Prazer

O prazer pode estar relacionado a experiências e emoções positivas e é característica das mídias de entretenimento. Roth e Koenitz (2016) salientam que o prazer está relacionado à satisfação das expectativas que o usuário criou ao interagir com a mídia. Ou seja, mesmo que a experiência seja positiva, se a expectativa for alta demais a sensação de prazer pode não ser tão grande.

O prazer encontrado em *Life is Strange* está associado a muitas das outras características do jogo já mencionadas neste trabalho. A combinação de gráfico agradável, um mundo de jogo interessante para exploração, personagens complexos, possibilidades de escolha (mesmo que restritas), música, temática, domínio de um superpoder e o desenrolar da narrativa em si são apenas alguns dos aspectos que podem fazer o jogador de *Life is Strange* sair do jogo com vontade de jogar novamente ou de jogar os próximos episódios e ir em

busca de outros jogos semelhantes ou conteúdos relacionados. Este desejo de jogar novamente é apontado por Roth e Koenitz como um bom indicador da obtenção de prazer no jogo.

Considerações finais

Este estudo teve por objetivo apresentar uma análise feita pelo método *close reading* sobre o objeto *Life is Strange*: episódio 1 - *Chrysalis*, um jogo do tipo narrativa digital interativa. Foram utilizadas como lentes analíticas as doze dimensões elencadas por Roth e Koenitz (2016), elaboradas com base no trabalho de Murray sobre imersão, agência e transformação para permitir avaliar uma narrativa digital interativa pelo viés da experiência do usuário.

Consideramos que a ferramenta desenvolvida pelos autores, apoia o trabalho do pesquisador no sentido de nortear a avaliação do usuário, que sem um protocolo seria ainda mais subjetiva. O uso do *framework* criado por eles auxiliou na leitura do objeto, facilitando a busca por informações detalhadas sobre cada um dos itens propostos quando da realização de cada uma das leituras do jogo. Foi possível ainda, ampliar a compreensão e visitar os conceitos de **imersão, agência e transformação** já estudados em Murray (2003) por meio das subdivisões propostas por este modelo.

Como uma das autoras já havia jogado o jogo antes de realizar o *close reading* do mesmo, havia o sentimento de que *Life is Strange* proporcionava uma grande autonomia ao jogador na construção dos caminhos da narrativa, hipótese que foi refutada devido a diversas evidências encontradas tanto no design quanto no próprio *gameplay* do jogo.

Por outro lado, pontos positivos que não haviam sido observados no jogo anteriormente, foram destacados, tais como o impacto positivo gerado pelo suspense, *flow* e identificação de papel ampliarem mais a imersão do que o esperado. Interessante observar também que a apreciação eudaimônica e afeto, que embora estejam elencados no quesito transformação do *framework* utilizado, contribuem para que a imersão se intensifique.

Aspectos como o *flow*, a presença, a identificação de papel e o prazer, por exemplo, foram identificados como sendo pontos muito positivos na construção do jogo, mas por meio da análise mais focada possibilitada pela leitura profunda, o entendimento destes aspectos e os motivos pelos quais podem ser considerados pontos positivos, foram ampliados.

Além disso, ao efetuar a leitura do jogo sob as lentes analíticas já mencionadas, foi possível perceber que muitos aspectos se relacionam entre si e que cada um deles contribui à sua maneira para o aumento ou redução da imersão, agência e transformação. Consideramos que os principais limitadores do sentimento de agência despertado pelo jogo são a restrição da autonomia e os afetos negativos gerados pelo feedback recebido ao final do jogo.

A leitura densa do artefato permitiu entender como os elementos construtivos do jogo *Life is Strange* materializam o conceito de narrativa. Considerando que narrativas são eventos conectados por causa e efeito num determinado tempo e espaço (Bordwell, 2007), o jogo evidencia esses aspectos através do controle dos eventos.

As narrativas digitais interativas são um artefato de mídia interessante, tanto para usuários que buscam entretenimento quanto para pesquisadores que desejam se debruçar em objetos digitais interativos como foco de estudo. Outro componente da narrativa de *Life is Strange* que pode ser avaliado em futuros estudos é a manipulação do tempo executada pela protagonista Max, algo ao qual se pretendia dar mais ênfase neste estudo, não ocorreu, possivelmente pelas lentes analíticas selecionadas.

Futuras pesquisas envolvendo o framework de Roth e Koenitz e o método *close reading*, podem também envolver escalas de avaliação que permitam uma análise quantitativa da percepção dos usuários sobre as dimensões estipuladas pelo modelo, trazendo resultados mais concretos de observação.

Agradecimentos

Ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) pelo Programa de Capacitação de Servidores que possibilita o afastamento integral de seus servidores para dedicação ao doutorado.

REFERÊNCIAS

AMARAL, R. P. do; SILVA, D. A.; GOMES, L. I. A eudaimonia aristotélica: a felicidade como fim ético. **Vozes dos Vales da Ufvjm**: Publicações Acadêmicas, [Diamantina], n. 1, p. 1-20, maio 2012. Disponível em: <<http://site.ufvjm.edu.br/revistamultidisciplinar/files/2011/09/A->

[eudaimon%C3%ADa-aristot%C3%A9lica-a-felicidade-como-fim-%C3%A9tico.pdf](#)>. Acesso em: 28 jan. 2022.

BARTLE, Richard A. Understanding the Limits of Theory. *In*: BATEMAN, Chris Bateman (ed.): **Beyond game design: nine steps to creating better videogames**. [s.l.]: Charles River Media, 2009. Disponível em: <<https://core.ac.uk/download/pdf/74369444.pdf>>. Acesso em: 29 jan. 2022

BIZZOCCHI, J. Games and Narrative: an Analytical Framework. *In*: **Loading, Online Journal of the Canadian Game Studies Association**. [S.l.]: [s.n.], v. 1, 2007.

BIZZOCCHI, J.; TANENBAUM, J. Well Read : Applying Close Reading Techniques to Gameplay Experiences. **Well Played**, v. 3, n. January, p. 1–16, 2011.

BORDWELL, David. **Poetics of Cinema**. New York: Routledge, 2007.

CSIKSZENTMIHALYI, M. **Flow: the psychology of optimal experience**. New York: Harper Perennial, 1991.

EICHNER, S. **Agency and media reception: experiencing video games, film, and television**. Postdam, GE: Springer, 2014.

MILLER, C. H. **Digital storytelling: a creator’s guide to interactive entertainment**. 4. ed. Boca Raton, FL: CRC Press, 2020.

MURRAY, J. H. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo, SP: Unesp, 2003.

ROTH, C.; KOENITZ, H. Evaluating the user experience of interactive digital narrative. *In*:

INTERNATIONAL WORKSHOP ON MULTIMEDIA ALTERNATE REALITIES, 1., 2016, [online]. **Anais [...]**. Amsterdam: ACM, 2016, p. 32. Disponível em: <<https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/2983298.2983302>>. Acesso em: 11 jan. 2022.

RYAN, M.-L. **Narrative as virtual reality: immersion and interactivity in literature and electronic media**. London: Johns Hopkins University Press, 2001.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos**. São Paulo: Blucher, 2012. v. 1.

TANENBAUM, Karen; TANENBAUM, Joshua. **Commitment to meaning: a reframing of agency in games**. *In*: DIGITAL ARTS AND CULTURE CONFERENCE, 8., 2009, [online]. **Anais [...]**. Irvine: University of California, 2009. Disponível em: <<https://escholarship.org/uc/item/6f49r74n>>. Acesso em: 25 jan. 2022.

VERNON, J. L. **Understanding the butterfly effect**. Disponível em:
<<https://www.americanscientist.org/article/understanding-the-butterfly-effect>>.
Acesso em: 30 jan. 2022.

BIOGRAFIA DOS AUTORES

LUCIANE MARIA FADEL

Possui graduação em Comunicação Visual pela Universidade Federal do Paraná (1987), graduação em Engenharia da Computação pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná (1994), graduação em Licenciatura Em 2o Grau pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná (1992), mestrado em Ciências da Computação pela Universidade Federal de Santa Catarina (2001) e doutorado em Typography & Graphic Communication - University of Reading (2007) e Pós-Doutorado em Narrativas orientado pelo Prof. Jim Bizzocchi na Simon Fraser University, Canada. Atualmente é professora adjunto do Departamento de Expressão Gráfica da Universidade Federal de Santa Catarina. Co-lidera o Grupo de Pesquisa Núcleo de Acessibilidade Digital e Tecnologias Assistivas e participa do Grupo de Estudo de Ambiente Hipermídia voltado ao processo de Ensino-Aprendizagem e do Grupo SAITE - Tecnologia e Inovação em Educação na Saúde, da Universidade Federal do Maranhão. É membro do International Reference Group (IRG) sobre o uso de digital storytelling no tratamento de pacientes em cuidados Paliativos da SFU. Tem experiência na área de Design para Experiência com ênfase em Interação Humano Computador, atuando principalmente nos seguintes temas: design de interação, narrativas, user experience, novas mídias e digital storytelling.

E-mail de contato: liefadel@gmail.com

LUANA MONIQUE DELGADO LOPES

Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento da Universidade Federal de Santa Catarina, na área de Mídia do Conhecimento. Mestre em Tecnologias da Informação e Comunicação pela Universidade Federal de Santa Catarina - Campus Araranguá (2019). Possui Especialização em Gestão: Supervisão Escolar pela Faculdade Cenecista de Osório (2012) e bacharelado em Biblioteconomia pela Universidade Federal do Rio Grande (2009). Atua como bibliotecária do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul - Campus Osório.

E-mail de contato: luanamonique@gmail.com