



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE PSICOLOGIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PSICOLOGIA COGNITIVA

RENNAN CAVALCANTE RAFFAELE

**OS PROCESSOS CRIATIVOS NA EXPERIÊNCIA DO JOGADOR DE
INTERACTIVE DRAMA: Um estudo sobre a perspectiva e a ficção subjetiva**

Recife
2023

RENNAN CAVALCANTE RAFFAELE

**OS PROCESSOS CRIATIVOS NA EXPERIÊNCIA DO JOGADOR DE
INTERACTIVE DRAMA: Um estudo sobre a perspectiva e a ficção subjetiva**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Psicologia Cognitiva do Centro de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para obtenção do título de doutor(a) em Psicologia Cognitiva. Área de concentração: Psicologia Cognitiva.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Marina Assis Pinheiro

Coorientador: Prof.^o Dr. Luciano Rogério Lemos Meira

Recife

2023

Catálogo na Fonte
Bibliotecário: Rodrigo Leopoldino Cavalcanti I, CRB4-1855

R137p Raffaele, Rennan Cavalcante.
Os processos criativos na experiência do jogador de interactive drama : um estudo sobre a perspectiva e a ficção subjetiva / Rennan Cavalcante Raffaele. – 2023.
169 f. : il. ; tab. ; 30 cm.

Orientadora : Marina Assis Pinheiro.
Coorientador : Luciano Rogério Lemos Meira.
Tese (doutorado) - Universidade Federal de Pernambuco, CFCH.
Programa de Pós-Graduação em Psicologia Cognitiva, Recife, 2023.

Inclui referências e anexos.

1. Psicologia cognitiva. 2. Criatividade. 3. Perspectivação. 4. Dialogismo (Psicologia). 5. Estética. 6. Jogos eletrônicos. I. Pinheiro, Marina Assis (Orientadora). II. Meira, Luciano Rogério Lemos (Coorientador). III. Título.

153 CDD (22.ed.)

UFPE (BCFCH2023-200)

RENNAN CAVALCANTE RAFFAELE

**OS PROCESSOS CRIATIVOS NA EXPERIÊNCIA DO JOGADOR DE
INTERACTIVE DRAMA: Um estudo sobre a perspectiva e a ficção subjetiva**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Psicologia Cognitiva do Centro de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para obtenção do título de doutor(a) em Psicologia Cognitiva. Área de concentração: Psicologia Cognitiva.

Aprovado em: 03/08/2023

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dr^a. Marina Assis Pinheiro (Orientadora)
Universidade Federal de Pernambuco - UFPE

Prof^a. Dr^a Candy Estelle Marques Laurendon (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco - UFPE

Prof^a. Dr^a Sandra Patrícia Ataíde Ferreira (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco - UFPE

Prof^a. Dr^a Alessandra Ramos Castanha (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco - UFPE

Prof^a. Dr^a Lia da Rocha Lordelo (Examinador Externo)
Universidade Federal da Bahia – UFBA

Prof. Dr. Anthony Jose da Cunha Carneiro Lins (Examinador Externo)
Universidade Católica de Pernambuco – UNICAP

AGRADECIMENTOS

Gostaria de expressar meus mais sinceros agradecimentos a todas as pessoas que contribuíram para o sucesso e conclusão do meu doutorado. Agradeço de coração a cada um de vocês pelo apoio, incentivo e presença ao longo dessa jornada desafiadora. Em primeiro lugar, gostaria de expressar minha profunda gratidão à minha noiva Luana Silva, sua ajuda emocional constante e seu apoio inabalável foram fundamentais para minha perseverança e bem-estar durante todo o período do doutorado. Sua compreensão, paciência e incentivo foram verdadeiramente inestimáveis, e sou imensamente grato por tê-la ao meu lado nessa jornada.

Não poderia deixar de agradecer minha orientadora, Marina Pinheiro, e meu coorientador, Luciano Meira. Sua paciência, orientação e acolhimento foram essenciais para o desenvolvimento da minha pesquisa. Agradeço por compartilharem seus conhecimentos e experiência, guiando-me no caminho certo e incentivando meu crescimento acadêmico e profissional. Também gostaria de estender meus agradecimentos aos professores do Programa de Pós-Graduação em Psicologia Cognitiva. Sua dedicação ao ensino e à pesquisa proporcionaram um ambiente de aprendizado enriquecedor, no qual pude expandir meus horizontes e aprimorar meus conhecimentos. Não posso deixar de mencionar meus colegas de orientação, que compartilharam essa jornada comigo, trocando ideias, desafios e conquistas. Agradeço por nossa colaboração mútua e pelo apoio constante ao longo desses anos. Aos colegas do Programa de Pós-Graduação com os quais estudei, agradeço pela camaradagem e pelo compartilhamento de experiências. Expresso minha gratidão aos professores que compuseram as bancas de qualificação e defesa da minha tese. Sua expertise, críticas construtivas e sugestões foram fundamentais para o aprimoramento do meu trabalho.

Por último, mas não menos importante, quero agradecer de coração a Anthony Lins e Breno Carvalho, meus eternos professores e amigos. Nosso vínculo de amizade e cumplicidade já dura uma década, e sou imensamente grato pelos ensinamentos, incentivos e inspirações que recebi ao longo desses anos. Vocês foram fundamentais para meu desenvolvimento acadêmico, profissional e pessoal, e sua amizade é um tesouro que levarei para toda a vida.

A todos vocês, meu profundo agradecimento. Essa conquista não teria sido possível sem o apoio, a confiança e as contribuições de cada um de vocês. Que possamos continuar trilhando caminhos de sucesso e crescimento juntos.

“Don't worry, it'll work out somehow.” (TAKEI, 1998, p.37.)

RESUMO

A presente pesquisa tem como objeto de estudo os processos criativos investigados na vivência cotidiana durante as ações dos jogadores de videogame. Na área dos jogos digitais, é comum falar-se sobre a criatividade do desenvolvedor ou do artista durante a criação do jogo digital, porém pouco se explora a criatividade do jogador. Este, por meio de uma experiência imersiva proporcionada pelo jogo, constrói significados que transformam sua própria vida. O jogo digital escolhido para esta pesquisa é o *Little Hope*, um jogo do gênero *Interactive drama*. Esse gênero apresenta características como "Escolha e Consequência", nas quais o jogador precisa fazer escolhas conflitantes que desafiam suas virtudes e transformam as relações entre os personagens dos jogos, criando situações de tensão e envolvendo o jogador em descobertas inesperadas em sua narrativa. O jogo exige do jogador a interpretação do que está acontecendo e a antecipação do que está por vir. Nesta pesquisa, adota-se a perspectiva dialógica e cultural da criatividade, compreendendo-a como uma atividade humana que resulta na emergência do novo na relação entre sujeito e cultura. A epistemologia própria do dialogismo de Mikhail Bakhtin é usada como base interpretativa fundamental para os estudos da criatividade, especialmente para o entendimento da relação entre o eu e o outro durante a experiência do jogo. Assim, o objetivo desta pesquisa é investigar a dinâmica criativa e o processo de perspectivação ficcionante do campo de ação atuante na interação dos jogadores no contexto do interactive drama. Procura-se discutir como os sujeitos perspectivam a narrativa do jogo e construir um modelo interpretativo dialógico da relação entre o usuário do jogo e a narrativa gameficada. Adota-se uma abordagem idiográfica qualitativa estruturada em quatro etapas: seleção de quatro participantes; acompanhamento de diários online de atividades cotidianas e entrevista prévia dos participantes selecionados; realização de duas sessões de interação com o jogo de *interactive drama* para cada dupla de participantes, acompanhadas de videografia; e, por fim, entrevista semiestruturada coletiva com as duplas, com exibição de trechos dos vídeos das sessões de jogos. O olhar do pesquisador está centrado em uma reflexão de natureza cultural e dialógica, abrangendo tudo o que excede e transforma subjetivamente a narrativa do jogo. A análise dos dados e as discussões baseiam-se em quatro eixos interpretativos: 1) As tensões nos momentos de incerteza; 2) Perspectivação e posições dos jogadores em relação ao jogo; 3) Ambiguidade e

ambivalência na experiência do jogo; 4) As negociações de sentidos. Nos resultados, foi possível compreender os perfis de jogadores participantes da pesquisa; durante a etapa de observação da interação dos participantes com o jogo, foram percebidas constantes trocas de posições entre o jogador, o personagem e o espectador do jogo; na entrevista realizada com cada dupla foram identificados os quatro eixos interpretativos relacionadas ao jogo; por fim foi construído um gráfico ilustrativo da dinâmica criativa investigada da interação jogador-jogo. A principal contribuição desta pesquisa é uma chave de leitura que busca compreender os processos criativos centrados nas perspectivas ficcionantes do sujeito em sua relação com a emergência do novo na experiência estética e lúdica do videogame. A partir desses resultados, conclui-se que a interação do jogador com o jogo de *interactive drama* é um processo complexo, envolvendo a emergência do novo na relação entre sujeito e cultura. A ficção desempenha um papel fundamental nesse processo, pois permite ao jogador construir significados e transformar sua própria vida por meio da imersão no jogo. A perspectivação ficcional do jogador, ao se colocar no lugar dos personagens e tomar decisões, contribui para a experiência estética e lúdica do videogame, ampliando as possibilidades interpretativas e narrativas. Essa pesquisa oferece uma chave de leitura para compreender os processos criativos no contexto dos jogos digitais, destacando a importância da perspectivação ficcional, das negociações de sentidos e das tensões emocionais na construção da experiência do jogador. Contribui, assim, para o campo dos estudos da criatividade ao reconhecer e explorar a criatividade do jogador como um agente ativo na criação de significados e narrativas no jogo de *interactive drama*.

Palavras-Chave: criatividade; perspectivação; dialogismo; estética; jogos digitais;

ABSTRACT

This research aims to study the creative processes investigated in the everyday experiences of video game players. In the field of digital games, it is common to discuss the creativity of the developer or the artist during the creation of the digital game, but little attention is given to the creativity of the player. Through an immersive experience provided by the game, the player constructs meanings that transform their own life. The digital game chosen for this research is "Little Hope," a game in the Interactive Drama genre. This genre features characteristics like "Choice and Consequence," where players must make conflicting choices that challenge their virtues and alter the relationships between game characters, creating tense situations and involving players in unexpected discoveries in its narrative. The game demands from players the interpretation of what is happening and anticipation of what is to come. In this research, a dialogical and cultural perspective of creativity is adopted, understanding it as a human activity resulting in the emergence of the new in the relationship between the subject and culture. The epistemology of Mikhail Bakhtin's dialogism is used as a fundamental interpretative basis for the study of creativity, especially for understanding the relationship between the self and the other during the game experience. Thus, the aim of this research is to investigate the creative dynamics and the process of fictional perspective-taking within the field of action in the interaction of players in the context of interactive drama. The research seeks to discuss how individuals perspective the game narrative and construct a dialogical interpretative model of the relationship between the game user and the gamified narrative. An idiographic qualitative approach is adopted, structured in four stages: selection of four participants; tracking online diaries of daily activities and preliminary interviews with selected participants; conducting two interaction sessions with the interactive drama game for each pair of participants, accompanied by videography; and finally, conducting a semi-structured collective interview with the pairs, featuring excerpts from the game session videos. The researcher's focus is centered on a cultural and dialogical reflection, encompassing everything that subjectively exceeds and transforms the game narrative. Data analysis and discussions are based on four interpretative axes: 1) Tensions in moments of uncertainty; 2) Perspective-taking and player positions in relation to the game; 3) Ambiguity and ambivalence in the game experience; 4) Negotiations of meanings. In the results, it was possible to understand the profiles of

the participating players. During the observation stage of the participants' interaction with the game, there were constant shifts in positions between the player, the character, and the game spectator. In the interviews conducted with each pair, the four interpretative axes related to the game were identified. Finally, an illustrative chart of the investigated creative dynamics of the player-game interaction was constructed. The main contribution of this research is a framework for understanding creative processes centered on the fictional perspective-taking of the individual in their relationship with the emergence of the new in the aesthetic and playful experience of video games. Based on these results, it can be concluded that the player's interaction with the interactive drama game is a complex process, involving the emergence of the new in the relationship between the individual and culture. Fiction plays a fundamental role in this process, as it allows the player to construct meanings and transform their own life through immersion in the game. The fictional perspective-taking of the player, when putting themselves in the place of the characters and making decisions, contributes to the aesthetic and playful experience of the video game, expanding interpretative and narrative possibilities. This research provides a framework for understanding creative processes in the context of digital games, highlighting the importance of fictional perspective-taking, negotiations of meaning, and emotional tensions in the construction of the player's experience. It contributes to the field of creativity studies by recognizing and exploring the creativity of the player as an active agent in creating meaning and narratives in interactive drama games.

Keywords: creativity; perspectivation; dialogism; aesthetics; digital games;

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
2	ABORDAGENS SIGNIFICATIVAS PARA A INVESTIGAÇÃO DOS PROCESSOS CRIATIVOS NUMA VISÃO CULTURAL E DIÁLOGICA	19
2.1	O DIALOGISMO DE BAKHTIN.....	19
2.2	OS PROCESSOS CRIATIVOS NA PSICOLOGIA CULTURAL SEMIÓTICA ..	22
2.3	CONTRIBUIÇÕES DE GLAVEANU PARA A CRIATIVIDADE	25
2.4	PERSPECTIVAÇÃO.....	27
2.5	FICÇÃO NA PSICOLOGIA CULTURAL SEMIÓTICA	30
2.6	A NEGOCIAÇÃO DE SENTIDOS INTERSUBJETIVOS.....	34
3	O JOGO COMO ARTEFATO CULTURAL, LÚDICO, E EXPERIÊNCIA ESTÉTICA	38
4	OS JOGOS DE INTERACTIVE DRAMA	43
5	OBJETIVOS	45
5.1	GERAL	46
5.2	ESPECÍFICOS	46
6	MÉTODO	47
6.1	PARTICIPANTES.....	48
6.2	PROCEDIMENTOS E INSTRUMENTOS.....	49
7	PROPOSTA DE ANÁLISE DOS EIXOS INTERPRETATIVOS DAS ETAPAS 2, 3 E 4	53
8	RESULTADOS DAS ETAPAS DAS FASES DE PESQUISA	58
8.1	SELEÇÃO DOS PARTICIPANTES – Etapa 01	58
8.2	CONHECER A CULTURA PESSOAL E DE JOGOS DOS PARTICIPANTES DA PESQUISA - ETAPA 02.1	58
8.2.1	Análise do diário de Celeste	59
8.2.2	Análise do diário de Mário	62

8.2.3	Análise do diário de Luigi	64
8.2.4	Análise do diário de Gris	67
8.2.5	Consideração sobre o diário de todos os participantes	71
8.3	ENTREVISTA DE PERFIL DO JOGADOR - ETAPA 02.2	72
8.3.1	Análise da entrevista de Celeste	72
8.3.2	Análise da entrevista Gris	80
8.3.3	Análise da entrevista Luigi	88
8.3.4	Análise da entrevista Mário	95
8.3.5	Consideração das entrevistas prévia ao jogo	102
8.4	OBSERVAÇÃO DURANTE O ATO DE JOGAR - ETAPA 03	105
8.5	ENTREVISTA PÓS-JOGO: EXPERIÊNCIA RECONSTRUTIVA DE AMPLIAÇÃO DE SENTIDOS DO JOGO - ETAPA 04	106
8.5.1	Entrevista Gris e Mário	107
8.5.2	Síntese da entrevista de Gris e Mário	124
8.5.3	Entrevista Celeste e Luigi	125
8.5.4	Síntese da entrevista de Celeste e Luigi	135
9	CONCLUSÃO	138
10	CONSIDERAÇÕES FINAIS	144
	REFERÊNCIAS	146
	ANEXO A - CONVITE A PESQUISA	150
	ANEXO B - FORMULÁRIO DE SELEÇÃO DE PERFIL DO PARTICIPANTE DA PESQUISA	151
	ANEXO C - DIÁRIO DE ATIVIDADES DOS PARTICIPANTES	152
	ANEXO D - ENTREVISTA SEMI-ESTRUTURADA PRÉVIA AO JOGO	162
	ANEXO E - TRANSCRIÇÃO E SELEÇÃO DOS TRECHOS GRAVADOS ..	165
	ANEXO F - ENTREVISTA PÓS JOGO REALIZADO COM CADA DUPLA .	178
	ANEXO G - GRÁFICO ILUSTRATIVO DA DINÂMICA CRIATIVA INVESTIGADA	191

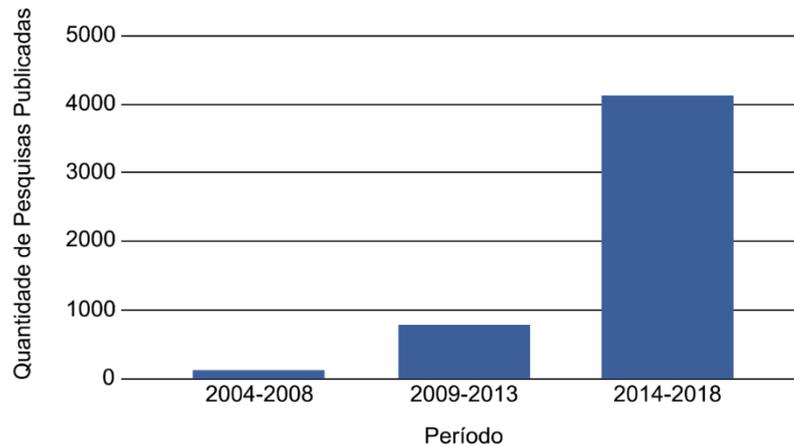
1 INTRODUÇÃO

Este projeto de pesquisa propõe-se a investigar de forma exploratória a dinâmica criativa emergente na interação dos jogadores junto ao estilo de jogo digital "*Interactive drama*", por meio da análise dialógica do processo de perspectivação atuante na emergência do novo. O presente estudo dedica-se ao processo criativo emergente da ação no contexto dos jogos digitais, reconhecendo o ato de jogar videogame como uma atividade da cultura cotidiana dos sujeitos e, ao mesmo tempo, diferenciada do campo das rotinas de propósito estritamente produtivo por acrescentar nuances estéticas e lúdicas. O ponto central do estudo é a perspectivação ficcionante e potencialmente criadora, que será abordada sob a lente socio interacional de Mead (1934), Valsiner (2002), Guimarães (2016), Glaveanu (2015) e Pinheiro (2016). Antes de abordar toda a fundamentação teórica, busca-se entender a importância do jogo como um objeto da cultura.

O jogo está presente em diferentes culturas, sendo uma forma pela qual os indivíduos atribuem significado aos seus atos, manifestam sua religiosidade, aproveitam seu tempo, cultivam suas tradições e relações comunitárias. O desenvolvimento tecnológico sem precedentes que nos acompanha tem conduzido a uma verdadeira revolução e renovação dos meios digitais. Para Neves (2009), isso implica na criação de novas formas de ação, interação, aquisição de conhecimentos e até mesmo de narrar histórias. Os jogos digitais são artefatos culturais que possuem uma alta capacidade de mobilização social e cognitiva, levando em consideração questões socioculturais, como seu potencial de uso para promoção e valorização da cultura local e nacional, assim como seu uso para educação e treinamento (FLEURY, 2014). Segundo Meira, L., Blikstein, P. & Lynn, A. (2019), a capacidade dos jogos digitais de criar panoramas inovadores de aprendizagem tem sido objeto de investigações acadêmicas e científicas há cerca de vinte anos, tanto no Brasil como em outros países. Em uma busca realizada por Meira, L., Blikstein, P. & Lynn, A. (2019) no Banco de Teses e Dissertações da CAPES (agência para a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior) Figura 01, demonstra-se um considerável aumento no interesse acadêmico pelos jogos digitais, conforme a Figura 01, de 2009 até 2018, a quantidade de pesquisas publicadas na área de jogos digitais

quadruplicou. Portanto, não se pode negar o valor dos jogos digitais como objeto de estudo cultural e multidisciplinar em nossa pesquisa.

Figura 01 - Crescimento do volume de pesquisas acadêmicas sobre jogos digitais no Brasil



Fonte: Meira, L., Blikstein, P. & Lynn, A. (2019).

Antes de abordar aspectos teóricos, torna-se importante apresentar um breve levantamento sobre o cenário atual de jogos digitais no Brasil e os costumes dos jogadores. Sendo assim, considera-se interessante abordar o Ebook Pesquisa Game Brasil (2020), realizado pela Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM) e financiado por grandes empresas de jogos nacionais e internacionais, onde são publicadas anualmente informações sobre o cenário de jogos no Brasil. O dado mais importante é que 73,4% dos brasileiros têm o costume de jogar jogos eletrônicos, independentemente da frequência ao longo da semana e da plataforma, como smartphone, computador e até mesmo o próprio videogame. A maioria dos jogadores no Brasil é do público feminino, sendo que 53% dos jogadores se declaram mulheres. A pesquisa também aponta que a maioria dos jogadores tem de 25 a 34 anos, representando 37,7% dos jogadores brasileiros, e a segunda maior parcela de jogadores tem de 35 a 54 anos, o que pode ser considerado um dado fora do senso comum, já que os jogos digitais são frequentemente entendidos como atividades voltadas para crianças ou adolescentes. Essas informações apenas confirmam que os jogos digitais estão presentes em nosso dia a dia e, por isso, surge a necessidade de utilizá-los como objeto de estudo no campo da ação humana dentro de um contexto de relações produzidas na cultura.

Na busca por uma breve revisão da literatura científica sobre criatividade e jogos digitais, foram encontradas apenas duas pesquisas na base de dados do Scielo que abordam esse tema em conjunto. Utilizamos as seguintes palavras-chave: "Jogos digitais e Criatividade", e em inglês, na mesma base de dados, "*Digital Games and Creativity*". Em uma dessas pesquisas, intitulada "Games e Criatividade: interfaces entre desenvolvedores e jogadores", o autor Lima (2013) realizou uma investigação bibliográfica sobre o processo criativo na relação entre os desenvolvedores (os criadores dos jogos) e os jogadores. O autor conceitua a criatividade como uma reorganização de elementos no campo da percepção, utilizando o ambiente que nos rodeia em suas diversas formas e recombinao seus elementos, gerando algo novo no campo sensível. Ou seja, o autor acredita que a criatividade permite que o sujeito absorva da cultura do jogo algo que estava em potencialidade e modifique suas características para gerar algo novo. Ele exemplifica que a matéria-prima desse algo novo é o próprio meio em que ele nasce e que será modificado por ele posteriormente. Esse meio mencionado pelo autor refere-se ao ambiente que rodeia o sujeito, porém ele não aprofunda nem discute se o termo se refere à cultura, como abordamos nesta pesquisa. Lima (2013), em seu trabalho, utilizou o modelo de heurísticas de criação elaborado por Plaza (1998), que descreve estágios da concepção do novo, procurando identificar esses estágios nos jogos comerciais existentes no mercado e na relação de comunicação entre desenvolvedores, jogadores e o jogo. O autor conclui que no processo criativo, tanto para o desenvolvedor de jogos quanto para os jogadores, existem subjetividades que geram uma infinidade de relações e que reagem de maneiras diferentes durante o desenvolvimento do jogo ou o ato de jogar. O autor não afirma que o jogador age de forma criativa, mas sim que ele pode agir e contribuir para ter uma experiência única de forma ativa e decisiva.

Na outra pesquisa, intitulada "Desenvolvimento da Imaginação e da Criatividade por meio de design de games por crianças na escola inclusiva", a autora Alves (2019) investiga o desenvolvimento da imaginação e da criatividade, tendo como sujeito de pesquisa crianças que assumiram o papel de criador de jogos. O conceito de criatividade utilizado por ela é o de Vygotsky (2014), onde é deixado explícito que o processo criativo é a capacidade de elaboração e construção de algo novo por meio de novas combinações com elementos já conhecidos, como as experiências anteriores vividas pelos sujeitos. Em sua pesquisa, chega-se à conclusão de que a criatividade das crianças ao criar o jogo ocorreu devido às

relações complexas que se estabeleceram durante a colaboração, por meio da subjetividade de cada criança e suas vivências. Ao analisar essa pesquisa de forma crítica, o processo criativo é descrito pela perspectiva de Vygotsky (2014) no contexto de elaboração, construção e combinação de elementos, tendo a criatividade conceituada como a criação de um produto, que no caso foi um jogo digital. A pesquisa traz informações bastante importantes, demonstrando que o processo criativo pode ocorrer de diferentes formas, pois cada criança tem seu ponto de vista a partir de suas experiências de vida, o que pode atribuir diferentes significados aos símbolos do jogo.

Os artigos apresentados sobre a criatividade e jogos digitais abordam em comum a questão da subjetividade na relação dos jogadores como criadores dentro do jogo, mas ignoram o compartilhamento de significados implicados nos processos intersubjetivos. Destacando um dos objetivos de estudo, essas observações poderiam orientar os próximos passos necessários para compreender essa dinâmica intersubjetiva que participa das perspectivas geradoras da emergência do novo no ato de jogar videogame.

A definição em comum de criatividade utilizada pelos autores acima é a de uma síntese recombinante de elementos provenientes da experiência dos sujeitos. Os autores se concentram no resultado de um produto, que é criar o jogo ou criar conteúdo dentro do jogo, e parecem ignorar que a própria linguagem é uma virtualidade fundamental e potencializadora da emergência do novo na relação entre o sujeito, a alteridade do jogo e os demais jogadores. É importante ressaltar, nesta pesquisa, que o sujeito abordado difere do sujeito interpretado na perspectiva do processamento da informação, que trata os processos cognitivos, como memória, atenção, percepção e até mesmo linguagem, utilizando metáforas computacionais, tratando a ação humana como partes ou engrenagens de uma "máquina" cognitiva (PINHEIRO, 2010), própria ao sistema binário computacional.

Para os fins desta pesquisa, entende-se que a condição humana implica um espectro mais subjetivo e intersubjetivo da experiência, a partir das relações cotidianas como campo de gestação das dimensões transformadoras do mundo da vida em suas facetas simbólicas, afetivas e estéticas. A importância da interdependência entre o eu e o outro no ato criativo é o princípio da psicologia cultural da criatividade. Logo, a psicologia cultural estuda a ação mediada no contexto, investigando a origem sociocultural das funções psicológicas por meio da investigação dos acontecimentos da vida cotidiana (GLAVEANU, 2014). Se o indivíduo se

desenvolve na e por meio da cultura, a criatividade também surge desse encontro vivo, tenso e imprevisível com as mais diversas alteridades. Esse processo não está localizado nas pessoas, nas interações, nos lugares ou nas configurações socioculturais, mas distribuído entre essas instâncias, a partir de movimentos interativos e dialógicos que dão origem ao ato criativo (GLAVEANU, 2015).

A psicologia cultural da criatividade marca posição ao demonstrar que todo ato criativo, em sua origem, é sociocultural, destacando a importância de um espaço intersubjetivo em que o ato criativo tem origem e se desenvolve por meio de interações sociais dialógicas, buscando compreender os processos que transformam elementos culturais simbólicos em processos novos e originais. Vlad Glaveanu (2014) apresenta um modelo teórico de inspiração dialógica, permitindo a investigação do fenômeno criativo de forma marcante e inovadora.

Na perspectiva que orienta a presente pesquisa (Glaveanu (2013; 2014; 2015), Pinheiro (2018; 2019; 2020), Bakhtin (2003; 2008)), sobre a ação criativa, o ator existe apenas em relação a uma audiência. A ação não pode ocorrer fora das interações com um mundo social e material, e os artefatos incorporam a cultura de diferentes tradições. A audiência representa a posição exterior ao ator criativo, reflexividade sobre o olhar da audiência em relação ao objeto da experiência, o ato de imaginar e buscar outros caminhos da ação. Sendo assim, adotamos a seguinte definição de criatividade descrita por Glaveanu:

“Forma de ação pela qual os atores, materialmente e / ou simbolicamente, sozinhos e / ou em colaboração com outros, movimentam-se entre diferentes posições (audiências) e, neste processo constroem imaginativamente novas perspectivas sobre o seu curso de ação proporcionando maior flexibilidade e o surgimento da novidade.” (2015, p.01)

De acordo com Joas (1996), "A criatividade, desse ponto de vista, está em ação como parte de todo ato que é realizado" (apud Glaveanu, 2013, p. 02). A ação humana compreende e articula uma dinâmica "interna" e "externa" e, dentro de sua expressão psicológica, integra aspectos cognitivos e afetivos. Por isso, a criatividade, na perspectiva da psicologia cultural, tem sido estudada na vida cotidiana.

A atividade cotidiana escolhida para estudar a criatividade é a experiência lúdica do ato de jogar videogame. Para isso, foi necessário escolher um jogo, e optou-se por um jogo onde seja possível interagir com outros jogadores de forma

cooperativa, assim os jogadores seriam os atores e audiência do outro e de si mesmos. O gênero de jogo desta pesquisa é chamado de "*interactive drama*" e apresenta elementos que o diferenciam dos demais gêneros, os quais precisam ser destacados e explorados neste estudo. Um dos elementos é o fato do jogo permitir que vários jogadores controlem todos ou alguns dos personagens de forma aleatória, seja de forma simultânea ou individual, o que leva a conflitos, barreiras e tensões não apenas de interesses entre jogador e personagem, mas também entre os jogadores. O jogo também apresenta a questão da irreversibilidade dos diálogos ou ações realizados pelos jogadores, não havendo possibilidade de voltar atrás e escolher outra opção, a menos que o jogo seja reiniciado. Outro aspecto importante é o "efeito cascata", que desencadeia diversas possibilidades narrativas e consequências graves no jogo, resultando em diferentes finais. Vale ressaltar que esse gênero de jogo também se destaca pelo realismo na arte de seus personagens, com expressões faciais que possibilitam fazer suposições sobre o que o personagem está sentindo ou pensando, e a relação entre personagens, jogadores e seus próprios dilemas cotidianos faz com que o jogador comece a refletir sobre suas ações.

É por meio dessas características entre os elementos do jogo e a interação entre os jogadores que esse gênero de jogo se torna tão importante para a pesquisa, pois é nessas possíveis conjunturas de negociação, imprevisibilidade e irreversibilidade de ações, dentro da ficção do jogo, que talvez seja possível compreender como ocorre o alargamento e a diversificação das concepções de realidade que cada jogador apresentará para compor uma nova narrativa do mundo do jogo. Sendo assim, um dos objetivos é caracterizar a dinâmica estética implicada na seriedade do jogo em termos das construções de perspectivas ficcionais da narrativa do jogo.

Ressalta-se que os dois conceitos centrais do estudo para compreender a criatividade são a noção de perspectiva e ficção. As perspectivas são relacionais, lançando luz sobre diferentes posições do ator no decorrer da experiência e seus modos de atribuir significado ao objeto da vivência. Adota-se a noção de perspectiva de Mead (1934) e Pinheiro (2016), em que perspectivar se caracteriza por uma orientação para a ação e o pensamento através da unicidade do modo de perceber e se relacionar com o objeto na contingência única desse encontro. A perspectivação

não ocorre fora do reconhecimento de sua condição social, temporal e cultural, mas, pelo contrário, busca responder a como essas condições são catalisadas pelo sujeito e externalizadas no processo criativo, produzindo novas possibilidades. Quanto à ficção, adotam-se as noções de Pinheiro (2020), entendendo-a como uma ampliação da realidade por meio da ambiguidade, das potencialidades nela sinalizadas, construídas na impactação que não é apenas perceptiva, mas também estética, ampliadora dos sentidos do vivido. A ficção tem como característica essencial a condição subjetiva, sendo uma forma de interpretação do mundo, afetivamente orientada, também sustentada pelos mitos coletivos e fantasmas individuais definidos por Boesch (1984; 1991; 1992). Se a ficção é própria da subjetividade, compreende-se que a perspectivação ficcional da ação é uma leitura sobre os registros afetivos e intersubjetivos envolvidos nos modos de relação e resposta aos objetos da experiência, às solicitações das mais diversas alteridades.

Uma análise detalhada das construções de perspectivas ficcionais pode oferecer compreensões importantes sobre a dinâmica criativa e, portanto, permite pensar em formas eficazes e específicas de compreender o processo criativo durante a utilização de um jogo digital. Com base nos estudos de Glaveanu (2013, 2014, 2015) e Pinheiro (2010, 2018, 2019), considera-se importante que as pesquisas da psicologia da criatividade invistam em abordagens metodológicas em situações naturalísticas, repletas de significados para o ator, transformando o social e o organizacional em um laboratório aberto. Busca-se compreender como ocorre a emergência do novo como perspectivação na ficção e como um processo psicológico que recria a lógica binária em termos do software, além de ser holística no contexto da experiência subjetiva e intersubjetiva provocada pelo jogo, tendo como objetivo geral da pesquisa investigar a dinâmica criativa e o processo de perspectivação ficcionante do campo de ação atuante na interação dos jogadores no contexto do *interactive drama*. O presente trabalho visa contribuir para o desenvolvimento da pesquisa no campo da psicologia cognitiva e dos jogos digitais, mais especificamente nos estudos de processos criativos.

2 ABORDAGENS SIGNIFICATIVAS PARA A INVESTIGAÇÃO DOS PROCESSOS CRIATIVOS NUMA VISÃO CULTURAL E DIÁLOGICA

2.1 O DIALOGISMO DE BAKHTIN

O primeiro capítulo aborda a filosofia que inspira esta pesquisa, ou seja, o recorte epistemológico que a orienta na compreensão do processo criativo, sendo fundamental para o entendimento da perspectivação nos capítulos seguintes.

O filósofo russo Mikhail Bakhtin (2003, 2010, 2011) possui diversas contribuições para a psicologia e outras áreas, estudando a linguagem, literatura e arte. É importante destacar alguns conceitos desse autor, que servem como apoio epistemológico para a compreensão dos processos criativos. Esses conceitos são a unicidade do self, o excedente de visão, a necessidade estética absoluta do outro, a responsividade e a responsabilidade.

A concepção dialógica alude à ideia de relatividade da autoria individual, conferindo um caráter coletivo e social à produção de discursos. O conceito de dialogismo coloca o sujeito em posição de constante atuação como um agente que não é apenas influenciado pelo meio, mas que age ativamente sobre o mesmo e o transforma. Dessa forma, compreende-se que toda ação humana é marcada pela unicidade do self em resposta a um outro na irreversibilidade do tempo. É por meio da alteridade que o sujeito se transforma, pois o outro desempenha um papel essencial no espaço de atuação desse sujeito no mundo, em um movimento de reconhecimento e diferenciação de si pelo outro.

“Na linguagem bakhtiniana, a unicidade do ser, dá-se por um movimento de infundáveis diferenciações e espelhamentos, num permanente jogo de subversão, para com a positividade das referências histórico-discursivas; para tudo aquilo que se torna constitutivamente alteritário.” (Pinheiro, 2010, p. 92).

É durante a relação com as alteridades que os indivíduos se constituem, se refletem e se refratam de maneira dinâmica, em um ato estético perante o outro. E isso nos traz a outro conceito bakhtiniano, o excedente de visão (Faraco, 2011, p. 24). Bakhtin (2011) explica que em qualquer situação diante do "outro" que o contempla, ele sempre verá e saberá algo sobre o outro que, estando em uma posição externa, não poderá ver ou saber, como um ponto cego de si mesmo, e vice-versa. O

excedente de visão aponta, portanto, para a alteridade emergente na relação com o outro, que pode refratar o mundo às costas do sujeito. Assim, é válido destacar que tudo que ele sabe sobre si é efeito do que é espreitado e refletido pelo olhar do outro, em uma dependência estética absoluta e cogenética em relação à alteridade.

Durante a interação do eu com o outro, a alteridade surge como experiência da diferença inassimilável e potencialmente transformadora junto ao outro. De acordo com Bakhtin (2010), o "eu" não pode negar ou sair de sua responsividade infinita na arena de vozes da cultura. Não há um alibi para isso, o que implica que o não agir também é agir, ou seja, é uma resposta à alteridade que tem consequências no tecido histórico e responsável do mundo da vida. Através desse reconhecimento de seus atos, o "eu" assume sua responsabilidade, que é provocada pelo outro. Para Bakhtin (2003), esse processo permite que o eu e o outro se constituam e se desenvolvam como selves (eus), com diferentes responsabilidades a partir da unicidade de suas posições, mesmo do ponto de vista espaço-temporal, da contingência sempre cultural, mas também singular, em que é exigido que respondam.

No discurso, o sujeito espera compreensão ou objeções ao seu enunciado, que são direcionadas ao outro, sempre buscando respostas concordantes ou não. "É um contínuo de responsabilidades particulares a um meio que é de intensa transitoriedade (física, temporal, histórica, discursiva, orgânica...), que nos tornamos sujeitos plenos de vida" (Pinheiro, 2010, p.96). Em outras palavras, no dialogismo, o eu, está sempre na expectativa de uma ação/resposta do outro. Assim, quando contemplo alguém situado fora e além de mim, nossos horizontes concretos efetivamente vivenciáveis nunca coincidem. Cada um de nós ocupa um lugar único, ou seja, um lugar irredutível ocupado por qualquer outra pessoa.

Na experiência dos jogos digitais cooperativos, as relações dos jogadores entre si e os personagens do jogo são de extrema importância, pois é a partir delas que se constrói o discurso para a progressão do jogo. Nesse embate de vozes sociais atualizadas e encenadas nos jogos, podemos inferir um jogo de forças entre vozes e suas respectivas posições na narrativa gamificada. A partir da noção de polifonia apresentada por Bakhtin em "Problemas da poética de Dostoiévski", Bezerra (2008) explica a posição do autor como maestro da multiplicidade de vozes que atuam no processo dialógico. Esse maestro é dotado de um ativismo especial que conduz as vozes que cria ou recria, com maior ou menor autonomia. Essas vozes representam uma multiplicidade de consciências e seus mundos, que se combinam em uma

unidade de acontecimentos (Bakhtin, 2008) e não são apenas objetos do discurso do autor, mas também sujeitos de seus próprios discursos (Bezerra, 2008).

Nos jogos digitais, Sabbagh (2016) afirma que durante o jogo, ao se tornar o avatar, o jogador também incorpora os traços e o comportamento de seu personagem, e a intensidade das situações do jogo aumenta consideravelmente por esse fator. Esse tipo de situação é mais fácil de ocorrer quando o jogador está engajado e motivado com o jogo. Na perspectiva de Bakhtin (2003, p. 33): "Nunca se está sozinho frente ao espelho, é preciso tornar-se outro em relação a si mesmo no acontecimento da autocontemplação". Então, buscando tornar-se outro em relação a si mesmo (eu-para-os-outros), o jogador dá vida ao personagem virtual com uma troca de relações, projetando os mesmos ou diferentes valores de seus atos no universo social do jogo. Para a compreensão do dialogismo segundo Bakhtin (2003), a consciência do autor transforma parcialmente a consciência dos outros/personagens, em objetos de sua própria consciência e de seu próprio discurso, em outras palavras, não conclui essas consciências porque não as concebe como entidades estáticas, mas sim como outridades em evolução. Essa ontologia é uma perspectiva que constrói a imagem do homem em um processo de comunicação interativa, em um estado de cogenese, no qual o eu só existe em relação ao não eu.

Fazendo uma breve metáfora ontológica do modelo polifônico com jogos digitais, pode-se dizer que os jogadores são os autores que regem as vozes dos personagens do jogo, pois são eles que vão determinar algumas ações dos personagens, porém não de forma autoritária. O próprio jogo também concede autonomia aos personagens, permitindo que se desenvolvam, ainda que dentro de caminhos pré-programados. Os personagens dos jogos digitais não possuem consciência como os seres humanos, assim como os personagens das narrativas dos romances exemplificados por Bakhtin (2003) na polifonia também não possuem. Levamos em consideração que o termo "consciência" citado por Bakhtin (2003) se refere às ações tomadas pelos personagens por meio das experiências que tiveram, considerando todo o seu desenvolvimento narrativo, sem a imposição autoritária do autor. No jogo digital de nossa pesquisa, o *Little Hope*, a consciência dos personagens é a consciência do outro (jogador), não se fecha em si mesma, está sempre aberta à interação com outras consciências e é nessa interação que revela e mantém sua unicidade.

Essa relação de outridade entre jogadores e personagens é a condição de suas posições, onde os outros constituem dialogicamente o eu, que também se transforma dialogicamente em um outro de novos eus. O discurso e a linguagem enfatizam o que é transformado, construído, reinterpretado, em seu acontecimento concreto, em sua apropriação como signo em determinado momento histórico-cultural.

O sujeito do estudo é situado como dialógico, o qual, segundo Bakhtin (2008), emerge na relação com o outro, construindo a imagem do ser humano em um processo de comunicação interativa, no qual o eu se vê e se reconhece por meio do outro, na imagem que o outro faz dele. Dessa forma, a concepção dialógica implica a ideia de relatividade da autoria individual, conferindo um caráter coletivo e social à produção de discursos. O conceito de dialogismo coloca o ser humano em uma posição de constante dinamismo, como agente que não é apenas influenciado pelo meio, mas age ativamente sobre o mesmo e o transforma.

Esta pesquisa busca compreender a relação entre o eu e o outro de maneira dialógica, enquanto os sujeitos experienciam um ao outro no ato de jogar. No próximo capítulo, abordaremos a psicologia cultural da dinâmica semiótica, que investiga a emergência do novo à luz dos pressupostos do dialogismo bakhtiniano.

2.2 OS PROCESSOS CRIATIVOS NA PSICOLOGIA CULTURAL SEMIÓTICA

"A psicologia cultural semiótica tem como uma de suas vertentes compreender como a cultura está presente no sentir, pensar e agir dos seres humanos" (Simão, 2016, p. 153), além de como ela se transforma e é transformada na ação humana, dependendo da mediação de sinais. Ela se propõe a realizar esforços para compreender aspectos complexos e em constante mudança em nosso cotidiano. É por meio desse campo de estudo que a pesquisa se situa, buscando analisar a dinâmica intersubjetiva que participa das perspectivas geradoras da emergência do novo.

Antes de explorar mais a psicologia cultural, é necessário compreender o significado do termo cultura neste campo de pesquisa. Valsiner (2019) afirma que os seres humanos agem e a cultura atua como um catalisador de seus esforços para mudar a si mesmos e o ambiente ao seu redor. Em outras palavras, enquanto a cultura modifica o sujeito, o sujeito também modifica a cultura. Valsiner (apud Simão, 2004, p. 03) utiliza o termo bidirecional para explicar essa relação, na qual o sujeito e a

cultura interagem e se transformam ativamente, resultando em múltiplas reconstruções do conteúdo e de seu significado, o que leva à emergência de novidades no processo afetivo-cognitivo de significação e ressignificação de signos. Boesch (1992) também se refere a essa relação como o ciclo de conhecimento entre cultura, indivíduo e cultura, no qual ocorrem processos de transformação, dispersão e estabilização do conhecimento.

“A informação múltipla contida na e oferecida pela cultura, se tornará conhecimento através da assimilação individual, que envolve percepção seletiva, transformação e integração, a fim de encaixar as mensagens nas estruturas de ação do indivíduo” (Boesch, 1992, p. 89).

O conhecimento construído pela cultura torna-se interno ao sujeito, e este é capaz de reorganizá-lo e externalizá-lo para a cultura ou para o outro. Nessa relação entre sujeito e cultura, adotamos a definição de cultura proposta por Simão (2016), na qual a cultura é concebida como um processo semiótico de regulação, presente na construção e organização subjetiva e pessoal, assim como na constante criação e recriação social. A partir dessa definição, compreendemos que a cultura se desenvolve por meio da mediação de signos e, posteriormente, culmina na capacidade internalizada de orientar e autorregular a própria atividade.

Para compreender melhor a mediação por signos dentro da perspectiva da psicologia cultural semiótica, entende-se que o ato de significar leva em consideração a irreversibilidade do tempo e está relacionado à criação de distinções exigidas pelas experiências que surgem no cotidiano. Segundo Simão (2016), essas experiências, mesmo sutis, desviam-se do esperado e demandam distinções entre "o que é" e "o que deveria ser" em determinada situação, sendo percebidas pelo próprio sujeito. É importante ressaltar que o signo aponta para algo além de si mesmo e, embora participe ativamente das regulações, sua função designativa pode ser insuficiente. Conforme Valsiner (2002), a construção de significados ocorre na interação com os outros, consigo mesmo e com a cultura, em um processo contínuo de regulação semiótica que permite que cada signo crie possibilidades de significado nas interações com o ambiente e com os outros. Diante dessas reflexões, é preciso destacar que os signos são construídos em um processo dialógico, na tensão entre o eu e o não-eu.

As experiências de contato com a cultura deixam marcas que representam algo além de si mesmas. Os signos participam de um campo holístico que é geralmente

denominado como experiência, que se trata da sensação de estar em contato com o mundo além do aqui e agora. Essas experiências são construídas com signos reconhecidos socialmente, tanto verbais quanto não verbais, organizados em sistemas como a linguagem.

A partir dessa perspectiva de pesquisa, é possível compreender que o ato de significar é construído pela experiência pessoal e social de cada sujeito, podendo ser produzido em cada ação discursiva.

Diante das mediações simbólicas geradas pelas tensões entre o eu e o outro, a criatividade demonstra sua importância para a psicologia cultural semiótica, pois nos permite compreender o ser humano e sua capacidade de moldar o futuro e a cultura através das ações cotidianas, de maneira espontânea e, muitas vezes, inesperada. Cada sujeito se desenvolve a partir de suas experiências de vida e se apropria delas, utilizando os signos para coordenar novos entendimentos e atribuir novos significados (emergência do novo), tanto individualmente quanto coletivamente, nas dimensões estéticas e linguísticas.

"A psicologia cultural possui uma vantagem em relação a outras áreas da psicologia, pois considera tanto as condições humanas sociais quanto subjetivas, permitindo a conceitualização das formas mais elevadas de criatividade humana na vida cotidiana" (Valsiner, 2019, p.429). Esse campo de estudo possibilitou o foco nos aspectos teóricos e fenomenológicos do modo de vida humano, e para isso, o sujeito é apresentado como um ser dialógico que desempenha um papel fundamental na compreensão das diversas relações. O outro abre para o sujeito o campo de possibilidades do diverso por meio de ações comunicativas, verbais e não verbais, permitindo que o sujeito, por meio do diálogo, experimente o mundo através do outro. Conclui-se que a psicologia cultural da dinâmica semiótica é estudada como um processo de desenvolvimento simbólico individual, onde as interações entre eu e outro se desenvolvem e, ao mesmo tempo, constituem o espaço cultural. É nesse campo de estudo que esta pesquisa se enquadra, analisando o sujeito em sua atividade cotidiana e seus momentos de tensão com o outro, buscando compreender suas ações por meio de uma análise dialógica do processo de perspectivação atuante no processo criativo. Portanto, investigaremos de forma exploratória a dinâmica criativa emergente na interação dos jogadores no jogo de *interactive drama*, através da análise dialógica do processo de perspectivação ficcional no campo de ação, atuante

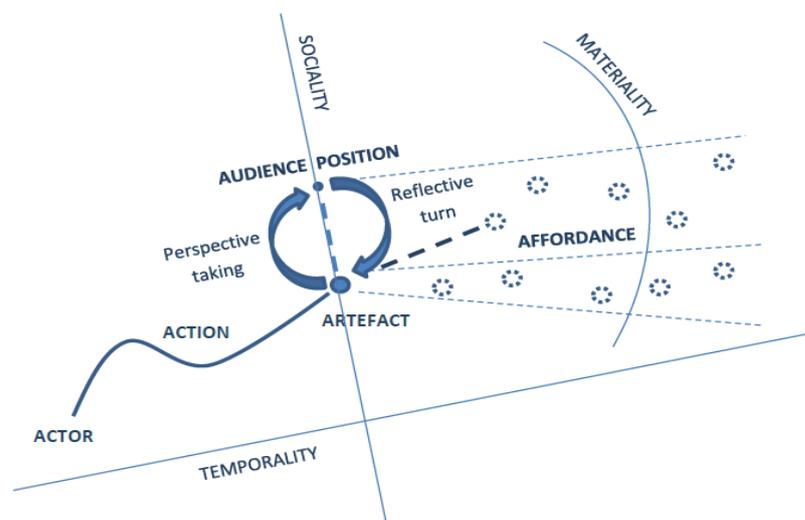
na criatividade como um processo de mudança bidirecional entre o indivíduo e a outridade.

2.3 CONTRIBUIÇÕES DE GLAVEANU PARA A CRIATIVIDADE

Vlad Glaveanu (2013, 2014, 2015) trouxe importantes contribuições para a psicologia cultural e o processo criativo, que é o objeto de estudo desta pesquisa. Em seu artigo "Rewriting the Language of Creativity: The five A's Framework", Glaveanu (2013) propõe não apenas uma mudança de paradigma, mas também uma revisão da terminologia utilizada no campo da criatividade. Ele parte do modelo clássico dos 4 P's de Rhodes (1961) - pessoa, processo, produto, pressão social - e propõe uma nova estrutura que compreende os cinco A's: ator (dinâmico e inter-relacionado), audiência, ação, artefato e affordance. Essa reescrita visa melhorar a compreensão das dimensões constitutivas do todo holístico, uma vez que foi identificada uma lacuna nas inter-relações entre elas, e cada fator dos 4 P's poderia ser estudado de forma isolada. Segundo Glaveanu (2013), esse modelo não proporcionava uma compreensão social da criatividade, e tais inter-relações precisam ser explicitadas.

A reescrita para o novo modelo apresentado na Figura 02 não apenas altera a terminologia, mas também redefine seus significados e integração dentro de um quadro de criatividade. São considerados elementos como a socialidade, materialidade e temporalidade, que são fundamentais em todas as formas de expressão criativa. A dinâmica temporal na ação criativa possui tanto uma "história" quanto uma orientação constante para o futuro. O aspecto social envolve a perspectiva do ator e do público em relação ao artefato criativo. Já a materialidade está relacionada à facilitação ou restrição do desenvolvimento de novas perspectivas, tanto por parte do próprio ator quanto do público.

Figura 02. Ação Criativa: Um modelo Cultural e Psicológico.



Fonte: Glaveanu (2014).

Para exemplificar, pode-se utilizar o modelo de ação criativa da Figura 02 com o objetivo de compreender as condições do processo criativo durante a interação de um jogo digital. Observam-se dois sujeitos/jogadores (atores) realizando escolhas no jogo (ações) durante sua experiência com o jogo (artefato), avaliando tanto as ações realizadas por si mesmos como as do outro (audiências) e buscando identificar oportunidades em seu ambiente que possam favorecer seu desempenho no jogo (affordances). Essa é uma atividade cotidiana dos jogadores, inserida em um contexto sociointerativo com o jogo e com o outro, marcada pelo tempo irreversível das ações no jogo e pelas características materiais que promovem, potencializam ou restringem novos pontos de vista dos jogadores. No exemplo, é possível observar que os jogadores assumem posições tanto como atores quanto como audiência. Ser um ator implica necessariamente ocupar o papel de audiência, em uma relação de cogenese conforme explica Bakhtin (2008), pois um não existe sem o outro. Ao assumir a posição de ator, o jogador perspectiva as ações a serem tomadas no jogo e durante sua interação comunicativa com outros jogadores. Já ao assumir o papel de audiência, o jogador passa a ter um momento reflexivo, reconstruindo sua própria experiência em relação às ações realizadas e sendo constantemente audiência das ações dos outros jogadores.

Diante das relações dialógicas do eu-outro, o autor Glaveanu (2015) discute o conceito de perspectivação e o situa como um eixo no qual os processos criativos podem ser pensados e entendidos na alteridade, sendo formados na tensão entre

diferenças que sustentam a ação humana. O conceito de alteridade na psicologia cultural está relacionado à diferença irreduzível do outro, como uma potencialidade descentralizadora do sujeito e, por isso, transformadora. O autor também explana sobre três tipos de diferenças fundamentais para a expressão criativa: a diferença entre o self e o outro, entre símbolos e objetos, e entre o passado, presente e futuro. Além disso, ele explicita as compreensões de Bakhtin sobre a unicidade existente do sujeito e seu excedente de visão. É por meio do lugar da alteridade e da outridade perspectivante inerente à ação que Glaveanu retoma as noções de Bakhtin, buscando resgatar a dimensão dialógica que participa do ato criativo.

“Sempre haverá uma disjunção entre a minha e a sua percepção e entendimento do mundo, entre o símbolo e os objetos e as classes de objetos que ele designa, entre minha memória do passado, experiência do presente e antecipação do futuro.” (GLAVEANU, 2015, p. 05).

Sendo assim, compreende-se que a ação criativa não se resume apenas à percepção das diferentes posições do eu-outro, mas sim à capacidade de mover-se através das orientações, perspectivar, integrar e coordenar a criação de um novo entendimento ou um novo objeto que seja significativo para o seu elaborador ou para sua audiência.

A partir dos estudos do autor Glaveanu (2014), esta pesquisa se propõe a investigar de forma exploratória a dinâmica criativa emergente na interação dos jogadores junto ao jogo de *interactive drama*. No entanto, para isso será realizada uma análise dialógica do processo de perspectivação atuante na emergência do novo.

2.4 PERSPECTIVAÇÃO

Neste capítulo, será abordada a noção de perspectivação e sua relação com o dialogismo e o processo criativo, sob a lente da Psicologia Cultural. É importante ressaltar que o conceito de perspectiva adotado neste estudo é o do filósofo George Herbert Mead (1934), que apresenta uma visão sócio-interacional da perspectiva. Essa visão serviu de base para estudos de outros autores, como Valsiner (2002), Guimarães (2016), Glaveanu (2015) e Pinheiro (2016), além de contribuir para o avanço dos estudos sobre criatividade e intersubjetividade, que serão explorados em

uma próxima seção. Nesse sentido, a perspectivação não ocorre isoladamente do reconhecimento de suas condições sociais, temporais e culturais, mas, ao contrário, busca compreender como essas condições são influenciadas pelo sujeito e externalizadas no processo criativo.

Mead (1932) desenvolveu múltiplos conceitos para melhor compreender a relação entre indivíduo e sociedade. O filósofo parte da ideia de que a perspectivação é um modo de olhar, falar, representar e tratar discursivamente os objetos. Uma perspectiva é uma orientação para uma ação que surge da conduta humana situada. "Na troca e interação social, as perspectivas implicam um esforço de aproximação imaginativa em relação ao lugar do outro, seus sentidos e intenções, envolvendo também os próprios gestos" (Mead, 1932, p. 23). A perspectivação é necessariamente situada, o que será de extrema importância para explorar a dimensão criativa no contexto dos jogos. Para exemplificar esse caso, a perspectivação no universo dos jogos ocorre quando o jogador adota o papel de seu personagem no jogo *Little Hope*. Existem vários personagens com personalidades diferentes que o jogador controla suas ações. Em determinado momento, o jogador pode dizer: "Ele é um professor e, nessa situação, é preciso mostrar uma posição de autoridade entre os alunos". O jogador faz uma interpretação que marca sua perspectiva sobre o personagem no qual se envolve na experiência e que precisará assumir na narrativa, enxergando a si mesmo como um "Professor" e orientando seu campo de ação por meio dos significados construídos a partir desse alinhamento perspectivista e intersubjetivo do jogo.

Segundo Valsiner (2002), a linguagem e o diálogo são condições imprescindíveis para o desenvolvimento da subjetividade, pois estão envolvidos na relação entre o eu e o outro, em um reconhecimento mútuo das posições e das perspectivas emergentes presentes nas trocas comunicativas. Portanto, estão relacionados ao plano das relações intersubjetivas e aos elementos internalizados pelo sujeito, constituindo um mundo particular a partir das interações cotidianas entre o eu e o outro. Em outras palavras, "as dimensões históricas e contemporâneas das situações vividas por uma pessoa são compreendidas em suas experiências culturais fenomenológicas" (Guimarães, 2016, p. 06). Essas dimensões se tornam parte do eu do indivíduo como resultado de experiências vividas no ambiente que o cerca. É uma articulação entre a multiplicidade de posições internas em relação aos outros. O eu pertence a um sujeito que está ativo no mundo e, por estar sempre ativo no mundo,

assume diferentes posições cotidianamente, perspectivando ações a partir das relações entre o eu e o outro.

"A perspectivação é entendida como o modo pelo qual, na própria ação criativa em curso e em seu futuro imprevisível, existe uma arena viva e tensa de infinitas diferenças e alteridades dinâmicas e contrastantes" (Pinheiro, 2019, p. 14). A autora entende que a perspectivação não é algo que o sujeito ou o mundo possuem por natureza, como um atributo. Em vez disso, a perspectiva é estabelecida nas relações de maneira dialética e tensa. Nesse sentido, os sujeitos se constituem e se desenvolvem em um processo contínuo de diferenciação, configurando uma relação bidirecional entre o eu e o mundo.

Como mencionado no capítulo anterior, Glaveanu (2015) adere aos pressupostos do dialogismo ao questionar a compreensão do papel da perspectivação como uma atividade imaginativa inerente ao ato criativo. O autor apresenta, portanto, quatro premissas essenciais para o processo criativo, que envolvem a perspectivação.

- 1) O primeiro ponto destaca que no contexto, uma variedade infinita de perspectivas pode ser adotada em relação a uma mesma objetividade ou realidade (objetos, pessoas, eventos etc.). Retomando as ideias de Bakhtin (2010), toda ação é resultado da responsividade infinita do sujeito em relação ao contexto. Os significados que mediam a ação surgem da interação única entre o indivíduo e a alteridade do mundo externo a ele;
- 2) A segunda premissa destaca que as perspectivas são originadas na interação, sendo constituídas em diferentes posições diante do mundo material e social. Nesse sentido, ocorre um deslocamento entre posições em relação às outras pessoas ou ao tempo.
- 3) Na terceira premissa, Glaveanu (2015) compreende que elaborar e assumir novas perspectivas envolve adotar outras posições em relação a uma determinada situação. O autor busca tornar-se uma espécie de audiência de si mesmo durante a própria ação, criando novas configurações das produções perspectivadas.
- 4) Na quarta premissa, é compreendido que o sujeito se desloca entre as perspectivas, diferenciando as posições produtivas para a ação criativa. Ou seja, para que o sujeito se aproxime do lugar do outro (mesmo que não seja

em sua totalidade) por meio das perspectivações da ação, é necessário coordenar e/ou integrar em um dinamismo dialético e transformador as perspectivas iniciais. A perspectiva será como os sentidos subjetivamente engendrados por cada participante no modo de compreender e ficcionalizar sobre e no jogo.

Nesta pesquisa, a situação para compreender a perspectivação durante o ato criativo foi pensada para ser articulada com três a cinco sujeitos simultâneos. O objetivo é que a interação entre os participantes seja verbalizada, negociada e externalizada durante suas experiências com um jogo digital do gênero *Interactive drama*. A relação dos jogadores com o videogame é dinâmica, envolvendo uma situação de irreversibilidade entre si mesmos e a ficção vivenciada no jogo, bem como com outros jogadores.

2.5 FICÇÃO NA PSICOLOGIA CULTURAL SEMIÓTICA

Para o estudo da ficção nas experiências subjetivas do sujeito, é apresentado um recorte da teoria da ação simbólica de Ernest Boesch (1984, 1991, 1992), especificamente para compreender a dinâmica afetivo-cognitiva presente na perspectivação ficcionante do ato de jogar. Boesch é um teórico contemporâneo e pioneiro da psicologia cultural, sendo considerado herdeiro das tradições de William James, Pierre Janet, Kurt Lewin e Jean Piaget em termos intelectuais (SIMÃO, 1998, p. 58). Sua teoria da ação simbólica enfatiza o indivíduo como um ator que age de forma simbólica e emocional, chamando a atenção para a autopercepção do sujeito como ator. Para compreender a noção de ficção de Boesch (1984), é necessário, primeiramente, entender sua teoria da ação simbólica e os esquemas afetivos que a constituem.

Segundo Boesch (1984), por meio da ação subjetiva, o sujeito adquire consciência de seu potencial de ação, transformando o ambiente físico e objetivo em um ambiente percebido, pensado e sentido. Nesse momento de construção pessoal, ocorre a interação e negociação com outros sujeitos que também participam desse processo. É por meio desse potencial de ação que o sujeito está constantemente pensando e explorando possibilidades em relação à sua própria ação, levando em consideração seus objetivos individuais. De acordo com Simão (1998), esses

processos de construção de conhecimento da realidade ocorrem não apenas em relação ao mundo material, mas também em relação ao mundo das ideias, das pessoas e de si mesmo.

Na teoria da ação simbólica, Boesch define a ação como "uma atividade movida em direção a um objetivo, realizada em um ambiente específico, utilizando um conjunto de técnicas instrumentais que permitem ao ator preencher a lacuna entre a intenção inicial e a concretização do objetivo" (1991, p. 43). Quando o sujeito direciona sua ação a um objeto, ele tem a oportunidade de experimentar seu potencial de ação, seja devido às características do objeto ou aos objetivos do próprio sujeito. Através da ação, o sujeito vivencia subjetivamente o mundo, atribuindo significado a ele. Segundo Boesch (1991), os objetos adquirem predominantemente uma natureza representacional e simbólica quando o sujeito lhes direciona uma ação carregada de qualidades subjetivas e emocionais, características próprias do ser humano.

Por outro lado, a resistência apresentada pelos objetos da experiência - "em sua condição de alteridade concreta em contraposição ao mundo da vida - pode potencialmente desencadear a construção de caminhos alternativos no campo de ação" (PINHEIRO, 2021, p. 6). O sujeito explora as possibilidades oferecidas pelo objeto. Essas possibilidades de ação surgem na relação entre o eu, o outro e o mundo, por meio da experiência individual, da multiplicidade de significados, dos sentidos particulares e das significações culturais. Os objetos regulam os sentimentos do indivíduo de diversas maneiras, conferindo continuidade ao passado (experiências anteriores), atribuindo novos significados aos objetos, facilitando instrumentalmente nossas ações e desencadeando novas formas de agir.

Para exemplificar a noção de resistência dos objetos, apresentaremos um pequeno trecho do artigo "O som do violino" de Ernest Boesch (1993). Neste artigo, o autor explora o som do violino como resultado da ação de um indivíduo, mas antes aprofunda-se na "filogênese" do violino para compreender a evolução desse objeto até seu estado atual como instrumento musical. Ele descreve passo a passo as ações tomadas por pessoas que aprimoraram o objeto. Essa evolução ocorreu por meio da experimentação, em que os indivíduos usavam sua atenção e percepção para compreender e ajustar características como tamanho e tensão das cordas, efeitos de ressonância e como isso afetava o som produzido. Além do desenvolvimento do violino, Boesch (1993) também aborda o aprendizado do indivíduo que tocará o instrumento e como ele pode se tornar ambivalente para o iniciante, causando

desconforto e restringindo-o como uma lembrança de uma ação potencial limitada. No entanto, ao mesmo tempo, oferece a esperança de um futuro brilhante como um violinista famoso.

“Não seria a incessante busca por atingir um som mais bonito o que revela paradigmaticamente o principal traço da realidade humana que é a transcendência de si mesma?” (Boersch, 1981, p.74).

Esse pequeno trecho do artigo de Boesch (1993) mostra cenários em que todos os indivíduos tinham o mesmo objetivo de aprimorar e produzir um som que fosse do seu agrado. Para isso, o objeto foi reinventado e manuseado de maneiras diversas, de acordo com o potencial de ação de cada indivíduo, cultura e época. Essas metas estão relacionadas aos objetivos superiores, ou seja, à motivação que impulsiona o sujeito a alcançar tais metas. Sem essa motivação, indivíduos que se propõem a realizar atividades ou enfrentar desafios muito grandes acabam desistindo. "Do ponto de vista da dinâmica dos signos, é a dimensão estético-subjetiva, e não apenas a dimensão puramente objetivo-instrumental, o vetor fundamental para o fluxo e o surgimento da espontaneidade, do novo que transcende o registro automático de seguir regras, do entorpecimento da normalidade cotidiana diante do caos do universo" (PINHEIRO e SIMÃO, 2020, p. 03).

Na ótica da psicologia cultural, a potencialidade criadora da ação baseia-se na singularidade da história de cada sujeito e em seus modos de significação e, conseqüentemente, de perspectivação em relação à resistência dos objetos na experiência. Segundo Pinheiro e Simão (2020), a ficção tem como característica essencial a condição subjetiva, e é uma forma de interpretação do mundo, afetivamente orientada, como também sustentada nos mitos coletivos e fantasmas individuais em jogo nos objetivos ordenadores.

Nos videogames, encontram-se diversos universos culturais, cabendo ao jogador interpretar essas realidades narrativas e estéticas. Essa interpretação ocorre de maneira voluntária ou espontânea por parte do jogador, visando obter um melhor aproveitamento do jogo, como definir possíveis estratégias e antecipar ações do adversário ou da própria narrativa. É nessa dinâmica ficcional que os jogadores se organizam individualmente e em conjunto, compartilhando informações sobre o jogo a fim de expandir seu conhecimento diante daquela realidade. As informações

consistem nas possíveis interpretações que cada jogador tem ao interagir com aquela narrativa. Segundo Pinheiro e Simão:

“...a dinâmica ficcionante – desde sua emergência na literatura até sua efetivação na relação entre indivíduo e cultura – é a de alargamento e diversificação das concepções de realidade, isto é, de ampliação/complexificação do tratamento das “verdades” humanas.” (PINHEIRO e SIMÃO, 2020, p.02).

Boesch (1991) explica que os mitos fazem parte da estrutura do indivíduo, em um processo de bidirecionalidade (Simão, 2004, p. 03), em que os mitos são selecionados pela afetividade dos sujeitos em sua unicidade histórica, e os sujeitos canalizam ações simbólicas subjetivas. "Os mitos abordam os obstáculos que os seres humanos enfrentam em suas vidas e as formas de lidar com eles" (Boesch, 1991, p. 112). Os mitos são expressões de ações humanas presentes em diferentes culturas, nas quais atribuem significados diversos aos objetos do cotidiano. Segundo Pinheiro e Simão:

“Os mitos são ambos, constantemente recriados e mantidos pelos atores sociais para alguns propósitos, em alguns períodos, em alguns lugares, dando aos atores sociais uma oportunidade de cumprir papéis sociais prescritos, permitindo-lhes sentimentos de autorrealização e autoaperfeiçoamento, além de impedi-los de outras ações e sentimentos.” (2020, p.6).

Sendo assim, os mitos são sistemas de compreensões e significados sobre a realidade compartilhada. Dentro dessa perspectiva, um mitema pode ser considerado um elemento fundamental da estrutura e organização dos mitos em uma determinada cultura. Ele pode representar um símbolo, um evento, uma ação, um personagem ou qualquer outra categoria identificável dentro da narrativa mitológica. O estudo dos mitemas visa identificar os padrões e as relações entre eles, permitindo uma compreensão mais profunda da mitologia e das crenças culturais de um povo.

Já os fantasmas, diferentemente dos mitos, são uma manifestação singular do mito coletivo e participam dos modos de significação e construção de objetivos, assim como da navegação por ambivalências, em que o indivíduo busca transformá-los em imagens, fantasias concretas e específicas de seus objetivos. “O fantasma alude a unicidade refratante da realidade, dada no processo de significação do indivíduo em permanente movimento de antecipação da incerteza do futuro” (Pinheiro e Simão,

2020, p.06). Os fantasmas do sujeito surgem devido à falta de conhecimento sobre o futuro e se estruturam de maneira momentânea e subjetiva no processo de significação relacionado a experiências anteriores.

Em resumo, o mito faz parte de um sistema de significados coletivamente compartilhados, enquanto o fantasma é uma parte da experiência subjetiva dos indivíduos. Ao interpretar a narrativa do jogo e se comunicar verbalmente, o jogador de videogame inicia o processo de significação que encontrou para se expressar, de forma subjetiva, pois essa interpretação deriva de sua unicidade. Ao compartilhar essas interpretações, os jogadores buscam encontrar correspondência de ideias e pensamentos com os outros. De acordo com Boesch (1991), na ação comunicativa centrada na interação verbal, um dos objetivos do indivíduo é obter a cooperação do outro. Para isso, por meio da ação comunicativa, o ator procura evocar representações relacionadas aos seus objetivos no interlocutor. Isso não significa que o interlocutor precise ter as mesmas metas que o ator, mas sim que ele tenha metas que incluam cooperar com o outro. Compreender esses momentos de compartilhamento interacional nos leva a um dos objetivos desta pesquisa, que é mapear como a perspectiva ficcional e intersubjetiva ocorre durante a experiência do jogo, gerando novidades para o indivíduo e para a comunidade de prática à qual ele pertence. Para isso, foi necessário explorar a negociação de sentidos intersubjetivos, tema que será desenvolvido no próximo capítulo.

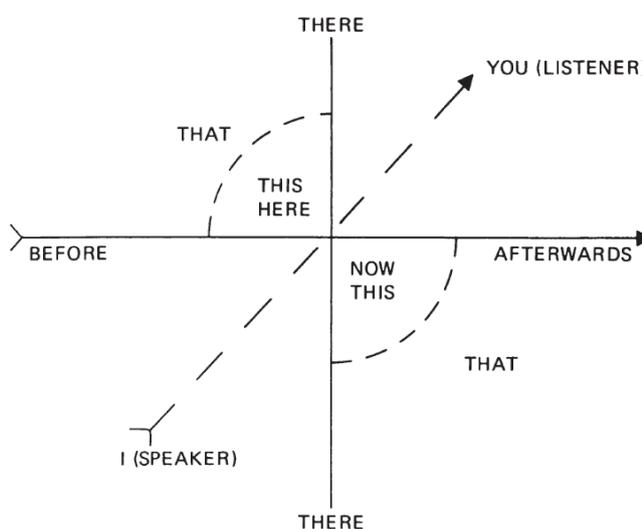
2.6 A NEGOCIAÇÃO DE SENTIDOS INTERSUBJETIVOS

Como estamos falando de compartilhamento de signos entre sujeitos, mais especificamente nos estudos de linguagem, comunicação verbal e diálogo, adentramos na psicologia linguística do norueguês Ragnar Rommetveit (1976), a fim de explorar a arquitetura da intersubjetividade na qual ela está incorporada. "Rommetveit contribuiu para inúmeras disciplinas nas ciências sociais e humanas, refletindo discussões nas ciências sociais globais e sua própria busca incessante por compreender a vida social e individual" (HAGTVET, 2020, p. 01). Para isso, foram realizadas pesquisas envolvendo psicologia social, psicologia linguística e abordagens sociocognitivas com foco no dialogismo. Vale lembrar que o dialogismo desempenha um papel importante nesse estudo, uma vez que nosso sujeito de pesquisa é um sujeito dialógico, que dialoga com os outros e com o mundo.

Em sua pesquisa sobre a arquitetura da intersubjetividade, Rommetveit (1976) baseia-se no pressuposto de que a linguagem é um fenômeno social completo e genuíno. O ato de comunicar-se verbalmente só pode ser compreendido se forem exploradas as dimensões nas quais a intersubjetividade está presente. Rommetveit (1976) divide essas dimensões em três: o tempo em que o ato comunicativo ocorre, a localização desse ato e a identificação do ouvinte pelo falante.

Para exemplificar a intersubjetividade entre o eu e o você, Rommetveit (1976) representa essa dinâmica na figura 03, em que um orador se dirige a um ouvinte, em um ato de fala em que os enunciados ganham sentido por meio de um processo de construção conjunta que opera nesse espaço. O aqui e o agora da situação presente estão conectados a eventos passados (antes) e eventos futuros (depois). Ou seja, a dinâmica intersubjetiva pode ocorrer em um ato comunicativo entre os participantes de uma conversa em que o orador pressupõe algo que ainda não foi discutido, criando uma conexão entre uma situação passada e possíveis situações futuras.

Figura 03. As coordenadas espaço-temporais-interpessoais do ato de fala



Fonte: Rommetveit (1976, p. 203)

No aqui e agora da Figura 03, estão os objetos em significação do diálogo, que participam do passado e que são recuperados no momento do encontro, visando antecipar o que o "outro" quer ouvir ou que o "eu" pretende dizer. Segundo Rommetveit (1972), o mundo da intersubjetividade é uma realidade social compartilhada, as perspectivas dos oradores são apenas parciais e nunca completas, porque o mundo é uma generalização de experiências e é temporariamente

compartilhado, como um acúmulo de pressuposições compartilhadas e informações históricas apenas parcialmente acessíveis. Na conversa eu-outro, certas informações são deixadas de fora, e o ouvinte é subsequentemente convidado a entrar em um espaço parcialmente compartilhado de intersubjetividade e dar sentido a ele. A intersubjetividade atua como transcendência dos mundos privados dos falantes, é uma fé mútua na capacidade do outro de compreendê-los.

O processo de omitir informações e emitir pistas indiretas de seus objetivos convida o ouvinte a participar ativamente da coconstrução de um espaço intersubjetivo expandido. O ouvinte das mensagens que podem ser pressupostas preenche as informações que faltam e, assim, coonstrói as informações necessárias para atingir um nível suficiente de entendimento comum.

Durante a experiência do jogo *Little Hope*, o objetivo principal do jogador é ajudar os protagonistas a resolver o mistério da cidade, procurando entender como sair desse lugar e o que aconteceu com os seus sócios do passado. Para isso, serão realizadas investigações em diferentes locais, interações entre personagens e discussões em busca de pistas que levem à verdade. Durante as interações com os personagens e o ambiente do jogo, o jogador poderá analisar e discutir sobre suas falas, características e ações, buscando construir suposições sobre a identidade do orquestrador das injustiças presentes no jogo. A comunicação entre os jogadores será fundamental para estabelecer a intersubjetividade durante a experiência de jogar, permitindo a antecipação de informações omitidas nos diálogos, tanto no jogo quanto entre eles. Nesses momentos, os jogadores poderão criar narrativas baseadas na ficção do jogo, discutindo possíveis desdobramentos de acordo com suas percepções individuais e crenças coletivas.

Segundo Rommetveit (1972), o eu já possui um conhecimento prévio sobre a comunicação direcionada ao outro, regulando o diálogo com base na percepção de como o outro nos compreende. De certa forma, estamos constantemente moldando ou monitorando nosso discurso com base nas suposições que fazemos sobre o outro. A intersubjetividade, durante o ato comunicativo, é reciprocamente endossada, buscando estabelecer uma interação mais sensível, permitindo que o eu e o outro se mostrem abertos a novas possibilidades oferecidas pela singularidade de cada um, além de implicar em múltiplas interpretações de um mesmo contexto.

Para que a intersubjetividade ocorra, é necessário que o sujeito esteja aberto ao outro, em um estado de disposição para que o outro possa compreendê-lo,

confiando e acolhendo as diferenças durante o encontro entre os atores sociais. Durante as interações linguísticas, são considerados tanto os aspectos do que é dito quanto os aspectos tidos como certos, em um contexto permeado pela imprevisibilidade, no qual é possível compreender além das dimensões puramente linguísticas. No entanto, para alcançar essa compreensão, é necessário empenhar-se em compreender a situação e o contexto nos quais essas interações estão ocorrendo.

Para exemplificar, vamos considerar os apelidos (*nicknames*) escolhidos por um jogador, que são adotados pelos demais jogadores durante aquele momento de diversão. Todos os jogadores se apresentarão com seus novos nomes. Pode ocorrer também que esse mesmo jogador esteja jogando com um amigo que conhece seu nome fora do jogo, mas mesmo assim será chamado pelo apelido, pois naquela situação de jogo o apelido se torna mais coerente do que o próprio nome "de batismo", especialmente se os jogadores não se conhecem fora do jogo. Nesse caso, também são estabelecidos os metacontratos, que regulam as interações entre os sujeitos, determinando como se dirigir uns aos outros. Além disso, ocorre uma reciprocidade sociocomunicativa diante da situação social criada pelo jogo.

Os metacontratos variam de acordo com o contexto da situação social e desempenham o papel de reguladores das interações comunicativas entre os participantes. Eles são intuídos, herdados, reconstruídos e nem sempre são completamente conscientes. Por exemplo, em um ambiente escolar, são estabelecidos diversos metacontratos, seja entre professor e aluno, seja entre os próprios alunos, e esses metacontratos também podem variar dependendo do contexto, como durante o horário do lanche, atividades em sala de aula ou atividades externas. Isso significa que as interações entre os atores e o contexto serão estabelecidas de maneiras diferentes em cada situação.

Neste capítulo, compreendeu-se a dinâmica intersubjetiva que ocorre entre o eu e o outro durante os atos comunicativos. Essa dinâmica é de extrema importância para o estudo em questão, pois possibilitará uma melhor compreensão da perspectivação que gera a emergência do novo durante a experiência de jogar. Vale ressaltar que as trocas interacionais não se limitam apenas ao jogo em si, mas também entre os jogadores. No próximo capítulo, aprofundar-se-á o conhecimento sobre o jogo, caracterizando-o como um artefato cultural, explorando sua seriedade, aspectos lúdicos e a experiência estética.

3 O JOGO COMO ARTEFATO CULTURAL, LÚDICO, E EXPERIÊNCIA ESTÉTICA

Neste capítulo, abordar-se-á o jogo como um artefato cultural a partir das perspectivas de Vygotsky (1989). Será apresentada também a importância do lúdico e do jogo na visão do historiador Huizinga (1993) e de Gadamer (2004), os quais fornecem uma representação mais clara do papel do jogo na vida, além de compreender a dinâmica estética a partir das interpretações adotadas pela perspectiva dialógica.

O psicólogo Vygotsky (1989) é visto como um dos mais importantes pensadores da psicologia histórico-cultural. Ele desenvolveu os princípios essenciais de sua teoria sobre o desenvolvimento das funções superiores, dando ênfase ao papel da cultura e à dimensão social das interações, que auxiliam no desenvolvimento singular de cada sujeito. Sua teoria é fundamental para compreender a aprendizagem e o desenvolvimento do sujeito. Vygotsky (1989) ressalta a importância do lúdico nesse processo de aprendizagem, uma vez que por meio do jogo, o sujeito é motivado por necessidades que não podem ser supridas por outros meios, possibilitando que ele aja e pense de maneira mais complexa do que em outras atividades.

Vygotsky (1989) confirma que o lúdico tem uma ampla influência no desenvolvimento da criança. É por meio do jogo que ela aprende a agir, estimulando sua busca pelo desconhecido e adquirindo iniciativa, autoconfiança, concentração, além de desenvolver a linguagem e o pensamento. O sujeito constrói conhecimento por meio do lúdico, que é uma forma estética de explorar e compreender tudo ao seu redor, estabelecendo relações com o meio e aprendendo através dele. Embora os jogos sejam frequentemente vistos como antagonistas do brincar no contexto social, eles também são atividades lúdicas presentes em todas as atividades humanas. Por meio dessas atividades, o indivíduo se socializa, elabora conceitos, formula ideias, estabelece relações lógicas e integra percepções. Essas atividades são fundamentais para a construção do sujeito, e o brincar desempenha um papel essencial em nosso desenvolvimento de modo geral. É por meio da brincadeira que nos apropriamos e aprendemos a interagir com o mundo ao nosso redor. Utilizando jogos, Teixeira (2014) afirma que o indivíduo constrói ativamente e de forma dinâmica seu conhecimento, e os sujeitos envolvidos estão geralmente mais propensos a ajudar-se mutuamente e analisar erros e acertos, promovendo uma reflexão aprofundada sobre os conceitos que estão sendo discutidos.

Para Vygotsky (2001), é necessário utilizar a ludicidade com maior intensidade, pois o brincar é uma atividade universal. O ato de brincar facilita o crescimento e promove relacionamentos em grupo, estimulando o indivíduo a desenvolver competências que serão benéficas tanto na escola quanto na vida. Em termos psicológicos, a ação no jogo está presente simultaneamente nos processos intrapessoais e interpessoais, sendo perspectivada. Isso significa que cada indivíduo enxerga aspectos do mundo a partir de seu próprio ponto de vista, que é influenciado tanto pela coisa percebida quanto pela história de quem percebe (CORREIA, MEIRA, 2008). Segundo Gallo (2007), o jogo também pode ser compreendido como uma estrutura de linguagem, uma função significante que dialoga com o atual estado da arte da comunicação, sendo entendido em um contexto expandido. Uma vez inserido na cultura, o jogo sofre um retorno de informações ou processos, expandindo-se para além do sentido ou significado atribuído em seu uso mais comum. Assim, compreendemos que existe uma metamorfose mútua e uma dinamicidade entre o jogo, o sujeito e a cultura.

Na perspectiva do historiador e linguista Huizinga (1993), em sua obra *Homo ludens*, é discutido o papel do lúdico na cultura como uma crítica à sociedade moderna. Ele sugere uma nova nomenclatura para a espécie humana:

“...existe uma terceira função, que se verifica tanto na vida humana como na vida animal, e é tão importante como o raciocínio e o fabrico de objetos: o jogo. Creio que, depois de *Homo faber* e talvez ao mesmo nível de *Homo sapiens*, a expressão *Homo ludens* merece um lugar em nossa nomenclatura.” (Huizinga, 1993, P.3)

Ele explica que o jogo pode ser definido como uma atividade lúdica regrada, limitada pelo tempo e espaço, apresentando tensão na forma de aleatoriedade e incerteza, para que nunca se conheça o resultado do jogo. A ignorância parcial do resultado, por sua vez, é uma característica importante nos jogos, pois seu desenvolvimento depende de fatores diversos, internos e externos, como as estratégias e respostas adotadas pelo jogador. O jogo digital pode servir como uma atividade rica para a criatividade, por meio de imagens e sons, onde o jogador se imerge em um mundo virtual. O jogador também tem seu papel dentro do jogo, dedicando seu tempo, demonstrando esforço para superar desafios, vencer etapas, explorar cenários, deduzir pistas, entre outras motivações que tornam sua experiência

mais prazerosa. Os jogos digitais são mídias interativas, onde, mesmo em seu formato mais simples, ainda é necessária a ação do jogador, diferente da experiência da televisão, onde o usuário é apenas receptor e interpretador da informação, sem interferir nas ações dos personagens ou no rumo da história.

"O jogo não deve ser uma vida 'real' e deve ter como premissa ser um intervalo em sua vida cotidiana" (Huizinga, 1993, p.11). No ambiente do jogo, "as leis e costumes da vida cotidiana perdem validade, pois no universo lúdico eles são diferentes e fazem coisas diferentes" (Huizinga, 1993, p.15). O ambiente do jogo é formado por fantasia, sonhos e catarse. No universo do jogo, ao assumir o papel de jogador, transforma-se em caçador de dragões, soldado, esportista, detetive e tudo mais que a imaginação voluntária e o ambiente permitirem. "A função do jogo é agravar sua narrativa, que de maneira geral pode ser definida por dois aspectos fundamentais: uma luta por algo ou a representação de algo" (Huizinga, 1993, p.16). Tomando como exemplo o jogo digital *Little Hope*, percebe-se a luta dos personagens para compreender o que aconteceu em outra época, a fim de sobreviver e evitar o mesmo destino dos sócios do passado. Tudo isso é guiado pelas emoções do jogador: seguir um comportamento mais agressivo ou mais diplomático? Até que ponto arranjar uma briga com um estranho pode compensar? Carregar uma arma é uma boa ideia? E até mesmo, devo considerar violência contra uma criança, mesmo que seja apenas dentro de um jogo? Nesse ponto, fica evidente a noção de que o jogo possui significado (no caso, é o desafio das virtudes do jogador) e gera experiências para aqueles que estão imersos em sua realidade. Nesse caso, há uma função significativa forte que transforma a experiência de jogar em algo imersivo e relevante para o sujeito. Partindo da relação entre sujeito, jogo e cultura, Huizinga (1993) destaca que o jogo está presente em diferentes aspectos da vida humana, e que o ser humano é mais do que *Homo sapiens*, ele também é *Homo ludens*.

No estudo do jogo, busca-se o aporte do teórico Gadamer (2004), que apresenta o elemento do diálogo como a possibilidade estética de conhecer o outro por meio de interações. Para Gadamer (2004), o jogo exerce uma influência comunicativa substancial no processo de representação e significação em curso na geração de conhecimento. Gadamer (2004) interpreta o significado comunicativo emergindo entre a pessoa e o texto do jogo. O brincar é uma ação semiótica que não apenas descreve uma dada realidade, mas também modifica a realidade social em

questão. Sua explicação sobre o jogo detalha a vitalidade da experiência incorporada que gera entendimento criativo. Na concepção de jogo adotada, concorda-se com Gadamer (2004) quando ele enfatiza a importância de levar um jogo a sério e a vontade de descobrir ideias reveladoras. O brincar cria um espaço no qual concepções futuras e desconhecidas ganham vida e identidade. A brincadeira em um jogo digital só revela o inesperado quando habilidades sérias e ponderadas orientam o trabalho interpretativo do jogador.

Gadamer (2004) enquadra o jogo como um eixo comunicativo que leva o intérprete à novidade da compreensão, desde que esteja disposto a atender suas demandas sérias. Para o autor, o jogo é uma atividade séria que exige muito do jogador. Gadamer (2004) considera o jogo como uma experiência estética marcante da cultura. Ele descreve a experiência estética das obras de arte como um jogo de interpretações voluntárias que possibilita a autocompreensão, em que o significado da obra de arte não depende apenas dela mesma, nem do sujeito que a observa, mas do acontecer dinâmico da experiência intersubjetiva possibilitada pelo outro.

“A experiência estética não é apenas uma espécie de vivência ao lado de outras, mas representa a forma de ser da própria vivência. [...] Uma vivência estética contém sempre a experiência de um todo infinito. E seu significado é infinito justamente porque não se conecta com outras coisas na unidade de um processo aberto de experiência, mas representa imediatamente o todo.”
(Gadamer, 2004, p. 116-117).

A experiência estética nos estudos de Gadamer (2004) é marcada pelo diálogo, em um espaço de compreensão mútua, composto por interpretadores. Essa estrutura provoca uma transformação na configuração dos sujeitos participantes, de modo que a pergunta define um horizonte e abre possibilidades. A intencionalidade e a direção do perguntar exigem uma resposta, convocando o outro. Já a resposta requer intencionalidade e direção em relação a ela. Assim, o jogo digital, durante o ato de jogar, também participa desse vai e vem de interpretações em relação à sua arte, simbologias, representações do cotidiano, do fictício e do estranhamento ou conflito com o outro jogador.

O caráter dialógico do jogar consiste em colocar responsabilidade sobre o jogador, pois ele é o interpretador daquela experiência. A experiência de jogo, segundo Gadamer (2004), reside na responsabilidade e não deve ser confundida com

prazer imediato ou entretenimento. O jogo requer o engajamento do jogador para ressaltar a natureza do jogo, incorporada no ato de participação completa. Huizinga (1993) também defende essa seriedade do jogo, explicando que o jogo é uma atividade que não pode ser imposta e necessita da participação voluntária do jogador. Assumir a responsabilidade de fazer parte do jogo é crucial para uma boa experiência lúdica. A união do contexto com a brincadeira do jogo sugere que o jogo não visa ser algo abstrato, mas ganha vida em um campo de atividade relacional em que a participação sincera e completa leva a pessoa a entender a ação ou a performance do outro jogador ou personagem com o qual se envolve.

Gadamer (2004) também apresenta o conceito de "risco" no jogo, o qual difere da "tensão" proposta por Huizinga (1993). O risco está presente na natureza aberta do jogo, proporcionando uma certa liberdade ao jogador para realizar diversas ações, porém não sem o perigo.

“O próprio jogo é um risco para o jogador. Só se pode jogar com possibilidades sérias. Isso significa, evidentemente, que alguém se engaja ao ponto de permitir que elas o superem e se imponham. O atrativo que o jogo exerce sobre o jogador reside exatamente nesse risco. Desfrutamos assim de uma liberdade de decisão que está correndo riscos e está sendo inapelavelmente restringida.” (Gadamer, 2004, p. 106).

“O Jogar exige emoções, em uma situação dentro e fora do campo que apoia o jogo” (Gadamer, 2004, p. 109) e convida os jogadores a respeitar o auto esquecimento, capaz de transformar sua identidade e papel. “A consciência de humor como “entediado” ou “cansado”, implica na perda de participação no jogo” (Gadamer, 2004, p. 113). Conforme detalhado por Gadamer (2004), o jogo funciona com uma suposição fundamental: o jogo deve prevalecer sobre os jogadores. O brincar é um campo de participação aberto a todos os envolvidos na imaginação performativa da tarefa, onde o jogo ofusca o jogador, superando suas expectativas individuais.

O jogador assume um papel secundário, atuando como um catalisador, incentivando o próprio objetivo ou propósito no jogar. Os jogos interativos demandam do jogador a interpretação do que está acontecendo e a antecipação do que está por vir. Isso nos conduz ao nosso problema de pesquisa, que é como caracterizar a dinâmica estética envolvida na seriedade do jogo em termos das construções de perspectivas ficcionais da narrativa do jogo. Talvez seja através da abertura que os jogadores concedem ao jogo e entre si nos momentos de tensão que cada um deles

perspectiva ações de acordo com suas próprias interpretações subjetivas, baseadas em seus mitos coletivos e fantasias individuais, compartilhando novas narrativas uns com os outros. Nesse momento, todos podem refletir sobre as novas narrativas e cooperativamente construí-las ou desaprová-las. No próximo capítulo, será apresentado o estilo de jogo que será utilizado nesta pesquisa, bem como sua trama narrativa.

4 OS JOGOS DE INTERACTIVE DRAMA

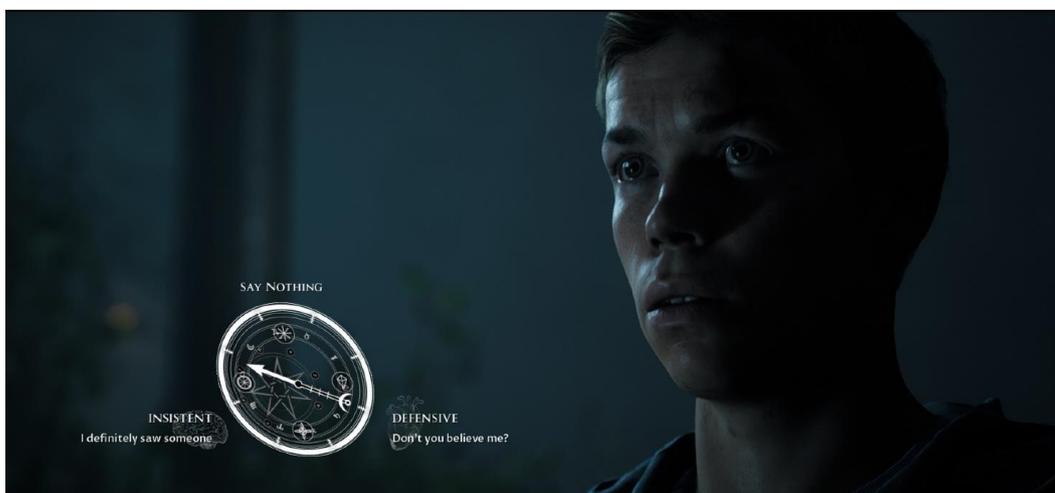
Neste capítulo, discute-se o gênero do jogo escolhido e suas definições registradas pelo mercado de jogos. O jogo digital escolhido para esta pesquisa é da empresa *Supermassive Games* e é intitulado *Little Hope*. Ele é classificado como um *Interactive Drama*, no qual o roteiro não é predeterminado. O desenvolvedor do jogo cria o ambiente virtual, os personagens e a situação que a narrativa abordará, porém é o jogador que vivencia uma história única com base em suas decisões e interações com o mundo da história.

Essa nomenclatura "*Interactive Drama*" ou "*Interactive Storytelling*" surgiu comercialmente a partir dos anos 70, por meio dos livros de aventuras, nos quais o leitor escolhe entre histórias organizadas como árvores de decisões, levando a diversos cenários e finais possíveis (PRINKE, 2011). A desenvolvedora do jogo *Little Hope* o classifica como o resultado de uma combinação dos gêneros *Aventura* e *Survival Horror*. O game designer Grace (2005) explica que os jogos de aventura oferecem exploração e resolução de quebra-cabeças como seus principais atrativos. Já o *Survival Horror* apresenta temas de sobrevivência e mistério, buscando criar tensão no jogador, mas também recompensá-lo quando ele supera o medo. Ao combinar esses dois gêneros, o *Interactive Drama* possui uma narrativa presente e essencial ao longo do jogo, podendo ser linear ou não-linear em sua história.

Os jogos *Interactive Drama* que foram estudados apresentam algumas outras características, sendo a principal delas a "Escolha e a Consequência". Nesse tipo de jogo, o jogador precisa tomar decisões conflitantes que desafiam suas próprias virtudes, transformando as relações entre os personagens e criando situações de tensão que envolvem descobertas conflitantes na narrativa. Geralmente, não é possível voltar atrás em suas escolhas, o jogador deve enfrentar as consequências,

assim como fazemos em nosso cotidiano ao realizar qualquer tipo de ação. Outra característica é o "Efeito Cascata", no qual as escolhas do jogador impactam o rumo da história. Ao jogar várias vezes, a experiência narrativa pode ser diferente, uma vez que o jogo permite diferentes caminhos por meio da interação entre os jogadores. O jogo *Little Hope* utiliza essas características para criar uma experiência interativa que prioriza a narrativa, apresentando conflitos que podem levar o jogador a várias bifurcações na história. Além disso, o jogo possui uma arte gráfica cinematográfica, com vários personagens principais cuja aparência, expressões faciais e vozes são capturadas de atores de cinema. Essa preocupação visual busca trazer mais realismo ao jogo, digitalizando todas as perfeições e imperfeições do corpo humano e de seus movimentos. É importante mencionar que *Little Hope* possui classificação indicativa no Brasil para maiores de 16 anos, devido à sua narrativa que aborda problemas morais como abuso de poder religioso, linguagem imprópria, uso de drogas ilícitas e violência extrema. O jogo pode ser jogado cooperativamente online com no máximo 2 pessoas e em um único dispositivo (computador, videogame) com no máximo 4 pessoas.

Figura 04 – Imagem do jogo *Little Hope*



Fonte: <https://www.thedarkpictures.com/little-hope>

O jogo *Little Hope* faz parte do segundo jogo de uma antologia da *Supermassive Games* chamada *The Dark Pictures Anthology*. Cada jogo da série possui sua história independente, não tendo relação direta com o jogo anterior ou posterior. Em *Little Hope*, um grupo de 4 estudantes universitários e seu professor

ficam presos em uma cidade isolada após um acidente de ônibus causado por condições climáticas adversas. Enclausurados pela névoa misteriosa na cidade de *Little Hope*, eles buscam desesperadamente por uma maneira de escapar, enquanto começam a ter visões de sócias do passado, em um período em que a cidade passava por uma caça às bruxas. Os personagens principais são apresentados com suas características distintas. Andrew é ansioso e desapegado, Taylor é obstinada e sensível, Daniel é afável e defensivo, Ângela é áspera e compreensiva, e o professor John é racional e autoritário. Os jogadores assumem o controle desses personagens e tomam decisões que afetam a narrativa do jogo. Cada característica dos personagens é levada em consideração, e a forma como se relacionam a partir das escolhas dos jogadores terá impacto na história. Quando os personagens se separam, os jogadores também se separam, pois cada jogador acompanha o ponto de vista de um personagem em determinado momento. Isso significa que o que um jogador vê, o outro não vê e vice-versa. A troca de informações sobre o que foi feito e visto nessas situações é crucial para que os jogadores compreendam o que está acontecendo. O maior mistério do jogo é entender por que os personagens estão tendo essas visões, por que se assemelham tanto aos personagens do passado, por que não conseguem sair da cidade, por que os sócias do passado estão sendo caçados e morrendo, e como tudo isso influencia suas vidas no presente.

Figura 05 – Imagem dos personagens do jogo *Little hope*



Fonte: <https://www.thedarkpictures.com/little-hope>.

5 OBJETIVOS

5.1 GERAL

Investigar a dinâmica criativa e o processo de perspectivação ficcionante do campo de ação atuante na interação dos jogadores no contexto do *interactive drama*;

5.2 ESPECÍFICOS

- Analisar a dinâmica intersubjetiva que participa das perspectivações geradoras da emergência do novo no ato de jogar, (outridades atuantes).
- Identificar, através da regulação afetivo-cognitiva da ação, dimensões fantásmicas individuais que atuam na experiência imersiva do jogo; (self-ator).
- Caracterizar a dinâmica estética implicada nos modos de ficcionar e produzir o novo na vivência da seriedade do jogo (dimensão imersiva).

6 MÉTODO

Nesta pesquisa, o referencial dialógico e os objetivos eram coerentes com a perspectiva idiográfica de construção do conhecimento, em que se compartilhava uma posição epistêmica que utilizava métodos indutivos voltados para a compreensão, visando construir um conhecimento generalizado (RONDEL, 1999). Essa abordagem se baseava na imersão na singularidade, que era uma característica dos processos subjetivos e culturais, com o intuito de responder às suas questões de pesquisa sobre a dinâmica, o processo e a emergência do novo.

Seguindo essa abordagem idiográfica, buscava-se uma aproximação com um enfoque holístico, reconhecendo as dimensões culturais, históricas e semióticas (enquanto processo de significação) no estudo do funcionamento humano. Nessa perspectiva, procurava-se compreender o fenômeno como um todo composto por outros elementos, envolvendo processos criativos, dialógicos, intersubjetivos, entre outros, que se encontravam em estado de tensão e eram marcados pela dimensão cognitiva e afetiva. A presente investigação compreendia que o indivíduo só podia ser interpretado ao reconhecê-lo como um ser constituído pela cultura, imerso em experiências coletivas e práticas sociais, atuando como produtor e intérprete de significados. A partir da singularidade, que era uma marca dos processos subjetivos e culturais, como a dinâmica, o processo e a emergência do novo, buscava-se responder às questões desta pesquisa.

Na dimensão que era dialógica, os sentidos eram criados na interlocução e dependiam da situação experienciada, dos espaços ocupados pelo sujeito investigador e pelo sujeito investigado. Segundo Bakhtin (1992), os fenômenos humanos deviam ser estudados historicamente ou em seu processo de transformação. Cada sujeito tinha diante de si um horizonte social que orientava sua compreensão e estabelecia um relacionamento característico com seu interlocutor (o outro).

Esta pesquisa se baseou na noção de criatividade enquanto fenômeno "distribuído entre múltiplos atores, criações, lugares e tempos" (GLĂVEANU, 2014, p. 2) para investigar essa característica relacional e em desenvolvimento. De acordo com os objetivos, o campo fenomenológico e os pressupostos aqui apresentados, a unidade de análise deste estudo foram os momentos de inquietação e incerteza durante as

negociações de sentidos que foram além da previsibilidade da narrativa do jogo, assim como os enunciados produzidos pelos sujeitos durante o ato de jogar e nas entrevistas para reconstrução da experiência da narrativa ficcional do jogo. Foi nessas dimensões que se investigou a emergência do novo. Isso ocorreu porque, dada a impossibilidade de acesso direto aos processos psicológicos humanos, foi somente por meio das ações do sujeito e suas formas de abordar as diversas outras realidades (sociais, virtuais, imaginárias, passadas e presentes), incluindo aquelas mediadas pela situação da pesquisa, que se tornou viável a investigação de nosso problema de pesquisa, no caso, a dinâmica criativa emergente na interação dos jogadores no gênero de jogo *interactive drama*.

Para a realização desta pesquisa, foram utilizadas videografia, diário de campo e entrevistas semiestruturadas, permitindo uma aproximação com a realidade contínua, processual e cotidiana do jogador na relação intersubjetiva e cultural. Após a aceitação da participação dos sujeitos da pesquisa, foi realizada uma fase de acompanhamento do cotidiano desses jogadores por meio do diário de atividades cotidianas dos participantes, seja por texto ou áudio via WhatsApp, durante uma semana. O diário de atividades teve como objetivo permitir que o pesquisador acessasse e compreendesse as subjetividades marcantes do sujeito, investigando momentos específicos da rotina do participante, como a quantidade de horas jogadas, a comunicação com outras pessoas que jogavam ou não com o participante, e até mesmo qualquer outra atividade além do jogo que o participante quisesse compartilhar. Após essa fase, foram realizados dois encontros online de 60 minutos para a experiência de jogar, acompanhados pelo diário de campo do pesquisador. Por fim, foi realizada uma sessão de entrevista coletiva, com todas as sessões gravadas em vídeo e áudio. Com isso, esperava-se capturar a dinâmica criativa nas negociações em relação a tudo que excedeu o jogo, incluindo a ampliação que envolveu a relação inquietante, ambígua e excedente entre os jogadores e o jogo.

6.1 PARTICIPANTES

Nesta pesquisa, a seleção de participantes seguiu os seguintes critérios: eles deveriam ser maiores de 18 anos, independentemente do gênero, e deveriam estar familiarizados com jogos do gênero *interactive drama*. Os participantes podiam ou não se conhecer, contanto que não tivessem jogado o jogo escolhido. Isso garantiu uma

maior imprevisibilidade, uma vez que os participantes não estavam familiarizados com as possibilidades narrativas que seriam apresentadas. O número máximo de participantes foi de 4 voluntários. Devido à configuração do jogo *Little Hope*, que permitia apenas 2 jogadores no modo online, foram formadas duas duplas com esses 4 participantes.

Foi necessário que os participantes tivessem a seguinte configuração mínima de computador: sistema operacional Windows 10 de 64 bits, processador Intel Core i5-8400 ou AMD Ryzen 5 1600, memória RAM de 8 GB, placa de vídeo NVIDIA GeForce GTX 1060 ou AMD Radeon RX 580, conexão de internet banda larga, pelo menos 80 GB de espaço disponível no armazenamento, webcam com resolução mínima de 1366x720 (HD), microfone, software de comunicação *Discord* instalado e uma cópia oficial do jogo *Little Hope* fornecida pelo pesquisador responsável pelo projeto. A seleção dos participantes foi feita por meio de um convite através de um formulário online, levando em consideração o perfil e os requisitos mencionados anteriormente. O convite foi divulgado para os alunos da Universidade Católica de Pernambuco. É importante ressaltar que o autor desta pesquisa era professor do curso de Tecnologia em Jogos Digitais e coordenava a agência de jogos da universidade mencionada, o que facilitou o acesso a um grande número de pessoas que eram jogadores frequentes de videogame e que geralmente possuíam os equipamentos eletrônicos necessários para a participação na pesquisa.

6.2 PROCEDIMENTOS E INSTRUMENTOS

Primeiramente, este projeto de pesquisa foi submetido ao Comitê de Ética da Universidade Federal de Pernambuco para análise dos aspectos éticos relacionados à pesquisa com seres humanos. Após receber a autorização para iniciar, as etapas previstas e descritas a seguir foram seguidas.

- Etapa 1: Foi realizada a divulgação do convite (Anexo A e B) para a seleção de participantes da pesquisa, de acordo com os critérios mencionados na seção de participantes. O período de divulgação e seleção dos participantes teve duração de duas semanas. Nesta etapa, apenas 6 pessoas se inscreveram como participantes voluntários da pesquisa, porém 2 participantes não atendiam o requisito de ter jogado algum *interactive drama*. Os 4 participantes

selecionados eram alunos ou egressos do curso de jogos digitais da Universidade Católica de Pernambuco, sendo 3 homens, e 1 mulher.

- Etapa 2: Foi realizado o acompanhamento dos diários de atividade, respondidos pelos participantes diariamente, ao longo de uma semana. O diário de atividades consistiu em reportes diários onde os participantes escrevem que interações com jogos, seja estudo, trabalho, lazer ou conversas com outras pessoas os participantes tiveram naquele dia. O objetivo do diário era acessar a cultura pessoal do jogador, ou seja, conhecer o jogador para além do jogo que joga, sua relação com os jogos e a cultura midiática que vivencia, além de informações sobre o tempo dedicado aos jogos e outros aspectos do cotidiano. Em seguida, foram conduzidas entrevistas semiestruturadas para obter mais informações sobre a cultura de jogo dos participantes (Anexo C e D). O período de execução da etapa 2 foi de duas semanas, sendo uma semana para concluir o acompanhamento dos diários e outra semana para finalizar as entrevistas semiestruturadas com os quatro participantes. Levou-se em consideração a marcação do dia e horário disponíveis para cada participante, e cada entrevista teve duração média de uma hora.
- Etapa 3: Foi realizada a gravação em vídeo dos jogadores durante os momentos de interação durante o jogo. Cada dupla participou de uma sessão de 120 minutos em momentos distintos. A comunicação entre os participantes e o pesquisador ocorreu por meio do software *Discord*¹, permitindo que eles compartilhassem simultaneamente as telas do jogo e suas webcams. Dessa forma, foi possível gravar os momentos do jogo e dos jogadores. Ao mesmo tempo, o pesquisador registrou aspectos observados durante os momentos de tensão e incerteza, conforme descrito no anexo V, a fim de documentar a perspectivação da narrativa ficcionante do jogo.

¹ O *Discord* é um aplicativo gratuito de bate-papo por voz, vídeo e texto usado por dezenas de milhões de pessoas com mais de 13 anos para conversar e sair com seus amigos e comunidades. Embora tenha sido originalmente construído para a comunidade de jogos, seu público hoje é muito mais diversificado. (*Discord. O que é o Discord*. Disponível em: <<https://discord.com/safety/360044149331-O-que-e-o-Discord/>>; último acesso em 20/06/2021)

- Etapa 4: Em seguida, a partir da seleção de trechos dos vídeos da etapa anterior, foi realizada uma entrevista semiestruturada coletiva com cada dupla. O objetivo foi provocar uma situação em que os sujeitos, diante de uma posição de audiência de si mesmos, de suas ações e resultados, pudessem ressignificar a ação criativa na experiência vivida. O processo de seleção dos trechos dos vídeos teve duração de 2 semanas, seguido por 1 semana para finalizar as entrevistas semiestruturadas com as duas duplas. Levou-se em consideração a marcação do dia e horário disponíveis para os participantes, e cada entrevista teve uma média de duração de 2 horas. As entrevistas realizadas com cada dupla podem ser acessadas no Anexo VI.

Como citado na apresentação deste estudo, é levado em consideração que esta pesquisa investe em uma abordagem metodológica de situações naturalísticas, repletas de significados para o jogador, transformando o cotidiano do participante em um laboratório aberto. Será utilizado o meio digital/online para que os jogadores se comuniquem e joguem juntos, como fazem comumente em seu cotidiano, sem a interferência do pesquisador.

Em síntese, são registradas no quadro a seguir as etapas, bem como seus objetivos e instrumentos utilizados:

Tabela 1 – Resumo das fases da pesquisa

Etapas	Metas de acesso	Como alcançar?	Instrumentos e Materiais
1º	Selecionar Participantes	Criação e divulgação do convite para a pesquisa (Anexo A). Selecionar os participantes que querem contribuir com a pesquisa, através de um formulário online (Anexo B), onde serão escolhidos os que se adequem aos critérios do tópico participantes.	Formulário de participação.
2ª	Conhecer a cultura pessoal e de jogos do participante da	Acompanhamento dos diários criados pelos participantes e entrevista prévia dos participantes selecionados.	Modelo de Diário de atividades dos participantes

	pesquisa		Entrevista de Perfil do jogador.
3º	<p>Analisar a dinâmica intersubjetiva que participa das perspectivas geradoras da emergência do novo no ato de jogar, (outridades atuantes).</p>	<p>Filmar os jogadores em momentos de interação durante o jogo. Durante a sessão do jogo. Registrar aspectos da observação destes momentos de tensão em diário de campo para Em seguida, selecionar trechos dos vídeos de maior tensão/impasses entre os participantes.</p>	<p>Videografia (Webcam+computador), software <i>Discord</i>, jogo.</p>
4ª	<p>Acessar a experiência reconstrutiva de ampliação de sentidos do jogo</p>	<p>Realizar entrevista semi-estruturada coletiva com os participantes, a partir da exibição de vídeos pré-selecionadas</p>	<p>Videografia (Webcam+Notebook) e entrevista semiestruturada coletiva</p>

7 PROPOSTA DE ANÁLISE DOS EIXOS INTERPRETATIVOS DAS ETAPAS 2, 3 E 4

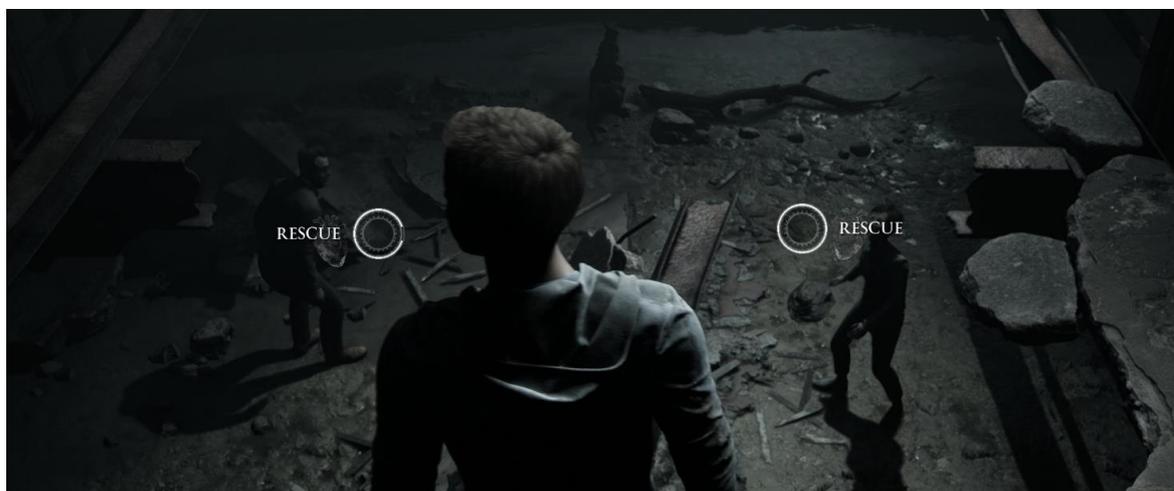
Retomando a unidade de análise desta pesquisa, destaca-se a emergência do novo diante das dimensões inquietantes e das tensões nos momentos de incerteza. Isso ocorre durante as negociações de sentidos imprevisíveis da narrativa do jogo ou mesmo entre os enunciados produzidos pelos sujeitos durante o ato de jogar. Além disso, é explorada a entrevista para reconstrução da experiência da narrativa ficcional do jogo, investigando as diferentes perspectivas dos jogadores em relação ao jogo e as principais ambiguidades e ambivalências encontradas. O pesquisador direciona seu olhar para uma reflexão de natureza cultural e dialógica, abrangendo tudo que transcende e transforma subjetivamente a narrativa do jogo.

No momento prévio, serão analisados os diários de atividades dos participantes, bem como realizada a entrevista semiestruturada antes das sessões do jogo. Por meio do diário de atividades, busca-se compreender a rotina do sujeito de pesquisa, suas atividades além do jogo de videogame, seus relacionamentos, costumes, hobbies e a dinâmica cotidiana com os jogos. Além disso, investiga-se a cultura de mídia vivenciada pelo sujeito, a quantidade de horas dedicadas diariamente aos jogos e outras informações relevantes do seu cotidiano. Essas informações permitirão acessar as vivências individuais do sujeito, a fim de compreender as subjetividades marcantes ao longo da pesquisa.

Todo o material videogravado, incluindo as sessões de interação com o jogo e as entrevistas, foi transcrito para análise dos dados, assim como os áudios dos diários de atividades dos participantes. Será realizada uma análise dialógica com ênfase interpretativa dos dados, levando em consideração as noções de perspectivação de Mead (1934) e de Glaveanu (2014), bem como as concepções de ficção de Boesch (1984, 1991, 1992) e de Pinheiro (2020). Com o intuito de estabelecer as possibilidades e dificuldades de generalização dos dados, propomos inicialmente quatro eixos interpretativos como unidade de análise do estudo, visando a construção futura de um quadro interpretativo das perspectivações ficcionantes e sua dinâmica criativa na relação com os jogos. Esses eixos são: 1) Tensões nos momentos de incerteza; 2) Perspectivação e posições dos jogadores em relação ao jogo; 3) Ambiguidade e ambivalência; 4) Negociações de sentidos.

Eixo 1 - As tensões nos momentos de incerteza: As tensões nos momentos de incerteza são citadas diversas vezes nesta pesquisa, destacando-se que os signos são construídos por meio da interação dialógica e dos processos criativos, que possuem uma dimensão relacional e intersubjetiva. Essas tensões estão implicadas na construção das perspectivas ficcionantes do jogo. A incerteza contribui para a criação de tensão, gerando imprevisibilidade em relação ao que pode ocorrer na narrativa do jogo e nas ações dos personagens, bem como nos jogadores. Antecipamos que os momentos de tensão e incerteza serão evidenciados em momentos decisivos do jogo, seja para salvar alguém, revelar informações aos personagens ou quando ocorrer alguma revelação para os jogadores. Caso ocorram outros momentos de tensão e incerteza além desses, também os destacaremos em futuras análises da pesquisa. É nos momentos de tensão e quebra de expectativa que surgem as oportunidades mais propícias para identificar as transformações e a emergência do novo.

Figura 06 – Imagem do personagem Andrew, no momento de resgatar um único personagem, Ângela ou John, do jogo *Little hope*.

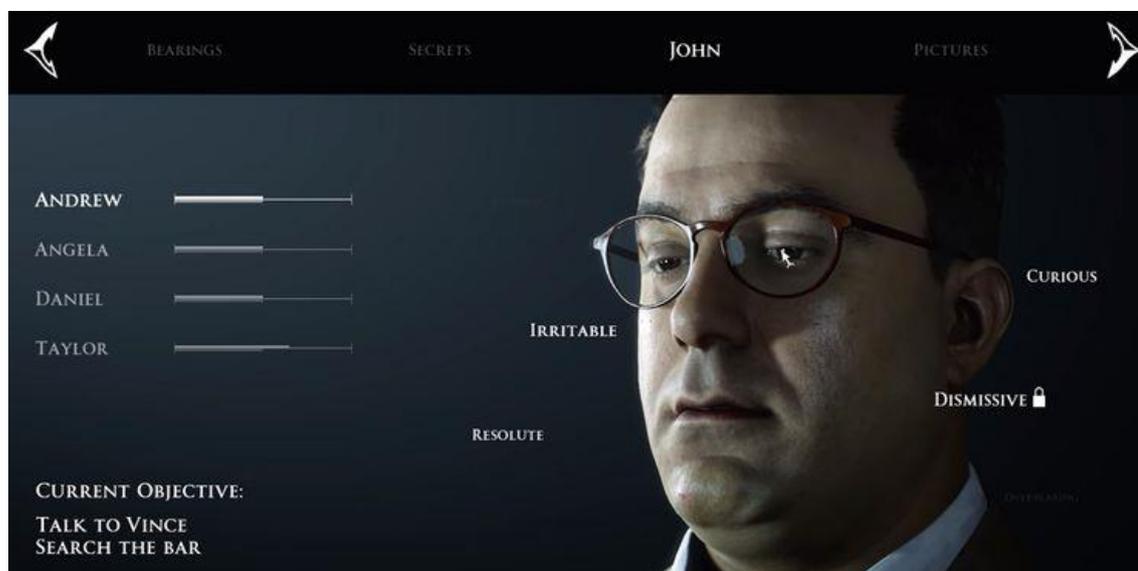


Fonte: <https://www.thedarkpictures.com/little-hope>

Eixo 2 – Perspectivação e Posições dos jogadores em relação ao jogo: A noção de perspectiva envolve questões relacionadas à multiplicidade de posicionamentos pessoais diante de objetos culturais. Nesse sentido, pretende-se analisar o processo de perspectivação do sujeito por meio das trocas de posições (movimentos exotópicos) entre os jogadores, tanto entre si como em relação ao jogo, alternando entre o papel de ator e de audiência ao longo da ação, com base nos 5A's

mencionados anteriormente. A análise busca compreender as dimensões perspectivantes dos sujeitos por meio desses movimentos, nos quais o sujeito procura se colocar no lugar do outro, destacando-se a interação entre o ator e a audiência. Acredita-se que esta pesquisa apresentará diferentes formas de movimentos exotópicos, seja do jogador em relação a si mesmo, aos personagens ou aos outros jogadores. Durante as sessões de jogo, os jogadores têm a oportunidade de expressar novas narrativas ao tomarem ações que antecipem um cenário considerado positivo, sendo que um jogador assume o papel de audiência do outro e pode se tornar um ator caso contribua para enriquecer as possibilidades narrativas. Em outros momentos, os jogadores também podem se colocar no lugar dos personagens, tentando assumir suas personalidades já estabelecidas pelo jogo e fazendo escolhas perspectivando o que o personagem faria. Nas entrevistas realizadas após o jogo, os jogadores se tornam audiência de si mesmos, podendo ocorrer momentos de reflexão sobre as ações tomadas durante o jogo e a perspectiva de outras ações caso os resultados obtidos não sejam os esperados.

Figura 07 – Imagem dos traços de personalidade do personagem John, do jogo *Little hope*



Fonte: <https://www.thedarkpictures.com/little-hope>

Eixo 3 - Ambiguidade e ambivalência: Serão analisadas as dimensões dos enunciados que se caracterizam pela possibilidade de o signo ter mais de um sentido, como a ambiguidade, e pelo aumento da tensão e coexistência de sentimentos distintos, como a ambivalência. Esse eixo permite refletir sobre a ação de forma reflexiva e

perspectivante, especialmente em momentos de menor estabilidade das significações prévias do sujeito. No jogo *Little Hope*, a personagem Mary se apresenta como uma incógnita para os jogadores, podendo ser vista tanto como bem quanto como mal. Ela desempenha o papel de guia, mas também coloca os jogadores em situações perigosas, além de ser constantemente acusada por outros personagens de bruxaria e de controlar demônios. Dado o caráter do jogo, os jogadores podem considerar a possibilidade de, em algum momento, precisarem matar essa personagem. Outro exemplo é o padre, que constantemente acusa mulheres de bruxaria e as condena à forca, afogamento e outras atrocidades. A narrativa do jogo oferece uma série de ambiguidades e ambivalências que podem surgir nos enunciados dos jogadores. Por exemplo: "Devemos matar essa criança?", "O padre é a pessoa má da história!", "Crianças são inocentes, ainda não amadureceram para entender o que é certo ou errado. No universo do jogo, seria correto matar uma criança?", "O padre é um homem de Deus, como pode cometer tantas atrocidades?". Esses são exemplos de enunciados que podem ser encontrados nesta pesquisa, nos quais os jogadores poderão refletir e discutir valores ou regras sociais, levando em consideração as dimensões míticas e fantasiosas presentes nas perspectivas ficcionantes do jogo, baseando-se em sua própria experiência vivida e no universo do jogo.

Figura 08 – Imagem da personagem Mary, do jogo *Little Hope*.



Fonte: <https://www.thedarkpictures.com/little-hope>

Eixo 4 - As negociações de sentidos: Neste eixo, será analisado como a intersubjetividade contribui para as perspetivações que geram a emergência do novo.

Compreende-se a atuação da intersubjetividade como uma transcendência dos mundos privados dos jogadores, permitindo que eles compreendam uns aos outros. A dinâmica intersubjetiva pode ocorrer em um ato comunicativo entre os participantes de uma conversa, em que o orador pressupõe algo que ainda não foi discutido, criando uma conexão entre uma situação passada e possíveis situações futuras. No jogo *Little Hope*, há cartas de premonição espalhadas pela cidade do jogo, que de forma misteriosa apresentam um possível futuro da narrativa. Nem todos os jogadores serão capazes de visualizar as visões da carta, portanto, um jogador precisa comunicar ao outro o que viu acontecer, para que possam cooperativamente evitar ou confrontar esse futuro.

Figura 9 – Imagem da personagem Ângela encontrando uma carta de premonição, do jogo *Little Hope*.



Fonte: <https://www.thedarkpictures.com/little-hope>

Reconhece-se que a formulação desses quatro eixos interpretativos decorre de um esforço metodológico para sistematização e análise dos dados empíricos. Destaca-se que as dimensões abordadas em cada um dos eixos ocorrem simultaneamente e são interdependentes entre si. Acredita-se que, após a construção dos dados obtidos nas etapas do diário de atividades do jogador, entrevista prévia, sessão do jogo e entrevistas pós-jogo, os eixos interpretativos possam ser ampliados ou reconfigurados além do que foi descrito neste capítulo. Através dessas reflexões analíticas, busca-se compreender as dinâmicas em que esses eixos se integram no processo criativo das perspetivações ficcionantes dos jogadores do gênero *interactive drama*.

8 RESULTADOS DAS ETAPAS DAS FASES DE PESQUISA

8.1 SELEÇÃO DOS PARTICIPANTES – Etapa 01

Durante a etapa de seleção dos participantes da pesquisa, foram realizadas postagens na rede social do pesquisador, juntamente com o formulário de inscrição, que pode ser visualizado no Anexo B. Em seguida, foram utilizados os seguintes critérios para a seleção: possuir o equipamento mínimo de hardware necessário para executar o jogo (conforme explicado na seção anterior sobre "Participantes"); nunca ter jogado o jogo de *interactive drama* "Little Hope"; ter jogado algum outro *interactive drama* anteriormente; e ser aluno do curso superior de Jogos Digitais da Universidade Católica de Pernambuco, visando uma melhor comunicação entre o professor/pesquisador e os jogadores participantes. Após essa etapa, o pesquisador entrou em contato com os 4 participantes selecionados, sendo 1 mulher e 3 homens, confirmando com eles a condição de participantes voluntários para a pesquisa.

8.2 CONHECER A CULTURA PESSOAL E DE JOGOS DOS PARTICIPANTES DA PESQUISA - ETAPA 02.1

Apresenta-se a seguir a análise dialógica dos diários de atividades cotidianas de cada participante. Essa etapa é importante para acessar a cultura pessoal do jogador, ou seja, conhecer quem ele é além do jogo, sua relação com a cultura de mídia que vivencia, suas atividades como jogador, estudante, profissional e outras intersubjetividades. Do ponto de vista metodológico, o diário serviu como uma abordagem etnográfica dos participantes. Destaca-se que os fragmentos analisados foram selecionados por sua representatividade em relação aos eixos escolhidos para análise nos diários de atividades. Os conteúdos gerados pelos quatro participantes em seus diários surgiram ao longo de um período de sete dias, seguindo a seguinte instrução dada pelo pesquisador: "Ao final do dia, poste tudo que aconteceu no seu dia relacionado a jogos. Se preferir, pode dar ênfase ao que achar mais importante". Todos os diários foram realizados por meio da plataforma de comunicação e criação de comunidades *Discord*, e serão apresentados cronologicamente na análise.

Os nomes dos participantes serão apresentados com nomes fictícios a fim de evitar a identificação. É importante ressaltar que diversas perguntas que podem contribuir para ampliar a compreensão intersubjetiva do sujeito surgiram por parte do pesquisador durante a análise do diário de atividades dos participantes. Conforme descrito no método, posteriormente será realizada uma entrevista prévia ao jogo para explorar melhor essas perguntas que surgiram a partir do diário de atividades, buscando acessar a singularidade subjetiva e conhecer os participantes.

A análise dialógica realizada nesta pesquisa está focada nas relações e nas tensões que os sujeitos estabelecem em relação às diversas experiências, como vida e trabalho, ambivalências e tensões afetivas. Compreende-se que cada eixo abordado neste estudo só existe em relação a outro. Esta etapa do diário e da entrevista auxiliará a aprofundar a compreensão dos seguintes eixos: (a) vida e trabalho; (b) tempo; (c) afetividade; e (d) cultura de mídias, que foram identificados nos diários. Esses eixos têm como objetivo compreender se há fronteiras entre as atividades da vida e do trabalho, além de identificar como a ficção do jogo se expande na própria realidade vivida pelos participantes, alimentando sua identidade profissional e acessando a dimensão em que cada participante constrói sua realidade cultural e subjetiva através dos indícios afetivos. Os eixos também abrangem a noção subjetiva de tempo experimentada pela imersão no jogo, que não se restringe ao tempo cronológico, mas está relacionada ao prazer da experiência imersiva vivida.

8.2.1 Análise do diário de Celeste

Celeste é uma estudante universitária do 4º período de jogos digitais, com 21 anos de idade, que almeja trabalhar na criação de objetos, cenários e personagens em 3D. Ao analisar seu diário de atividades, é possível observar a variedade de mídias que ela utiliza para acessar conteúdos relacionados a jogos. O jogo faz parte de sua rotina diária, mesmo quando não está em casa ou não tem muito tempo para dedicar ao computador. Ela joga no celular quase todos os dias, assiste a vídeos de outras pessoas jogando na internet e utiliza a televisão para acompanhar o BBB, um reality show com elementos de gamificação.

Em relação à afetividade, no primeiro relato em seu diário, Celeste expressou o desejo de jogar o jogo *Ace Attorney*, mesmo que não pudesse no momento. “O único jogo que eu joguei hoje foi *Cookie Run Kingdom*, que é um joguinho mobile bem

bestinha. Não to em casa, senão eu tava jogando *Ace Attorney*". Em sua fala, podemos perceber a preferência por um jogo em relação ao outro, mencionando que um deles é simples e que gostaria de jogar o outro, porém não explica o motivo dessa preferência. Não fica claro se é a temática que a agrada mais em um jogo do que no outro, a jogabilidade ou até mesmo a preferência por uma plataforma específica, seja o smartphone ou o computador. Em outro momento, ela escreveu:

“Hoje, apesar de não ter jogado, eu assisti vários vídeos de teorias e fatos sobre jogos que eu amo: *undertale* e *deltarune*. A maioria sobre a existência de W.D Gaster e como ele influencia o novo jogo...”

Celeste afirma que ama os jogos *Undertale* e *Deltarune*, porém não explica o motivo dessa declaração. Isso nos leva a questionar o que a atrai nesses dois jogos e qual a relação entre eles. Essas questões serão exploradas em uma entrevista posterior. Em seu diário, há uma certa falta de informação quando ela menciona: “o que aconteceu para o jogo *Hello Neighbor* ter ido tão mal”. Fica ambíguo o significado de "ido tão mal" - seria em relação às vendas ou à má execução do jogo? Essa frase pode ser interpretada de diferentes formas por quem não conhece o jogo, mas para aqueles que estão inseridos nessa cultura de mídias, talvez seja compreensível. Conforme Rommetveit (1972), o mundo da intersubjetividade é uma realidade social compartilhada, e as perspectivas dos interlocutores são apenas parciais e nunca completas. Nesse momento, Celeste talvez tenha apostado que o pesquisador, por ser seu professor de jogos e estar inserido na mesma cultura de mídias, soubesse o que ocorreu com o jogo, e por isso não detalhou as informações, esperando que fosse compreendida.

O que mais chama atenção nos diários de Celeste é a diversidade da cultura de mídias que ela utiliza em seu cotidiano. Todos os dias, ela assistiu algo que, de certa maneira, está relacionado a jogos, como filmes, séries, programas de TV, críticas de jogos e outras pessoas jogando. Além disso, ela demonstrou estar sempre em busca de curiosidades e teorias sobre os jogos ou filmes que assiste. Ela menciona ter assistido gameplays de diversos gêneros de jogos, como *Dying Light*, *People Playground* e *Heavenly Bodies*, além de reviews de *FNAF Security Breach* e *Hello Neighbor*, e teorias sobre *Undertale* e *Deltarune*. Também dedicou tempo para assistir filmes, séries e programas de TV relacionados ao universo dos jogos. De acordo com

os diários, houve dois dias em que ela não jogou, mas aproveitou esse tempo para assistir vídeos sobre os jogos que gosta e filmes e séries.

“...Também assisti um vídeo de teoria sobre *FNAF Security Breach* e outro sobre o que aconteceu para o jogo *Hello Neighbor* ter ido tão mal. De noite eu assisti eternos (o filme da Marvel), e depois um vídeo de teoria sobre o filme no canal *The Film Theorist*.”

Ainda em relação à cultura de mídias, Celeste menciona que assistiu ao filme da Marvel "Eternos" e, em seguida, viu um vídeo sobre teorias que envolvem o universo cinematográfico da marca. No dia seguinte, ela assistiu à série "The Witcher", que é baseada nos jogos de mesmo nome, e também assistiu a outra série derivada de quadrinhos, "The Chilling Adventures of Sabrina".

No dia seguinte ela escreveu: “Hoje, não consegui fazer muita coisa pq eu tomei a terceira dose da vacina ontem e ela me abateu um pouco. Eu só assisti alguns vídeos sobre *FNAF Security Breach* e *Chilling Adventures of Sabrina*, e um episódio de *The Witcher*.”

Celeste demonstra grande interesse na cultura transmídia. Em seus relatos, ela se aprofunda nas informações sobre tudo o que joga e assiste, buscando mais conteúdo para compreender os universos que consome.

Em relação ao eixo vida e trabalho, Celeste demonstra conciliar bem seus estudos e atividades com jogos, pois eles estão relacionados. Em seu relato ela menciona que: “Eu fui para oficina na Saga de *photoshop*” e em um outro dia escreveu que “eu fiz alguns assets de um cenário sci-fi no maya” (Softwares para criação de objetos, cenários, personagens 3D)”. Além de passar tempo jogando ou assistindo, ela se envolveu na criação de objetos 3D para cenários de jogos com o propósito de estudo, e também participou de uma oficina para aprimorar suas habilidades no uso do Photoshop, ferramenta que pode ajudá-la em sua produção artística.

Sobre o eixo de tempo, Celeste menciona em certos dias que não teve muito tempo, mas ainda assim conseguiu jogar e assistir. “Hoje não tive muito tempo, então só consegui jogar *Cookie Run Kingdom* e assistir gameplay de *Dying Light*, em relação a jogos”. Não fica claro o que ela gostaria de fazer se tivesse mais tempo, se seria jogar por mais tempo, experimentar outro jogo que demanda mais tempo ou assistir a um vídeo mais longo. A noção de tempo que Celeste e os demais participantes têm é semelhante. A imersão proporcionada pelo jogo causa uma experiência prazerosa, levando o sujeito a passar várias horas sem perceber o tempo cronológico passar. Ao

mesmo tempo, dá a sensação de que poucos objetivos foram alcançados no jogo, criando a impressão de que o sujeito não realizou muitas ações durante esse período e, conseqüentemente, que não jogou por muito tempo do ponto de vista cronológico.

8.2.2 Análise do diário de Mário

Mário é um egresso de jogos digitais, com 24 anos, que atua como freelancer de ilustração e animação. Em seu diário de atividades, é possível perceber seu grande engajamento com informações relacionadas aos jogos que conhece. Os jogos fazem parte de seu cotidiano, e ele consegue encontrar tempo para jogar ou assistir a vídeos sobre jogos quase todos os dias.

O eixo mais evidente presente no diário de Mário é o da vida e trabalho. Em vários momentos, o ato de jogar ou assistir a vídeos sobre jogos se torna uma pausa, um momento de descanso ou uma forma de escapar das responsabilidades do trabalho.

“Hoje, assim como ontem, meu dia foi bem cheio. Logo quando acordei de manhã continuei a trabalhar num projeto de ilustração que tenho feito. De tarde eu já estava um pouco cansado de estar fazendo a mesma coisa por tanto tempo, e decidi fazer uma pausa para ver uns vídeos relacionados ao estilo de arte que estou utilizando. Depois disso eu fui jogar umas duas partidas de *LOL*, porém, foi mais no intuito de procrastinar do que me divertir, pelo menos eu ganhei hahaha.”

Na escrita de seu diário acima, Mário demonstra uma tendência a fugir de suas obrigações cotidianas ao trabalhar por um longo período em um mesmo projeto, buscando escapar de suas responsabilidades. Ele atribui um novo propósito ao jogo, além da diversão que ele proporciona, utilizando-o como uma ferramenta para procrastinar e evitar suas tarefas de trabalho. Conforme Huizinga (1993), o jogo se trata de uma evasão da vida "real" para uma esfera temporária de atividade com suas próprias diretrizes. A experiência que o jogo proporcionou a Mário trouxe diversão, mesmo que não fosse sua intenção inicial.

Em relação ao eixo do tempo, Mário teve uma semana repleta de compromissos no trabalho. Em vários dias de seu relato, ele menciona que não teve muito tempo ou estava bastante ocupado, porém ainda conseguia reservar um tempo para jogar um pouco ou assistir vídeos relacionados a jogos, seja sobre um determinado tema do jogo ou outras pessoas jogando.

“Hoje durante o dia eu não joguei nada, pois estava bem ocupado. Nas pausas que eu fiz eu vi alguns vídeos, um deles foi uma gameplay do Horizon Forbidden West, e o outro foi uma análise que o Digital Foundry fez da atualização do Uncharted 4 para o PS5. Já de noite eu estava um pouco mais livre e pude parar pra jogar *God of War*, que já fazia uns 3 ou 4 dias que não jogava.”

Mesmo estando muito ocupado, como Mário demonstra no relato acima, ele conseguiu encontrar um tempo livre para jogar. Ele enfatiza que já fazia dias que não jogava aquele jogo específico, revelando seu desejo de jogá-lo. Isso nos leva ao eixo da afetividade, onde em diversos momentos ele busca satisfazer sua vontade de jogar ao assistir outras pessoas jogando. Um aspecto que chamou bastante atenção foi a frustração que ele experimentou em um jogo, como mostrado no relato a seguir:

“Hoje eu infelizmente não pude jogar muito, só joguei uma partida de *LOL* antes do almoço. Partida essa que me deixou um tanto quanto frustrado e com 0 PDL, eu até joguei bem, ganhei um -s no final, mas o top lane ficou 0/12 com uns 20 minutos de partida, então não tinha muito o que fazer. “

No relato, ele menciona que conseguiu jogar apenas uma partida no dia e acabou perdendo devido ao mau desempenho de um colega de equipe, o que resultou na perda de pontos para avançar no ranking do jogo. Ele prossegue o relato com:

“...durante uma pausa eu fui ver uns vídeos no YouTube, e me deparei com este vídeo de um canal que assisto...e achei o assunto bem interessante. Ele abordou o elemento de frustração dentro dos jogos, e narrou algo que aconteceu com ele enquanto jogava *Red Dead Redemption 2*, em que segundo o autor, o 5º capítulo do jogo foi de longe o mais frustrante, e que ele acredita que isso tenha sido uma escolha de design. Um dos motivos para isso seria como o jogo toma toda a liberdade do jogador durante esse capítulo, o colocando preso numa ilha com os personagens mais "insuportáveis" do clã. Outro ponto interessante levantado pelo vídeo foi de como o 6º capítulo se torna tão especial e introspectivo POR CAUSA de toda a frustração vivida pelo 5º. Enquanto eu via o vídeo, me lembrei de como isso faz sentido em relação, também a outros jogos, como é o caso de *Journey*, em

que na penúltima fase o jogo te limita em várias formas possíveis, diminuindo a sua movimentação, até mesmo punindo o jogador de forma que não acontece durante as fases anteriores jogo inteiro...”

A partir de uma experiência frustrante na partida do jogo, Mário conseguiu assimilar a frustração que teve ao encontrar um vídeo. Conforme Bakhtin (1993), estar consciente geralmente significa que um aprendizado foi alcançado quando o sujeito é capaz de se observar e refletir sobre si mesmo. O participante realizou uma autorreflexão sobre experiências subjetivas vividas em jogos anteriores, além de perceber que a frustração faz parte do jogo.

No que diz respeito ao eixo de cultura de mídias, em vários dias do diário, Mário relata que assistiu a vídeos relacionados a jogos, seja de pessoas jogando, séries de televisão que fazem parte de uma cultura transmídia (filme, jogo, quadrinho) e vídeos de design de jogos.

“...durante o dia me deparei com um vídeo no YouTube... falando sobre o design do Thor em *God of War Ragnarock*, e acabei descobrindo nesse canal, que ainda existe essa religião ligada aos deuses nórdicos, então comentei sobre isso com um amigo meu que gosta bastante desse assunto de mitologia e do jogo *GOW* também. Nessa conversa que tive com ele, também falamos sobre alguns acontecimentos do jogo, já que eu estou jogando pela primeira vez, e ele é um grande fã da série.”

Mário realiza pesquisas sobre os jogos que ele joga, mesmo que não consiga jogar no dia. No relato acima, o jogo traz à tona elementos narrativos que se expandem para o tema da religião abordada no jogo e que também é cultivada fora dele, tornando o conteúdo mitológico um assunto de conversa com seus amigos. O jogo esteve presente em todos os dias do diário de atividades de Mário, mesmo que ele não tenha jogado naquele dia. Nesses momentos, ele busca se tornar um espectador de quem está jogando ou comentando sobre o jogo.

8.2.3 Análise do diário de Luigi

Luigi é um estudante universitário do 4º período de jogos digitais, com 22 anos de idade, e tem o objetivo de trabalhar na criação de arte para jogos. Em seu diário

de atividades, fica evidente o seu hábito de assistir vídeos sobre os jogos que joga. No entanto, algo que o destaca em relação aos demais participantes desta pesquisa é o fato de que, em seu dia a dia, ele utiliza as músicas de certos jogos como trilha sonora enquanto joga outros jogos, ou mesmo enquanto realiza outras atividades. A experiência transmídia dos jogos se torna um elemento central na vida desse participante, servindo como uma âncora identitária.

No primeiro dia de seu diário de atividades, Luigi fez uma lista com suas tarefas e os horários em que as realizaria. Dentre essas atividades, destacamos aquelas que estão fortemente relacionadas ao eixo da cultura de mídias:

“Assisti ao clipe lançado no dia 23 de janeiro do filme *"The Batman"*.

“Assisti ao primeiro episódio de *Yu-Gi-Oh* devido ao lançamento do novo jogo *"Master Duel"* (Nostalgia)”.

Nos relatos acima, Luigi não forneceu muitos detalhes sobre suas razões para assistir ou jogar determinado conteúdo, nem compartilhou suas impressões sobre as experiências, devido às limitações da instrução ou da situação de pesquisa. Em sua primeira fala “Assisti ao clipe lançado no dia 23 de janeiro do filme *"The Batman"*, ele não explica muito sobre esse relato, apenas que assistiu o clipe do filme. O personagem Batman é parte de um universo transmídia que abrange quadrinhos, filmes, séries, jogos, entre outros conteúdos. Isso nos leva a questionar: "Ele consome outras mídias relacionadas ou apenas assiste aos filmes do *Batman*? Qual é a sua relação com a marca ou personagem? Ele gosta de filmes de super-heróis?". Em seus outros relatos, Luigi menciona filmes de terror e drama que assistiu ao longo da semana, porém, esses filmes não parecem ter uma conexão entre si.

No mesmo dia, Luigi mencionou no relato acima que assistiu a um episódio do anime *Yu-Gi-Oh*, pois um novo jogo estava prestes a ser lançado. Esse é mais um exemplo de conteúdo transmídia, em que o jogo se expande para outras formas de entretenimento além do próprio jogo. No entanto, o que chamou a atenção foi a inclusão da palavra "nostalgia" entre parênteses ao final do relato. Sem muitas explicações, esse relato pode ter diferentes significados, como a lembrança de um antigo jogo da mesma franquia que ele jogou há muito tempo, ou ter colecionado e brincado com as cartas do jogo fisicamente, ou até mesmo ter acompanhado o anime em algum momento de sua vida. Esse relato pode ter sido um momento em que a

cultura de mídias despertou memórias afetivas positivas relacionadas à experiência que o participante teve com o jogo *Yu-Gi-Oh*.

No eixo de vida e trabalho, Luigi, de certo modo, mescla suas tarefas diárias com algumas ações que acabam estando relacionadas a jogos, trabalho e estudo.

“20:xx - Estudei um pouco de modelagem 3D (*Box Modelling*) no Blender (Escutava SiM - *The Rumbling* enquanto praticava)”

“Durante o dia comentei com meu amigo sobre o meta e design do *Yugioh Master duel* e comparei com *Legends of Runeterra*”

“Um amigo começou a jogar *Dota 2* e comparamos ele com os outros *MOBAs* que já jogamos”

No primeiro relato acima, Luigi conta que enquanto estuda, costuma ouvir uma música específica, que não é uma música qualquer, mas sim de um anime que ele também mencionou assistir em outro momento de seu diário. Em uma entrada posterior do diário de atividades, ele escreveu: “Ouvi a trilha sonora de uns jogos enquanto lavava a louça. OST's são uma das coisas que mais gosto em jogos”. Além dos momentos de estudo, o participante também escuta músicas de jogos enquanto realiza atividades domésticas. Talvez as músicas mencionadas despertem lembranças positivas do jogo para o participante. A partir dessas informações, surgem novas questões, como: “O que atrai o participante para a música dos jogos?”, “Existe algum momento ou evento específico no jogo em que a música o faça lembrar de algo?” e “A música não atrapalha os estudos ou as tarefas do participante?”.

Nos outros dois relatos, o participante demonstra interesse pelos aspectos de design que determinam o funcionamento dos jogos, e realiza comparações entre os jogos que já jogou junto com um amigo. Nesse caso, pode-se dizer que Luigi traz o conhecimento adquirido por meio de seus estudos para compreender, comparar e analisar os aspectos dos jogos que ele joga, estabelecendo uma conexão entre seus estudos e sua experiência de jogo.

No eixo de tempo, Luigi dedica boa parte de seu dia aos jogos ou a atividades relacionadas a eles. O participante estabelece metas pessoais, desafiando-se no jogo. Foram selecionados alguns trechos dos diários que se destacam nesse aspecto temporal.

“Consegui atingir um objetivo no FFXIV e completar uma das 4 novas lutas mais difíceis do jogo. (O plano é completar as outras 3 antes do reset semanal na terça-feira)”

“Finalmente o bendito boss morreu. *P2S is no more*. Agora pro penúltimo encontro da *Raid*. Não conseguirei terminar até o reset semanal, mas não tem problema, pelo menos estou tendo progresso

“Joguei bem pouco de *Granblue Fantasy Versus* para desenferujar.”

No primeiro relato acima, Luigi relatou que alcançou um objetivo em um jogo e acrescentou: “(O plano é completar as outras 3 antes do reset semanal na terça-feira)”, Ele estabeleceu uma meta para vencer os objetivos do jogo, limitando o tempo disponível para alcançá-los. Em outro dia de seu diário de atividades, conforme mencionado no segundo trecho acima, ele compartilhou que alcançou mais um objetivo no jogo, porém não o concluirá dentro do prazo planejado. No entanto, ele não parece frustrado, pois afirmou: “...mas não tem problema, pelo menos estou tendo progresso”, ele parece conformado com o resultado. O participante buscou gamificar os objetivos do jogo em suas atividades cotidianas, estabelecendo para si mesmo uma meta a ser alcançada com um conjunto de regras e um prazo determinado. Essas informações levantam outras questões, tais como: "O participante não se sentiu desanimado por investir tempo em algo que não conseguiu concluir?", "O que levou o participante a criar essa meta?" e "O participante tenta aplicar os princípios dos jogos para estabelecer objetivos na vida real?".

Em seu último relato acima, Luigi menciona que jogou determinado jogo para "desenferujar". Ele demonstra preocupação em manter suas habilidades no jogo e utiliza a expressão "desenferujar" para se referir a uma ação que ele não pratica há muito tempo. Nesse contexto, a noção de tempo está associada à prática dessa atividade, ou seja, ele utiliza essa expressão para descrever o processo de retomar suas habilidades após um período de inatividade.

8.2.4 Análise do diário de Gris

Gris é estudante egresso do curso de jogos digitais, tem 21 anos e trabalha como desenvolvedor de software generalista (engloba sites, aplicativos e jogos). Em seu diário de atividade, os eixos que mais se destacaram foi o de afetividade e cultura de mídias, onde respectivamente ele se sente preocupado com um personagem do

jogo, e a utilização de apostas online é o que o torna engajado em um reality gamificado que ele assiste.

Através do diário de atividades de Gris, foi possível perceber que o participante se envolve em diversos jogos online junto de seus amigos e de sua namorada. Abaixo, selecionamos um relato do diário de atividades para análise do eixo da afetividade.

“Jogamos uma fase em que o objetivo é destruir uma pelúcia para quebrar um feitiço. Foi muito louco porque a personalidade e aparência da pelúcia era de uma elefanta fofa, então eu achava que no começo da “destruição” dela o jogo ia intervir, porque éramos obrigados a arrancar uma orelha da pelúcia e uma pata. Chegou um momento em que decidimos não fazer nada por alguns segundos na esperança do jogo intervir ou então de falharmos no desafio e podermos escolher outro caminho, porque era doloroso destruir uma pelúcia fofa, mas não foi possível parar.”

No primeiro relato acima, Gris estava jogando com a namorada e descreveu um acontecimento interessante, “Foi muito louco por que a personalidade e aparência da pelúcia era de uma elefanta fofa...”, já demonstrando simpatia com a personagem atribuindo-a como uma personalidade e aparência fofa. Ele também expressou surpresa ao mencionar que “foi muito louco...”, “...eu achava que no começo da “destruição” dela o jogo ia intervir, porque éramos obrigados a arrancar uma orelha da pelúcia e uma pata”, O participante deixou claro que não estava realizando essas ações por vontade própria, mas sim por imposição do jogo. Vale ressaltar que nenhum jogo digital pode realmente obrigar o jogador a realizar algo sem a interação do jogador. Em seguida, Gris menciona que “Chegou um momento em que decidimos não fazer nada por alguns segundos na esperança do jogo intervir ou então de falharmos no desafio e podermos escolher outro caminho, porque era doloroso destruir uma pelúcia fofa, mas não foi possível parar.”, Gris explicita em seu relato que preferiria falhar no desafio a completá-lo, pois assistir à destruição da pelúcia era doloroso. Essa situação evidencia a captura e a imersão narrativa a ponto de não conseguirem seguir adiante. Mesmo se tratando de um personagem fictício em uma fase do jogo, Gris expressou sentimentos como esperança, dor e pena pelo personagem fictício.

No eixo de cultura de mídias, Gris não chegou a assistir a filmes ou a outras pessoas jogando, como ocorreu com outros participantes desta pesquisa. No entanto, ele utilizou um site de apostas para fazer previsões sobre certas dinâmicas que ocorrem em um reality show.

“...A única coisa que "joguei" foi o cartola/"bolão" do BBB... Acho que isso tá me fazendo assistir mais BBB mesmo não querendo, as vezes buscando me interessar somente para fazer os palpites certos no bolão... Outra coisa que me "ajuda"/"força" a assistir mais BBB é ficar em call com os amigos, e todo mundo ficar assistindo enquanto faz outras coisas do dia a dia. Nem todos estão jogando o bolão, mas alguns sim e isso também motiva.”

Para o participante, o bolão parece ser mais engajador ou interessante do que o próprio reality, pois como ele mesmo descreve “Acho que isso tá me fazendo assistir mais BBB mesmo não querendo”, e “Outra coisa que me "ajuda"/"força" a assistir mais BBB é ficar em call com os amigos”. Gris coloca entre aspas as palavras ajuda e força, indicando que ele não gosta muito do reality, mas o fato de estar consumindo esse conteúdo com amigos, faz com que ele assista mesmo não querendo. Neste eixo, algumas perguntas surgiram para serem exploradas na entrevista, como: “O participante já jogou outros jogos de apostas?”, “Qual sua relação com esses jogos?”, “O que o bolão do BBB tem em específico que o ajuda a continuar apostando e consumindo algo que não gosta?”, “Que tipo de participação no jogo ele prefere, competitivamente ou cooperativamente? “Com quem o sujeito costuma jogar?”

No eixo de vida e trabalho, Gris, assim como Luigi, trouxe algumas análises sobre o que estudam em jogos, para o jogo que estava jogando. Em seu diário de atividades ele relata abaixo que:

“Também, joguei *It Takes Two*. Anteriormente eu havia elogiado a escolha dos desenvolvedores do jogo ter muitas mecânicas novas ao longo da história, mas acho que isso virou um problema perto do fim do jogo. Há mecânicas muito divertidas que estão sendo pouquíssimo exploradas, isso me causou uma frustração a certo ponto do jogo (9h +). De querer ver X mecânica nova ser utilizada em puzzles mais difíceis, ficar esperando por isso e do nada a mecânica não ser mais utilizada. Depois de vários puzzles em seguida o jogo também usa um artifício de "safe place", em que disponibiliza um cenário "aberto" que o jogador pode ficar se divertindo com coisas bestas (como guerra de bola de neve), antes de partir para continuar a história e os puzzles principais, achei isso bem legal.”

As mecânicas são as regras do jogo, e em um único jogo podem existir várias regras, seja em uma mesma fase ou em fases diferentes. Gris utiliza o conhecimento que adquiriu ao estudar jogos para analisar as escolhas de uso de regras feitas por outros criadores de jogos, o que o leva a listar aspectos que gostou e que não gostou no jogo *It Takes Two*. No seu diário, Gris não falou muito sobre a sua relação com o trabalho, o que levanta algumas perguntas para a entrevista, tais como: "Como o

participante concilia o jogo e o trabalho no dia a dia?" e "O participante estabelece algum horário específico para o trabalho ou para o jogo?".

No eixo de tempo, foi observado um aspecto curioso: Gris mencionou que jogou pouco, mas não ficou muito claro o que significa "jogar pouco" para ele. No mesmo dia, ele jogou três jogos, sendo um deles às 4 horas da manhã, como consta no trecho seguinte de seu diário de atividades.

“Hoje eu joguei pouco, acabei entrando no *Minecraft* por um tempinho para ajudar na construção da UNICAP dentro do jogo. Acabou que depois de um tempinho jogando bateu uma náusea e eu dei uma parada. Depois, eu joguei 2 partidas de *League of Legends* com o pessoal no *Discord* e foram partidas legais porque foram muito fáceis (hehehe). Como cereja do bolo, umas 4h da manhã no ócio eu abri o *Habbo* e comecei a jogar algumas salas de labirinto, por pura nostalgia. Foi um sentimento legal e eu até fiquei muito tempo jogando e passando por várias salas de labirinto, percebi que a comunidade ainda permanece legal e sem toxidade.”

O participante nesse dia do diário de atividades, disse que “Como cereja do bolo, umas 4h da manhã no ócio eu abri o *Habbo* e comecei a jogar algumas salas de labirinto, por pura nostalgia.”, depois de ter jogado dois jogos, e mesmo dizendo que jogou pouco, ele usa o termo “Como cereja do bolo” para expressar a finalização do seu dia com um último jogo. O participante teve uma experiência tão prazerosa pela imersão e caráter nostálgico de um dos jogos, que para ele, ter jogado 3 jogos foi ter jogado por pouco no tempo subjetivo, mas talvez tenha sido muito no tempo no cronológico. Além da questão do tempo, o participante utilizou a palavra “ócio” para expressar que naquele horário de madrugada não estava fazendo nada. A citação de Huizinga (1993) a seguir descreve muito bem a situação que Gris estava.

“O jogo é uma função que facilmente poderia ser dispensada, é algo supérfluo. Só se torna uma necessidade urgente na medida em que o prazer por ele provocado o transforma numa necessidade. É possível, em qualquer momento, adiar ou suspender o jogo. Jamais é imposto pela necessidade física ou pelo dever moral, e nunca constitui uma tarefa, sendo sempre praticado nas "horas de ócio".” (Huizinga, 1993, p. 11).

Por fim a participante completa “Foi um sentimento legal e eu até fiquei muito tempo jogando e passando por várias salas de labirinto, percebi que a comunidade ainda permanece legal e sem toxidade.”, nesse momento Gris teve uma experiência tão prazerosa que ficou imerso no jogo por conta dos aspectos nostálgicos e

características da comunidade do jogo, que talvez o tenha feito jogar mais do que esperava.

8.2.5 Consideração sobre o diário de todos os participantes

Todos os participantes estão imersos em um cotidiano que vai além dos jogos, explorando também filmes, séries e programas de televisão. Essa cultura de mídias concorre, de certa forma, com o tempo dedicado ao trabalho e aos estudos. Os participantes demonstram colocar o trabalho e os estudos em primeiro lugar, muitas vezes aplicando os conhecimentos adquiridos para compreender melhor os jogos que jogam. A noção do tempo cronológico passa despercebida devido à imersão, os participantes afirmam que não tiveram muito tempo ou não jogaram muito em determinado dia, mas ao mesmo tempo mencionam que jogaram até tarde da noite ou jogaram poucas partidas. No entanto, é importante notar que cada partida dos jogos mencionados tem uma duração média de 40 minutos. A afetividade em relação aos gostos pelos jogos, personagens e músicas também aparece nos relatos de todos os participantes, assim como momentos de frustração com o jogo. Os quatro eixos analisados nos diários de atividades contribuem para alcançar os objetivos da pesquisa, que são "analisar a dinâmica intersubjetiva que influencia as perspectivas geradoras da emergência do novo durante o ato de jogar" (outras entidades atuantes) e "identificar, por meio da regulação afetivo-cognitiva da ação, as dimensões fantasiosas individuais presentes na experiência imersiva do jogo" (autor do eu). Nos diários, entendemos que as outras entidades podem ser os personagens do jogo ou outros jogadores, e a dinâmica intersubjetiva pode ocorrer entre o participante e outros jogadores, personagens ou o próprio jogo. A ficção, por sua vez, é sustentada pelas ações afetivas que os jogadores tomam em relação às experiências dos jogos. Em alguns casos, os fantasmas individuais se manifestam na forma de nostalgia pelos jogos ou pela cultura de mídia envolvida, proporcionando uma imersão prazerosa para os participantes, nos quais a noção de tempo passa despercebida.

A partir da discussão dos fragmentos dos diários de atividades, tornou-se possível compreender as subjetividades dos participantes em relação ao cotidiano além do jogo. Também foi interessante observar a forma como cada participante construiu seu diário de atividades. Em alguns casos, começou como uma lista de tarefas e posteriormente evoluiu para uma narrativa textual, buscando compartilhar

mais detalhes da vivência do cotidiano. Nesse processo, diversas pistas foram lançadas sobre a abertura proporcionada pelo dispositivo de pesquisa, o que auxiliou a aprofundar a compreensão dessas subjetividades na etapa de entrevista.

8.3 ENTREVISTA DE PERFIL DO JOGADOR - ETAPA 02.2

Apresenta-se a seguir a análise dialógica das entrevistas de perfil do jogador de cada participante. Essa etapa também é importante para acessar a cultura pessoal do jogador, a fim de compreender sua singularidade subjetiva. As perguntas desta entrevista semiestruturada surgiram a partir dos diários de atividade da etapa anterior, permitindo aprofundar e questionar algumas dúvidas que surgiram durante a análise dos diários.

A entrevista semiestruturada foi realizada por meio do programa *Discord*, onde houve a gravação em vídeo e áudio dos participantes e do pesquisador entrevistador, com duração média de 1 hora. Em seguida, toda a gravação foi transcrita pelo pesquisador entrevistador. Assim como o diário de atividades, a análise desta entrevista foi realizada considerando os 4 eixos: (a) vida e trabalho; (b) tempo; (c) afetividade; e (d) cultura de mídias. É importante destacar que apenas alguns trechos da entrevista passaram por uma pré-análise, selecionados por sua representatividade em relação aos eixos, e foram apresentados de forma cronológica ao longo das respostas dos participantes.

8.3.1 Análise da entrevista de Celeste

No eixo da afetividade, quando foi questionado sobre seu primeiro contato com jogos, a resposta de Celeste revela a importância dos relacionamentos e da afetividade na construção de sua relação com os jogos.

"Lembro! Não é, é porque é uma coisa muito pertinente na minha vida, né. Eu comecei a jogar de jogos, porque meu tio, tinha um PS2². Ele gostava de jogar comigo e eu jogava muito também, e o meu jogo favorito era o jogo do Crash³ de corrida."

² Termo utilizado para se referir ao videogame *Playstation 2*

³ Jogo de corrida exclusivo do *Playstation 2* – *Crash Team Racing Nitro-Fueled*.

Em sua fala, a participante menciona “comecei a jogar jogos, porque meu tio, tinha um PS2, Ele gostava de jogar comigo e eu jogava muito também”, ela resgata uma lembrança de sua infância, explicitando à sua boa relação com o tio que poderia ser interpretada como uma figura que a compreende, prática e influencia atividades relacionadas aos jogos. A participante relatou que “o meu jogo favorito era o jogo do Crash de corrida”, indicando que este jogo teve um papel importante em sua formação como jogadora e em sua relação com o universo dos jogos eletrônicos. O jogo Crash se tornou uma parte importante da sua vida e a conexão afetiva com ele se deu não apenas por meio do tio, mas também por meio da própria experiência de jogar e se divertir. A resposta da participante sugere que a relação com os jogos envolve aspectos afetivos e emocionais, além de puramente lúdicos. Essa relação, é essencialmente dialógica, na medida em que envolve uma interação constante entre o sujeito e o objeto, ou seja, entre o jogador e o jogo. Essa dimensão afetiva é fundamental para a compreensão da natureza dialógica da experiência do jogo, que envolve não apenas a interação técnica entre jogador e jogo, mas também a interação afetiva e subjetiva, que molda a relação do sujeito com o mundo dos jogos.

Posteriormente, Celeste mencionou outros jogos como o *Detroit Become Human*⁴ e *Danganronpa*⁵, e foi perguntado o que faz ela gostar dos personagens desses jogos, e ficou evidente que a conexão emocional com os personagens e suas personalidades é um dos principais motivos pelos quais ela gosta desses jogos:

“Eu acho, é carisma né. O, como é que é? O Conor de, de *Detroit* é muito, é um personagem assim incrível, você se conecta com ele apesar que você nunca foi um robô que não faz ideia do que você tá fazendo na sua vida. Mas, ele é engraçado aí você gosta muito dele.”

Na fala da participante foi revelado uma tensão de ambiguidade em relação à construção de personagens nos jogos. Quando ela se refere ao personagem de *Detroit* “é carisma né” e “ele é engraçado aí você gosta muito dele” ela explicita que o jogo permite uma conexão emocional do jogador com o personagem, porém ela também diz “apesar de sua condição de robô”, como se as características da personalidade do personagem não fossem permitidas pôr a sua essência física de

⁴ *Detroit Become Human* é um jogo de *interactive drama* em uma temática futurista, onde o jogador controla um androide que está em conflito com suas ações e emoções.

⁵ *Danganronpa* é um jogo de aventura e visual novel japonês, sendo um jogo com foco na narrativa, é necessário encontrar pistas durante conversas com personagens para ajudar na progressão do jogo.

máquina/robô. Essa conexão emocional é importante para a participante na apreciação dos jogos, pois lhe permite se envolver com a história e com os personagens. No entanto, essa relação emocional com os personagens também pode ser vista como uma forma de interação entre o jogador e o jogo. Bakhtin (2011) afirma que o diálogo não se limita à linguagem verbal, mas envolve todas as formas de interação social. Nesse sentido, a relação de Celeste com os personagens dos jogos pode ser vista como uma forma de diálogo entre ela e o jogo. No momento seguinte ela fala sobre os personagens do jogo *Danganronpa*:

“Eu não sei. É interessante, porque eu gosto muito de um personagem que a maioria das pessoas não gostam, acham muito irritante, de *Danganronpa*, o terceiro jogo. Mas, eu não sei, é [pausa curta], as vezes tem uma coisa que só me chama pro personagem, mas geralmente eu acho que é tipo, o, o estilo do personagem, o jeito que ele foi caracterizado, geralmente eu gosto de personagem que tem muita personalidade. Que tipo, não deixa as pessoas, é, botarem ele pra baixo e tal.

Analisando a fala de Celeste, podemos identificar uma tensão dialógica em relação ao gosto por personagens. Quando ela diz “eu gosto muito de um personagem que a maioria das pessoas não gostam”, indica uma tensão entre sua preferência individual e a opinião coletiva sobre o personagem. Além disso, ela destaca que o “estilo e a personalidade do personagem” são importantes para ela. Essa ênfase na “personalidade” e no “estilo dos personagens” pode ser entendida à luz da teoria bakhtiniana, que destaca a importância do estilo na construção da identidade e na relação entre os indivíduos e suas vozes sociais. A participante parece valorizar a originalidade e a individualidade dos personagens que ela gosta, e quando diz “Que tipo, não deixa as pessoas, é, botarem ele pra baixo e tal.”, ela define a personalidade dos personagens que lhe atrai, isso sugere que ela está buscando uma experiência emocional mais positiva e fortalecedora nos jogos que joga. Essa busca por personagens que a inspirem e a motivem pode ser vista como uma forma de expansão emocional, na qual ela busca sair de sua realidade cotidiana e se envolver emocionalmente com outras experiências, e os jogos fornecem esse ambiente para ela.

Em relação ao eixo de cultura de mídias, a participante contou que acompanha um jogo além do *Undertale* a vários anos, e que participa da comunidade de jogadores, mas que nunca jogou esse jogo.

“Eu tenho outro jogo que eu tenho muito sentimento por, mas assim, eu vou dizer que eu nunca cheguei a jogar. Porque, é, *Five Nights at Freddy's*⁶, que é um jogo de terror com *jump scare*, que eu não gosto, mas a história é muito boa e eu acompanho desde que eu tenho o que? Doze anos de idade? Então eu já tô aqui faz muito tempo.”

Na fala da participante, podemos identificar uma tensão entre a experiência do jogo em si e a sua história. Ela menciona “Eu tenho outro jogo que eu tenho muito sentimento por” e “eu nunca cheguei a jogar”, essa tensão é interessante porque podemos pensar que a experiência do jogo e a sua história não são coisas separadas, mas estão interligadas na maneira como a narrativa é construída e como é vivenciada pelo jogador. Nesse sentido, a participante conseguiu experienciar a narrativa através de vídeos de outros jogadores em comunidades sociais de vídeo como *YouTube*, *Twitch*, *Facebook Watch*. Também podemos inferir que é possível que a participante tenha uma experiência emocional intensa com *Five Nights at Freddy's*, mesmo sem jogá-lo, pois, ela se conecta com a história e com a personalidade dos personagens. Também foi questionado como ela se envolve com o jogo sem jogar, além de ver vídeos, ela respondeu:

“Eu não jogo. Mas eu vejo as teorias, eu tô na comunidade, eu vou falar lá, eu, eu vejo muito vídeo sobre.”

Na fala da participante “Eu não jogo. Mas eu vejo as teorias, eu tô na comunidade, eu vou falar lá”, sugere há uma tensão entre o não jogar o jogo e, ainda assim participa ativamente da comunidade de jogos através de outras formas de consumo midiático. Essa participação na comunidade de jogos através de outras formas de consumo midiático é bastante comum no universo dos jogos digitais, onde as pessoas podem se engajar e se conectar com um determinado jogo mesmo sem ter contato direto com ele. Além disso, a fala da participante também mostra a importância da comunidade de jogos como um espaço de troca e compartilhamento de experiências. Para Bakhtin (2011), a comunicação é fundamental para a

⁶*Five Night sat Freddy's*, é um jogo de *survival horror* de *point em click* que se popularizou na internet através de crianças jogando no *YouTube*, apesar do jogo originalmente não ser para crianças.

construção da identidade e da cultura. E a comunidade de jogos é um exemplo de como essa comunicação pode se dar de forma intensa e significativa em torno de um determinado tema ou interesse. Essas comunidades são um exemplo de como jogos podem criar uma cultura de mídias, nesse caso, um ambiente em que as pessoas compartilham experiências e conhecimentos relacionados ao jogo, surgindo como um fenômeno social que se desenvolve em torno de jogos e outros tipos de mídia, e que envolve a troca de informações, ideias e valores.

Sobre o eixo do tempo, foi questionado se ela joga durante o tempo que ela gostaria de jogar, se é o suficiente ou não, e se ela separa algum tempo do dia para jogar.

“Não, eu tenho muito negócio de época. Agora, nesse momento, eu estou mais numa época de ler, aí tipo, numa semana passada eu ainda estava na minha época de jogar. Aí eu jogo o tempo inteiro, por muito tempo. “

A fala da participante revela uma relação dinâmica e mutável com o tempo em relação ao seu interesse por jogos, quando diz “eu tenho muito negócio de época”. Ela afirma que tem períodos em que prefere dedicar seu tempo entre diversas atividades, “nesse momento, eu estou mais numa época de ler, aí tipo, numa semana passada eu ainda estava na minha época de jogar”. Além disso, ela destaca “Aí eu jogo o tempo inteiro, por muito tempo”, essa relação com o tempo mostra como as experiências com os jogos podem estar sujeitas a mudanças e adaptações em função de outras demandas, interesses e gostos da vida cotidiana. Quando questionado sobre a questão de o quanto tempo é muito tempo para jogar, ela disse:

“Aí, eu só gosto de parar quando eu termino de fazer alguma coisa. Eu não gosto de parar no meio de eu estar fazendo alguma coisa, tipo, terminar “um capítulo” aí eu paro. E, não tipo, eu paro a cada capítulo, mas se eu for parar, eu quero parar quando tem tipo uma pausa.”

A fala da participante “eu só gosto de parar quando eu termino de fazer alguma coisa” aponta para uma questão de continuidade na experiência de jogar, como se a interrupção pudesse quebrar a imersão da experiência. Essa preocupação com a fluidez do tempo é uma característica importante na cultura de jogos, em que muitos jogos exigem um comprometimento de tempo e dedicação para a sua conclusão. A ideia de "parar quando tem tipo uma pausa" sugere uma preocupação em manter a

coerência narrativa e em manter o ritmo adequado à experiência. Isso pode ser entendido como uma busca pela unidade na experiência de jogar, na qual o tempo é um fator fundamental para a construção da narrativa. Essa preocupação com a continuidade temporal pode ser relacionada às reflexões de Bakhtin (2011) sobre a dialogicidade da linguagem, na qual a fala é entendida como um processo contínuo de interação e resposta ao outro. Da mesma forma, a experiência de jogar pode ser entendida como um diálogo contínuo entre o jogador e o jogo, em que a continuidade temporal é essencial para a construção do sentido da experiência.

Em relação ao eixo vida e trabalho, a participante está estudando e ainda não trabalha. Quando questionado sobre as atividades do curso da universidade, sobrecarga de afazeres e se ela já deixou de fazer alguma obrigação para ficar jogando:

“Geralmente quando eu quero assim, só descansar, eu vou jogar uma coisa, tipo, um jogo de celular. Geralmente, pra mim, jogar alguma coisa, começar as coisas pra mim é tipo uma responsabilidade, mas, quando eu começo, eu continuo, entendeu?”

Quando ela diz “Geralmente quando eu quero assim, só descansar, eu vou jogar uma coisa” o jogo é uma atividade que pode oferecer um momento de descanso e descontração, mas ela também contou que “começar as coisas pra mim é tipo uma responsabilidade”, trazendo uma tensão entre o lazer e a responsabilidade que o jogo promove, demonstrando como essa prática é incorporada em sua rotina quando completa dizendo “quando eu começo, eu continuo”. Bakhtin (2011) destaca a importância da responsabilidade ética na relação dialógica entre os sujeitos, ou seja, a responsabilidade pela forma como nos expressamos e nos relacionamos com os outros. Nesse sentido, a responsabilidade mencionada pela participante pode estar ligada tanto à sua própria vontade de jogar, quanto ao cumprimento de compromissos que ela assumiu consigo mesma, com o outro que nesse caso é o jogo ou outras atividades.

Sobre a relação de estar no curso de jogos influência sua experiência ao jogar e vice-versa, ela respondeu:

“Eu acho que, desde que eu entrei no curso de jogos, eu paro muito mais e penso, “nossa, como é que esse jogo foi feito?”, porque antes eu só jogava, agora eu fico pensando, “nossa, quanto tempo passou, essa pessoa, pra conseguir programar cada coisinha que tem nessa tela?”, “o que foi que fez

a UI”, tá ligado? Eu paro, eu paro e penso muito mais sobre isso. Eu tava jogando *Stray* um dia desses e eu fiquei pensando, “como eles fizeram os gatos?”, porque os gatos são muito bonitos. E fazer os pelos, nossa senhora, e animar o gato e o gato age como um gato, eu tenho gatos, eu sei como gatos agem. Quanto tempo eles pararam [risos] e estudaram gatos, pra saber exatamente como animar o gato?”

Na fala da participante, quando diz “desde que eu entrei no curso de jogos, eu paro muito mais e penso, “nossa, como é que esse jogo foi feito?”, podemos identificar a influência do curso de jogos em sua percepção dos jogos eletrônicos. Segundo Bakhtin (2011), a linguagem é influenciada pelas diversas vozes que a compõem, e nesse caso, o curso de jogos é uma voz que se soma às outras experiências da participante. Ela passa a enxergar os jogos não só como uma forma de entretenimento, mas também como uma forma de expressão artística e técnica, demonstrando uma preocupação em compreender todo o processo de produção, desde a programação até a criação de personagens e animações. Isso mostra uma relação mais próxima com o jogo e uma valorização do trabalho dos criadores de jogos. Ao jogar *Stray*⁷, ela se pergunta “como eles fizeram os gatos?”, “e animar o gato e o gato age como um gato”, ela se impressiona com a fidelidade dos movimentos dos gatos, o que demonstra a importância da relação entre a experiência do jogador e a representação do jogo. Ela também completa “eu tenho gatos, eu sei como gatos agem”, a fala da participante também evidencia a influência da experiência pessoal de sua vida, em sua percepção dos jogos. Em outro momento, foi perguntado como a participante definiria o jogo para ela:

“Assim [pausa longa], jogo pra mim, assim né, sempre foi muito, uma grande parte da minha vida, mas eu acho que desde que eu entrei no curso pra cá virou meio que parte da minha personalidade. Você não vai mais poder conversar comigo sem saber pelo menos um pouquinho de jogo.”

Bem, a partir da fala da participante, podemos observar como ela relaciona sua identidade com o jogo, quando diz “desde que eu entrei no curso pra cá virou meio que parte da minha personalidade” e “Você não vai mais poder conversar comigo sem saber pelo menos um pouquinho de jogo”. Para Bakhtin (2011), a identidade é construída na interação com o outro, e, no caso da participante, os jogos parecem

⁷ *Stray* é um jogo de aventura, ou o jogador controla um gato tentando sobreviver em uma cidade subterrânea habitada por robôs.

desempenhar um papel significativo na sua interação com os outros e na forma como se apresenta no mundo. Além disso, ela enfatiza que, desde que começou a estudar jogos, seu interesse pelo assunto tem aumentado, fazendo com que ela observe e reflita mais sobre a produção dos jogos. Nesse momento o jogo pode ser considerado uma forma de expansão da consciência no sentido do conhecimento, sentimento e compreensão, a partir da experiência estética proporcionada pelos jogos. Quando questionada sobre o que ela aprendeu com o jogo, ela respondeu:

“Eu acho difícil, você aprender uma coisa que fica por muito tempo com um jogo, porque não é nada que vai abalar sua vida, a não ser que realmente, você pegue um trauma de um jogo, aí realmente vai abalar sua vida. Mas assim, eu acho, que, é [pausa curta], pra mim o jogar sempre foi tipo uma coisa pra eu me apoiar, porque, assim, com meu tio eu jogava com o meu tio, aí era uma coisa que eu fazia com ele. Aí, sempre foi uma coisa tipo, de me juntar com as pessoas, de ter uma comunidade, de falar sobre uma coisa, de tipo, de gostar muito de uma coisa.”

A fala da participante revela a relação que ela estabelece com os jogos. Quando ela diz “sempre foi uma coisa tipo, de me juntar com as pessoas, de ter uma comunidade, de falar sobre uma coisa, de tipo, de gostar muito de uma coisa”, para ela, os jogos são uma forma de apoio e de união com outras pessoas, uma forma de pertencer a uma comunidade, ela enfatiza o caráter social dos jogos, que são um espaço de conversa e interação. Bakhtin (2011) destacaria que a linguagem, é um espaço de interação social e de expressão de sentimentos e valores. Na fala da entrevistada, o “se juntar com as pessoas” é uma atividade social que envolve a interação de diferentes perspectivas e pontos de vista. Ela também destaca a importância da afetividade na relação com os jogos quando diz que “sempre foi tipo uma coisa pra eu me apoiar, porque, assim, com meu tio eu jogava com o meu tio, aí era uma coisa que eu fazia com ele apoiar”. Ela menciona a figura do tio e que isso criava uma conexão afetiva com ele, por ter sido o primeiro espaço para de fato interagir ou se juntar com outra pessoa e se comunicar sobre o que gosta nos jogos, além do jogar. Ela continuou a resposta da pergunta anterior:

“Eu acho que, é [pausa curta], eu acho que o que eu ganhei mais com um jogo foi tipo, uma comunidade de pessoas pra, com que eu consigo falar sobre essa coisa, entendeu? “

Foi observado, a partir da fala da participante, uma visão bakhtiniana acerca da interação social que nesse caso se dá através dos jogos. A entrevistada destaca que,

para ela, “o que eu ganhei mais com um jogo foi tipo, uma comunidade de pessoas pra, com que eu consigo falar sobre”, nesse sentido, Bakhtin (2011) nos ensina que a linguagem é um fenômeno social e que, portanto, toda fala está imersa em uma rede de interações sociais que lhe dá sentido. É nesse contexto que os jogos podem ser entendidos como espaços de interação social em que os jogadores se comunicam e constroem suas identidades em relação ao outro. Além disso, a participante destaca que através dos jogos ela adquiriu uma comunidade de pessoas com quem pode compartilhar suas experiências e conhecimentos. Essa perspectiva se alinha com a teoria bakhtiniana da polifonia, que afirma que todo discurso é composto por vozes múltiplas que se entrecruzam e se relacionam em uma rede de relações sociais e culturais.

Em resumo, durante a análise da entrevista de Celeste, pode-se identificar todos os 4 eixos norteadores propostos. No eixo de cultura de mídias, Celeste menciona vários jogos indicando a relação com as mídias e sua experiência cultural no mundo dos jogos. Além disso, é possível notar a dimensão temporal subjetiva experimentada por Celeste, que se lembra de seu primeiro contato com jogos. O eixo do tempo e afetividade foram os mais importantes porque mostrou como as experiências passadas de Celeste influenciaram seu relacionamento atual com jogos, trazendo uma lembrança positiva da relação com o tio, e também trouxe questões de jogos e personagens que ela gosta. Por fim, a entrevista também tocou no eixo de vida e trabalho, onde ficou claro a existência de uma relação entre o estudo de jogos com ato de jogar, por conta das várias reflexões e perguntas a si mesma de como foi feito certos detalhes dos jogos ou até mesmo questionamentos sobre pensamentos do desenvolvedor do jogo. E por fim, também foi identificado a troca de informações dela com participantes de comunidades virtuais dos jogos, através de vídeos e grupos de jogos.

8.3.2 Análise da entrevista Gris

No eixo de vida e trabalho, Gris menciona que jogava jogos em sua infância, e mais tarde, durante seus anos de adolescência e juventude, começou a jogar o *Habbo*

*Hotel*⁸ por vários anos, quando questionado se esse era o jogo preferido dele, ele respondeu:

“Eu acho que ele foi o que mais me marcou assim, pela nostalgia e por, pelo quanto eu jogava na época e também pela, pelas conexões que eu criei nele. Porque tinha todo uma, todo um, além do jogo em si tinha todo um negócio de fansite por trás, que era tipo sites da comunidade, que você meio que postava notícias, essas coisas, interagia com o pessoal, aí tinha rádio dentro também desses, desses fansites e eu joguei tipo, muito tempo, eu acho que foi o que mais me marcou, agora o meu preferido eu não acho que seja ele, eu acho que meu preferido ele muda durante os anos ou alguma coisa desse tipo, acho que meu preferido atualmente, seja *Gris* [pausa curta], bem, bem nada haver assim. Mas, meu preferido ele é bem volátil, eu não, não, ainda não me apeguei a nenhuma franquia específica que eu queira sempre voltar e jogar ou alguma coisa assim.”

A fala do participante apresenta algumas tensões, em primeiro lugar, há a tensão entre a nostalgia e a volatilidade do gosto. Em relação ao jogo *Habbo Hotel*, o participante menciona que “eu acho que foi o que mais me marcou, agora o meu preferido eu não acho que seja ele” e em seguida justifica “eu acho que meu preferido ele muda durante os anos”. Mesmo que aquele jogo tivesse o mercado pela questão da nostalgia e conexões com outras pessoas, ele indica uma instabilidade em relação aos seus gostos e preferências. Ele menciona a volatilidade de suas preferências de jogos, o que pode indicar a falta de um vínculo afetivo mais forte com uma franquia específica, mas sim com elementos específicos de diferentes jogos. Isso pode ser visto como uma forma de ampliação do repertório do participante, pois ele experimenta diferentes jogos e encontra elementos interessantes em cada um deles. Além disso, há uma tensão entre o jogo em si e a comunidade que se forma ao redor dele. O entrevistado menciona que o jogo em questão tinha um “negócio de fansite por trás”, o que permitia a criação de conexões com outras pessoas que compartilhavam do mesmo interesse. Essa comunidade se torna importante para ele e é um fator que contribui para a sua marcação com o jogo, mas ao mesmo tempo, o participante não menciona nenhum aspecto do jogo em si que o tenha feito se destacar, além do fator social desse jogo. Ele também mencionou posteriormente que tentou criar um próprio site para o jogo.

“...eu até tentei ter uma, um, um fansite desse com meu primo, mas a gente, mas tipo, era meio, era meio difícil. Eu acho que, que eu comecei um pouco

⁸ *Habbo Hotel* é um jogo de simulador de vida que permite criar comunidades virtuais.

na parte de, de programação por conta disso, porque era HTML ⁹ nessa época, mas eu não fui muito afundo não. Mas a gente chegou a mexer um pouco com isso, mas não foi muito pra frente porque era, era complicado. Mas acho que, que por esses pequenos que, que foi o que mais me, me apegou.”

Ele mencionou sua tentativa de criar um *fansite* “tentei ter uma, um, um *fansite* desse com meu primo, mas a gente, mas tipo, era meio, era meio difícil”, essa experiência não foi muito bem-sucedida e acabou não indo adiante, portanto, houve uma tensão entre o desejo de se conectar com outras pessoas por meio de uma criação de comunidade própria do jogo e a dificuldade em fazê-lo, por questões de falta de conhecimentos técnicos. Ele completou “Mas acho que, que por esses pequenos que, que foi o que mais me, me apegou”, podemos observar, que embora não eles não tiveram sucesso em criar seu próprio site e construir sua própria comunidade, foi nesse momento que houve o despertar de interesse pela área de programação. Quando questionado qual importância que o jogo teve na vida dele, ele respondeu:

“É, é muito isso que eu te falei do, da programação. No *Habbo* eu, eu despertei esse interesse, mas quando chegou no *Minecraft*¹⁰, que eu acho que foi sei lá, 2016, 2015 eu acho, ali foi onde a programa, eu, eu mais apeguei a programação. Porque eu [pausa curta], eu intera, no *Minecraft* você pode ter vários plugins, e aí eu interagi com um plugin que ele não havia sido publicado ainda na “comunidade oficial de plugins do *Minecraft*” e aí eu conversei com o dono daquele plugin e que eu queria mexer naquele plugin e publicar ele, fazer modificações e publicar, aí o dono do plugin deixou e ali foi onde eu comecei a aprender Java por conta própria, mexer, fuçar, é, aprender um pouco mais disso. Então eu acho que o jogo, é, na minha, na minha infância, um pouco mais cedo, teve uma importância muito grande pra me autodescobrir ali, além do passatempo em si, é, e também pra criar relações. Mas, eu acho que essa parte do, do se autoconhecer foi muito importante, foi muito, me marcou bastante.”

Na fala do participante foi apresentada em primeiro lugar, sua relação entre programação e dois jogos, onde ele diz “No *Habbo* eu, eu despertei esse interesse, mas quando chegou no *Minecraft*... eu mais apeguei a programação...”, isso sugere uma tensão de como suas experiências foram sendo construídas de um jogo para o outro, e como elas se relacionaram entre si. A fala do participante reflete como as experiências com o jogo moldam sua identidade e como ele se relaciona com o

⁹ *HTML* é uma linguagem de programação por marcação de hipertexto utilizado na web.

¹⁰ *Minecraft* é um jogo de construção por blocos podendo ser jogado online ou offline.

mundo. Outra tensão presente na fala do participante é sua relação com o jogo e como ele o ajudou a se autodescobrir, enfatizando como essa experiência foi crucial para ele se conhecer melhor e descobrir sua paixão pela programação, dando uma importância ao jogo por esse novo fator, além do passatempo e da possibilidade de criar relações como mencionado anteriormente.

Sobre o eixo da cultura de mídias que foi identificado na entrevista com Gris, foi questionado se ele ainda busca comunidades de jogos para interagir com outros jogadores e se isso se tornou mais fácil devido à variedade de tecnologias de redes sociais disponíveis atualmente.

“Eu acho que isso parou. Eu não sei se eu que não, não busco mais ou se isso se tornou um pouco mais difícil nas comunidades atuais de, de você ter uma comunicação mais direta, porque, primeiro veio o *Habbo*, essa minha comunidade no *Habbo*, aí depois eu tive o *Minecraft*, que eu fiz alguns amigos que eu, é, as vezes converso até hoje em dia, tipo assim, gente de Portugal, é, que eu converso hoje em dia ainda e que eu tenho um contato muito próximo, muito diário e eu acho que essa foi a última vez que eu me relacionei muito com uma comunidade. Hoje em dia eu não sei se eu tenho mais essa, paciência, ou se as comunidades de hoje em dia são mais difíceis de você conseguir se relacionar diretamente com a pessoa. Porque geralmente hoje em dia a comunidade ela, ela é muito grande e você geralmente fica postando só em trends, sei lá, Reddit¹¹, essas coisas, mas hoje em dia eu nunca mais me interagi dessa forma.”

Na fala do participante “Eu não sei se eu que não, não busco mais ou se isso se tornou um pouco mais difícil nas comunidades atuais” apresenta uma reflexão sobre as mudanças nas comunidades online ao longo do tempo e a dificuldade em se relacionar diretamente com as pessoas nessas comunidades. Bakhtin (2011) nos mostra que o diálogo é uma construção social e histórica, e o participante parece estar observando a evolução das práticas comunicativas nas comunidades virtuais ao longo do tempo. Ele menciona sua experiência com dois jogos, “primeiro veio o *Habbo*, essa minha comunidade no *Habbo*, aí depois eu tive o *Minecraft*, que eu fiz alguns amigos”, mas agora ele parece estar desanimado e talvez um pouco desiludido com a falta de comunicação direta nas comunidades atuais. É interessante notar que o participante usa uma linguagem de hesitação e dúvida em sua fala, como “eu acho que isso parou”, “eu não sei se eu que não, não busco mais”, e isso pode ser interpretado como uma tentativa de explorar suas próprias ideias e sentimentos sobre o assunto. Além

¹¹ *Reddit* é uma rede social semelhante a um fórum, composta por vários tópicos de discussão (*threads*)

disso, o entrevistado também menciona sua "paciência" para se envolver em comunidades virtuais, o que sugere que ele vê esse tipo de interação como algo que exige esforço e dedicação. Através da análise dialógica de Bakhtin (2011), podemos perceber que as tensões presentes na fala do participante indicam uma reflexão sobre a importância da comunicação direta nas comunidades online e como isso pode impactar a formação de relações e conexões entre as pessoas. Posteriormente foi feita uma pergunta, em relação a jogos que ele gosta, ele respondeu:

“Ah, é, e outro tipo de jogo que me atraiu, que não foi o jogo que me atraiu em si, mas foi fora do jogo, porque eu comecei a assistir Fórmula 1 em 2020, e aí eu comecei a jogar em Fórmula 1 em 2021 e meio que eu fiquei preso ao jogo por conta da, do fora do jogo e eu não gosto muito de jogo de esporte e meio que eu fiquei preso ao jogo porque, sei lá, era divertido. Talvez um pouco atrelado a você tentar ser bom no jogo comparado a realidade do piloto, sei lá, alguma coisa assim. Mas é, foi um caso de jogo que eu me peguei um pouco surpreso em estar jogando.”

Ao analisarmos a fala do participante, podemos observar a presença de uma tensão dialógica gerada a partir da relação entre o discurso do participante e o contexto no qual ele está inserido. O participante começa falando sobre um jogo que despertou seu interesse, porém que não gosta do jogo, “não foi o jogo que me atraiu em si, mas foi fora do jogo” e “comecei a assistir Fórmula 1 em 2020, e aí eu comecei a jogar em Fórmula 1 em 2021”. Nesse sentido, podemos perceber que há uma tensão entre a experiência dentro do jogo e a experiência fora do jogo, que são interdependentes e mas que o participante cria uma relação de complemento do jogo. O participante destaca “meio que eu fiquei preso ao jogo por conta da, do fora do jogo e eu não gosto muito de jogo de esporte”. Essa tensão entre o interesse e o não interesse pelo jogo também pode ser observada evidenciando que a relação do participante com o jogo é complexa e ambivalente.

Quando ele diz “Talvez um pouco atrelado a você tentar ser bom no jogo comparado a realidade do piloto, sei lá, alguma coisa assim.”, o participante tenta justificar o porquê de jogar, comparando com a realidade dos pilotos do documentário, sem perceber ele cria uma ligação entre o documentário e o jogo, como se fossem codependentes, o documentário torna o jogo mais atraente para ele continuar jogando. Nesse sentido, a série se expandiu além dos limites passivos a observar a experiência, para a experiência do jogo em si que se tornou uma forma de vivenciar uma realidade ampliada.

No eixo da afetividade, foi questionado se o participante jogou algum jogo que o fez refletir sobre algo na vida dele, a partir disso foram identificadas algumas relações sobre sensibilidade que o participante teve com a narrativa de certos jogos e com seus personagens:

“Eu acho, eu tenho muito esse problema com jogo e com série, talvez seja um TDAH que eu não diagnostiquei ainda, mas que eu acabo passando por ele, pela série, pelo jogo, muito rápido e não acabo conseguindo sentir aquilo ali, e aí eu precisaria parar e pensar, lembrar do jogo e entender tudo o que aconteceu. Então, quando eu acabei *Gris*¹² eu tinha entendido na minha perspectiva, que a *Gris* tava, é, a mãe dela tinha morrido e que ela tava buscando sentido na vida de novo, mas eu não consigo sentir aquilo, eu tinha entendido isso, mas isso não tinha me afetado. Quando eu comecei a escutar o relato das pessoas explicando como elas tinham sentido o jogo e colocando isso em palavras eu consegui entender melhor como aquilo ali me afetaria ou como aquilo ali me afetou e como eu entendia aquilo, e como aquilo ali é doloroso ou então aquilo ali é sensível [pausa longa]. Então, eu acho que esse problema talvez seja um pouco meu.”

Ao refletir sobre a fala do participante, foi percebido a presença de uma concepção bakhtiniana sobre o diálogo e a relação com o outro. Segundo Bakhtin (2011), a linguagem é sempre um diálogo, um encontro entre vozes que se entrelaçam e se transformam mutuamente. O participante quando diz “talvez seja um TDAH que eu não diagnostiquei ainda” e “eu acabo passando por ele, pela série, pelo jogo, muito rápido e não acabo conseguindo sentir aquilo ali” ele explicita sua dificuldade em se conectar emocionalmente com jogos e séries, e parece duvidar da própria condição psicológica. Ele continua sua fala dizendo “Quando eu comecei a escutar o relato das pessoas explicando como elas tinham sentido o jogo e colocando isso em palavras eu consegui entender melhor”, ele percebe que o diálogo com outras pessoas pode ajudá-lo a compreender melhor suas próprias experiências. O filósofo russo também enfatiza que o diálogo não se restringe apenas às palavras, mas envolve todo o corpo e todas as sensações. *Gris* menciona que não consegue “sentir” os jogos e as séries da mesma maneira que outras pessoas, e que precisa “lembrar” e “entender” o que aconteceu. Ele parece estar buscando uma forma de tornar essas experiências mais vivas e significativas para si mesmo, talvez procurando um diálogo mais profundo com seus próprios sentimentos e sua vida.

A fala do participante pode ser vista como um exemplo da importância do diálogo e da reflexão para a compreensão de nossas próprias experiências. Mostrando tensões

¹² *Gris* é um jogo independente, de gênero plataforma e aventura. A história é baseada nos conflitos de *Gris*, sendo contada apenas por imagens animadas, não contendo texto.

do próprio entendimento do jogo com o outro. Ao se abrir para o diálogo com outras pessoas e para a reflexão sobre suas próprias emoções, o entrevistado parece estar buscando uma forma de tornar suas experiências mais significativas e profundas. Isso ilustra a visão bakhtiniana de que a linguagem é sempre um diálogo em constante transformação.

Em outro momento, foi lembrado e questionado ao participante se ele costuma dar uma importância sentimental aos personagens dos jogos que ele joga, trazendo exemplo de um personagem que era um elefante que foi citado no diário de atividades.

“...no caso esse elefantinho, tipo, foi como tu falou, que a gente achou ela muito fofinha e ela tinha uma introdução muito fofa, muito alegre e aí no final você acaba tendo que matar ela e meio que tipo, a gente não tava esperando por isso, não é uma coisa normal de se ver no jogo e a gente tentou parar de mexer e o jogo só tipo, continuou fazendo a execução daquela ação como se a gente tivesse mexendo. Mas respondendo tua pergunta, sim, acho que a gente dá um valor aos personagens mais centrais ali ou então mais fofinhos.”

A narrativa do jogo pegou o participante de surpresa, apresentando um personagem de uma maneira inocente e alegre, porém obrigando os jogadores a realizar tal ação macabra, pois a única maneira de não realizar tal ação, é desistindo de jogar o jogo. Em sua fala “...acho que a gente dá um valor aos personagens mais centrais ali ou então mais fofinhos.” e “Acho que ser um personagem gentil, tipo, fofo, ou gentil ou os dois.”, o participante diz se sensibilizar e se preocupar com personagens a partir de sua história de vida, papel na trama, aparência, personalidade. A empatia é fundamental na interação humana, pois nos permite estabelecer uma relação de compreensão do outro. Na seguinte fala do participante “a gente achou ela muito fofinha e ela tinha uma introdução muito fofa, muito alegre”, podemos perceber a presença dessa dimensão ao destacar a importância que ele e sua colega deram ao personagem elefantinho, que eles consideraram “fofinho”. O participante relatou que quando eles precisaram matar o personagem, sentiram-se surpreendidos e incomodados, pois não esperavam por aquilo e haviam desenvolvido uma relação de afeto com o personagem. Essa reação demonstra a presença da dimensão empática na relação de Gris com o jogo e com os personagens. Ele e sua namorada estabeleceram uma relação afetiva de empatia com o personagem, e isso gerou uma reação emocional em ambos. Esse processo de se identificar e se colocar no lugar do outro, é essencial para a compreensão e valorização do outro.

No eixo de tempo, quando questionado por quantas horas o participante joga e o quanto ele gostaria de jogar, o participante se vê em um momento que não consegue se dedicar a jogar jogos que gostaria pelo fato de estar atarefado por conta do trabalho:

“Eu acho que eu gostaria de jogar mais, eu acho que eu jogo muito pouco, eu acho que eu jogo, sei lá, três horas por semana, um pouco mais, um pouco menos. Então, eu acho que eu gostaria de jogar mais, gostaria de jogar mais jogo de história, porque é uma coisa que eu tenho talvez sentido falta, tipo, esse jogo que eu te falei de sentimento e tal, eu não, faz muito tempo que eu tenha jogado, acho que o último foi *Gris*, então, foi em 2019, 2018, não lembro, quando é que lançou. E aí, hoje em dia eu só jogo, jogo *multiplayer*, porque eu tô trabalhando e quando eu não tô, eu tô com o pessoal, então, é isso. Então, eu acho que eu gostaria de jogar mais, sei lá, umas quatro horas, cinco horas a mais, só pra dar tempo de jogar esses jogos mais *singleplayer*¹³.”

Ao analisar a fala do participante, percebemos uma tensão relacionada ao tempo. Quando ele diz “Eu acho que eu gostaria de jogar mais, eu acho que eu jogo muito pouco”, porém ao mesmo tempo, tem outras demandas em sua vida, como o trabalho e a convivência com amigos. O entrevistado surge a partir de uma necessidade de equilibrar suas diversas atividades e interesses e é evidenciada pelo uso da expressão “eu acho que eu gostaria de jogar mais”, que revela uma vontade não plenamente satisfeita. Além disso, a fala do participante “gostaria de jogar mais jogo de história” e “hoje em dia eu só jogo, jogo *multiplayer*¹⁴” podemos observar uma tensão entre sua vontade de jogar mais jogos de história, do que jogos multiplayer por conta da sua rotina de trabalho e lazer com amigos, onde ele expressa um desejo de se envolver mais com jogos que exploram emoções e sentimentos, mas que precisam de um tempo maior de dedicação. Podemos ver, então, que essa fala é fruto de diversas tensões presentes na vida do participante que reflete a complexidade de suas escolhas e desejos. Ele também disse em relação ao jogo de história que “acho que o último foi *Gris*” também pode ser interpretada como uma saudade de uma experiência emocional e sensorial intensa que ele esteve jogando aquele jogo, e que tem sentido falta em jogos. Bakhtin (2011) enfatizaria a importância da dimensão afetiva e emocional, que pode revelar os valores e interesses, bem como as tensões que se enfrenta no seu contexto social.

¹³ Termo que indica que o jogo pode ser jogado apenas por 1 jogador.

¹⁴ Termo que indica que o jogo pode ser jogado apenas por mais de 1 jogador.

Durante a análise da entrevista de Gris, pode-se identificar todos os 4 eixos norteadores propostos. No eixo de vida e trabalho, o participante menciona que os jogos não apenas proporcionaram entretenimento, mas também conexões com outros jogadores e o inspirou a aprender linguagens de programação. Por meio dessa experiência, o participante descobriu sua paixão pelo desenvolvimento de jogos, o que o levou a buscar educação formal na área. No eixo de cultura de mídias, Gris contou sobre sua relação com comunidades de jogos, e como um documentário de esporte o influenciou a gostar de um tipo de jogo que ele não costumava gostar. O eixo da afetividade se demonstrou o mais interessante, por levantar questões emocionais passadas pelas narrativas e personagens dos jogos e o principalmente o que faz o jogador demonstrar uma sensibilidade por um outro virtual. Já o eixo do tempo foi relacionado ao hábito de jogar videogame, observa-se que o participante gostaria de jogar mais do que atualmente joga, mas sua rotina de trabalho não permite dedicar-se tanto aos tipos de jogos que gostaria de jogar.

8.3.3 Análise da entrevista Luigi

Na entrevista com o participante, foi possível identificar uma relação clara com o eixo de vida e trabalho, especialmente relacionado à sua identidade profissional. Quando questionado sobre mídias que ele consome e que surgiram a partir de jogos, ele respondeu:

“É, eu sempre tento pensar também, tipo, por que que eles fizeram as coisas daquele jeito? Em qualquer mídia também, tipo, um filme, tento analisar, tipo, shots de câmera, por que que eles escolheram assim? Claro que eu nunca consigo pegar cem por cento das coisas né, porque, mas, tento analisar por que que foi assim e se eu faria igual, se eu gostei, se eu faria diferente e [pausa curta], tanto né, jogo, filme, qualquer coisa. Daí eu, tipo, fica guardado, eu fico na cabeça ou anoto alguma coisa assim sabe, coisas que eu gosto e por quê. Enfim, porque eu acho que, qualquer coisa que faz sucesso tem algum motivo por trás, então, eu que quero e gosto disso, é bom tipo, analisar pra se eu for usar ou, eu sempre ter esse background entendeu?”

A fala do participante apresenta uma tensão interessante entre o papel do espectador e o papel do criador das mídias. O entrevistado expressa seu interesse em entender o processo criativo por trás das mídias que consome, tanto em termos técnicos “analisar, tipo, shots de câmera, por que que eles escolheram assim” quanto em termos estéticos e narrativos “se eu faria igual, se eu gostei, se eu faria diferente”.

Ele demonstra uma postura crítica em relação às mídias quando diz “qualquer coisa que faz sucesso tem algum motivo” e acredita que entender esse motivo é importante para o seu próprio desenvolvimento e apreciação. Essa atitude de reflexão crítica e diálogo com as informações que recebemos é uma das bases do pensamento bakhtiniano, que valoriza a pluralidade de pontos de vista e a construção coletiva do conhecimento.

A tensão entre a posição do espectador e do criador enfatiza a natureza dialógica da experiência do jogador com o jogo. Bakhtin (2011) argumenta que todo discurso é influenciado por outros discursos e contextos culturais, e que a compreensão de um discurso só é possível dentro de uma série de relações dialógicas mais amplas. Na fala de Luigi, essa tensão é evidenciada pela sua tentativa de entender os motivos por trás das escolhas criativas dos artistas, porém quando diz “Claro que eu nunca consigo pegar cem por cento das coisas né”, ele reconhece que sua compreensão sempre será parcial e limitada.

O participante também foi questionado se a sua relação com jogos desde criança teve impacto em sua vida, como estudos ou trabalho foi positivo ou negativo, o participante disse:

“eu creio né, que me deixou uma pessoa mais analítica, por ter aqueles desafios nos jogos, eu sempre tento ser mais analítico, de tentar e pegar um problema e destrinchar ele, ver o caminho mais lógico pra passar. Eu sou muito, isso também pode ser da personalidade, mas ser tão mais reservado, mais fechado, não ser tão aberto a novas pessoas e tudo mais, acho que esse seria um ponto negativo, a parte sociável da pessoa, sabe, acho que seria isso.”

A fala do participante apresenta uma tensão interessante entre o positivo e o negativo de sua relação com jogos desde a infância, revelando tanto as possibilidades quanto as limitações. Por um lado, quando o participante diz “eu creio né, que me deixou uma pessoa mais analítica”, ele atribui a sua relação com jogos o mérito de tê-lo deixado mais analítico, capaz de enfrentar desafios e encontrar soluções lógicas para problemas. Nesse sentido, podemos dizer que ele estabelece uma relação positiva entre sua experiência com jogos e sua habilidade analítica, onde ele busca interpretar e compreender a ficção das mídias a partir de sua própria perspectiva e experiência, mas também levando em conta os elementos e intenções presentes na obra em questão. Por outro lado, o participante também identifica uma possível

desvantagem em sua relação com jogos, quando diz “mas ser tão mais reservado, mais fechado, não ser tão aberto a novas pessoas e tudo mais”, o que poderia prejudicar sua sociabilidade. Aqui, podemos identificar uma tensão entre a voz de Luigi e a voz da sociedade, que muitas vezes valoriza a sociabilidade e o contato com outras pessoas.

No caso do eixo de tempo, foi perguntado ao participante da quantidade de tempo que ele se dedica aos jogos e se atualmente ele está satisfeito com essas horas dedicadas.

“Não é nem que eu gostaria de jogar por mais tempo, também, mas é que eu queria jogar sem estar se sentindo culpado por estar jogando e não estar fazendo outra coisa. [risos], é mais isso, tipo, em vez de parar pra jogar agora, poderia estar fazendo algo mais produtivo. É mais isso que o tempo, mas com certeza, a gente nunca joga o quanto a gente quer ou faz 100% que a gente quer.”

É interessante notar como o participante tenta se justificar e minimizar seu desejo de jogar, quando disse “Não é nem que eu gostaria de jogar por mais tempo, também, mas é que eu queria jogar sem estar se sentindo culpado por estar jogando”, a fala do participante revela a tensão entre o prazer que ele sente ao jogar e a culpa que acompanha esse prazer, como se estivesse desperdiçando seu tempo, o que sugere a percepção do tempo como um recurso limitado e valioso. Bakhtin (2011) argumenta que a linguagem é permeada por tensões e contradições, e aqui vemos essa tensão entre o desejo de jogar e a pressão social de ser produtivo. Quando ele diz “a gente nunca joga o quanto a gente quer ou faz 100% que a gente quer” vemos a tensão entre o desejo pessoal do entrevistado e as pressões sociais para ser produtivo e responsável, como se atividades como o jogar ou o próprio lazer não fossem algo produtivo diante das vozes da sociedade.

Para nos aprofundarmos um pouco mais de como o participante pensou em utilizar um sistema de metas, foi perguntado se isso era algo que ele sempre fez normalmente ou se ele passou a fazer isso depois que começou a jogar jogos:

“Acho que depois, é porque assim, depois que eu comecei a jogar jogos já era com 5 ou 6 anos, era algo que já estava todo dia comigo. Mas comecei a fazer isso depois dos jogos mas não só pra jogos, mas meio que pra qualquer coisa tipo estudo e tudo mais, estudo quase nunca funcionava, mas, estudo que eu tou falando é de colégio e tal, mas eu tento sempre fazer isso quando quero aprender alguma coisa, ou quero fazer alguma coisa difícil, entregar alguma coisa do trabalho, sempre tento fazer isso.”

A fala do participante trouxe reflexões interessantes sobre a tensão de tempo e como isso se relaciona com suas práticas cotidianas, seja para jogar, estudar ou trabalhar. O entrevistando mencionou sobre sua organização em metas que “comecei a fazer isso depois dos jogos mas não só pra jogos,” e mesmo assim realizando esse planejamento para suas atividades ele completa dizendo “estudo quase nunca funcionava”, ou seja ele reconhece que nem sempre funciona, sugerindo que há uma tensão entre a sua vontade de fazer as coisas com eficácia e a realidade do tempo disponível, porém ele deu ênfase apenas na questão dos estudos, no qual nem mesmo essa organização talvez o ajudasse a manter sua motivação. Essa tensão pode ser entendida como uma questão de conflito entre os tempos interno (o tempo subjetivo de Luigi) e o tempo externo (o tempo objetivo da vida cotidiana). Além disso, o participante destaca que começou a aplicar esses métodos depois de começar a jogar jogos, sugerindo que sua experiência prévia com jogos teve influência em sua forma de abordar outras atividades. A natureza estruturada dos jogos, com objetivos claros e limites de tempo, pode ter ensinado a Luigi a importância de definir metas específicas e gerenciar o tempo de forma eficaz para atingir essas metas. Com isso, Bakhtin (2011) destacava que a experiência anterior é fundamental para a compreensão do presente e que as experiências anteriores são sempre ativas no presente, influenciando as escolhas e ações dos indivíduos.

Em relação ao eixo da afetividade, na fala de Luigi, podemos identificar como ele expressa suas preferências por jogos, quando o questionamos se ele tem um jogo preferido, ele respondeu:

“Depende, tipo, por exemplo, você falou de jogos favoritos, depende do quê que eu quero com aquele jogo, do quê que, porque tem jogos narrativos, tem jogos mais de estratégia, tem vários tipos, então, acho que o que me atrai num jogo é quando ele bate com o que eu espero dele, tipo, quando eu quero uma narrativa boa, eu procuro jogos que tenham uma narrativa boa, ou então quando eu quero um jogo mais focado em *gameplay*¹⁵, tem vários elementos, eu acho que os principais que realmente me fazem, que me atraem em jogos são jogos que tem, que eu vou lembrar depois que eu jogar, sendo uma história única ou um *gameplay* que eu nunca tinha visto antes, alguma mecânica diferente, inovadora, uma estética. É, acho que é isso, algo que tipo, se destaque ou que seja simplesmente muito bom em algo básico que a gente já viu antes, sabe? Que ele cumpra sua promessa, se ele quer ser tipo,

¹⁵ O termo *gameplay* é o modo como um jogo de computador é projetado e as habilidades necessárias para jogá-lo.

só um jogo que terror que a gente já viu antes, só que se ele faz um negócio muito bom, então, também ele se destaca em algo que me atrai.”

Na fala do participante, podemos perceber as tensões existentes entre as suas preferências pessoais e as expectativas que ele tem em relação aos jogos, quando diz “o que me atrai num jogo é quando ele bate com o que eu espero dele”. O entrevistado busca jogos que atendam às suas expectativas e que sejam capazes de se destacar, cumprindo a sua promessa. Ao expressar sua atração por jogos específicos, ele disse “me atraem em jogos são jogos que tem, que eu vou lembrar depois que eu jogar,”, revelando o seu envolvimento emocional com o jogar através de uma experiência positiva. Ele procura por jogos que possam satisfazer um desejo particular, ou que sejam capazes de surpreendê-lo com algo novo e memorável. Isso indica que a atração de Luigi pelos jogos não é baseada somente em análises lógicas, mas também em sua resposta emocional fazendo parte fundamental de sua experiência com o jogo. Quando um jogo é bem-sucedido em entregar aquilo que o jogador espera dele, isso pode gerar sentimentos positivos de satisfação e engajamento. Por outro lado, quando um jogo não consegue cumprir essas expectativas, pode gerar sentimento de frustração e desmotivação.

No momento seguinte, foi perguntado ao participante sobre uma fala anterior que ele mencionou que quando criança ganhou vários jogos, mas tinha comentado que um desses era de futebol e que não ligava para esse jogo.

Não, não é nem trauma, eu só [pausa curta], não sei, eu acho que eu até tive um incentivo quando eu era menor mas, não sou muito fã assim, de futebol, tipo, eu gosto de alguns esportes, eu acho basquete da hora, acho que é o futebol mais, é porque também tem toda a cultura em volta do futebol que eu também, é [pausa curta], o povo, os fãs são muito irritantes, pegar ônibus em dia de jogo não é legal. Mas, é, eu acho que é só simplesmente o fato de eu não, eu não gostar muito assim, não ligar, é, se alguém jogar tudo bem, tipo, legal e tals, eu acho esportes legais, eu gosto de competição assim, eu acho interessante, só que, eu só não gosto muito de futebol, isso não é minha, se eu fosse escolher um esporte seria tipo, provavelmente esgrima. [risos].

Na fala do participante, podemos perceber uma tensão entre sua falta de interesse em futebol e a cultura popular ao seu redor. Ele menciona que “não sou muito fã assim”, no entanto, ele reconhece que o futebol tem uma grande cultura em torno dele, porém ele definiu a comunidade chamando de “fãs irritantes” explicitando seu incômodo do dizendo “pegar ônibus em dia de jogo não é legal”, provavelmente

remetendo a experiências ruins que teve nessa situação, criando uma resistência subjetiva do esporte de futebol como um todo. A tensão na fala de Luigi pode ser vista na maneira como ele tenta equilibrar suas preferências pessoais com as expectativas sociais em torno do futebol.

Quando questionamos novamente se ele não gostaria de jogar algum jogo que seja futebol, porém com uma temática diferente, então ele respondeu:

“Ah! Um, um, como que é aquele anime? *Eleven, Inazuma Eleven*¹⁶ essas coisas, é da hora, aí é da hora, claro, porque de anime é da hora sempre né, acho que tipo, mas o básico de futebol, o básico, o realista e tal, por exemplo, outra coisa que eu não gosto, por falar em coisas de detestar em jogo, eu não gosto de jogos que puxam muito pro realismo, pro gráfico sabe, ultra-realista, olha só, eu gosto de negócio mais tipo, mais fantasioso, mais é, eu não sou muito fã. Tipo, claro eu jogo alguns que eu acho bem legais, só que tipo, aqueles jogos que querem ser realistas só porque tem que ser realista, aí eu sou muito “ah”, também não me chamam muita atenção.”

A fala de Luigi mostra uma tensão entre suas preferências pessoais e as expectativas que ele tem em relação a determinados jogos e suas temáticas, anteriormente ele disse que não liga para o futebol como um todo, porém quando foi questionado uma mudança de temática, porém ainda sendo futebol, ele disse “como que é aquele anime? *Eleven, Inazuma Eleven* essas coisas, é da hora, aí é da hora, claro, porque de anime é da hora sempre né”, nesse momento a resistência que ele tinha com o futebol não existia mais pela mudança da temática que lhe chama atenção. Ele destaca que “eu gosto de negócio mais tipo, mais fantasioso”, a fala do entrevistado mostra que suas preferências por jogos e animes são influenciadas por sua resposta emocional a eles, e que ele prefere coisas que têm um toque mais fantasioso, que permitem uma certa fuga do mundo real ou até mesmo uma expansão da realidade. Ao mesmo tempo, sua falta de interesse em jogos que puxam muito para o realismo pode ser entendida como uma rejeição ao excesso de ênfase na aparência e na perfeição visual, em detrimento de outros aspectos importantes do jogo, como a narrativa ou a jogabilidade.

Em relação ao eixo de cultura de mídias, foi questionado se os jogos que ele ganhou quando criança foram importantes em sua vida, ele respondeu:

¹⁶ *Inazuma Eleven* é uma franquia de anime (animação japonesa) com tema de futebol.

“Ah, com certeza, com certeza. Eles, tipo, quando você começa a jogar um jogo você meio que começa a procurar coisas parecidas assim, pelo menos com o meu caso foi assim, então, eles foram uma base pra os jogos que eu comecei a jogar depois. E, tipo, eu percebo até hoje em dia, a maioria dos jogos que eu jogo, coisas que eu consumo, são tudo [pausa curta] orientais, são tudo, asiáticos assim, tipo, anime, jogos só do mercado de lá e tudo mais, então, provavelmente, teve um, as coisas que eu assistia na época também era tudo de lá, então, eu acabei tendo essa tendência de pegar jogos assim.”

O entrevistado começa afirmando que jogos asiáticos “foram uma base pra os jogos que eu comecei a jogar depois”, estabelecendo uma conexão entre seu passado e o presente, demonstrando que há uma clara influência da escolha de jogos. O participante mencionou que “até hoje em dia, a maioria dos jogos que eu jogo, coisas que eu consumo, são tudo [pausa curta] orientais”, havia uma influência cultural estrangeira em sua formação para além do jogo, impactando também em outras mídias. Nesse sentido, a fala do participante reflete essa dimensão social, já que sua escolha de jogos é influenciada pelo ambiente cultural em que ele viveu e ainda vive.

Logo em seguida, foi perguntado ao participante qual a importância que os jogos de maneira geral foram importantes na vida dele, e ele disse:

“Acho que bastante, [risos], uma grande importância, porque [pausa curta] acho que tipo jogo é a mídia mais presente de longe na minha vida em todos os sentidos, tipo, músicas, músicas relacionadas a jogo sabe? Tipo, estilo de arte, design, tudo relacionado a jogo, competição, competitividade relacionado a jogo, tudo tipo, acaba indo pro jogo assim...”

A fala do entrevistado evidencia a presença significativa dos jogos em sua vida e como essa mídia influencia sua relação com outros aspectos culturais. Nesse sentido, podemos observar que o participante estabelece conexões entre os jogos e outros aspectos culturais, quando diz “jogo é a mídia mais presente de longe na minha vida” destacando “músicas”, que podem trazer sensações afetivas que o faça lembrar dos momentos do jogo, “Tipo, estilo de arte, design”, que faz parte de sua preferência fantasiosa e resistência ao realismo, e a “competição, competitividade” que pode nos remeter à dimensão social das atividades humanas. Podemos concluir que a fala de Luigi evidencia a presença e a influência dos jogos em sua vida, e como essa mídia se conecta com outras esferas da cultura, evidenciando a complexidade das interações sociais e culturais.

Durante a análise da entrevista de Luigi, pode-se identificar todos os 4 eixos norteadores propostos. No eixo de vida e trabalho, o participante conta como suas

experiências com jogos e outras mídias influenciaram suas habilidades analíticas e o desenvolvimento de sua personalidade. Isso sugere que ele vê os jogos e outras mídias como parte integrante de sua identidade pessoal e profissional, tendo um impacto significativo em sua vida como um todo. No eixo de cultura de mídias, o participante da pesquisa relatou que os primeiros jogos que jogou e as coisas que assistia na infância eram de origem oriental, e que essas experiências influenciaram seus gostos e preferências até hoje em dia. Ele menciona a importância dos jogos em sua vida, desde a música, design, questões de competição e até mesmo sua escolha de carreira. Já no eixo da afetividade, o participante contou sua preferência por jogos e como isso está relacionado à sua experiência emocional, enfatizando que é difícil escolher um jogo favorito porque ele gosta de muitos jogos por motivos diferentes. Ele também menciona que o que o atrai em um jogo é quando ele entrega a experiência que se espera dele, seja uma narrativa boa, um gameplay inovador, uma estética atraente, ou algo que se destaque de alguma forma para o participante. A relação afetiva com jogos pode explicar seu interesse em jogos que remetem a memórias de experiências positivas que ele teve. Já no eixo do tempo foi possível compreender como ele percebe o tempo como um recurso limitado e valioso, e como estabelecer metas temporais específicas pode ajudá-lo a se organizar e se motivar em várias áreas da vida, incluindo jogos, estudos e trabalho. Também foi possível perceber que a percepção de tempo do participante é subjetiva e está ligada à sua experiência imersiva no jogo, que para ele, também está atrelada no envolvimento emocional não apenas no jogo, mas também na vida dele.

8.3.4 Análise da entrevista Mário

Sobre o eixo de vida e trabalho, foi questionado a Mário se o jogo teve importância em sua vida, e ele respondeu:

“Sempre foi muito importante, quer dizer, ganhou seus graus de importância principalmente a partir da minha adolescência, foi quando eu comecei a enxergar jogo de outra forma, foi tipo, um dos motivos que me fez escolher fazer jogos porque em algum momento eu comecei, tipo eu sempre fui nerdão que gosta de se aprofundar muito nas coisas tá ligado? Mas com jogo específico,

foi um ponto que eu parei pra ver, e tou muito travado nesse jogo aqui, porque eu fico pensando como fizeram isso, ou o que é que o game design tava pensando ao colocar essa pedra na minha frente, depois que isso aconteceu, eu deveria pensar em começar a estudar jogos, mas é como falei, foi desde o início da minha adolescência que comecei a ver jogos com outros olhos além de ser como jogador, eu posso dizer que ganhou uma importância a mais.”

Quando o participante diz “sempre foi muito importante, quer dizer, ganhou seus graus de importância...” ao se referir à importância que os jogos adquiriram em sua vida, o participante evidencia que essa construção não é estática, mas sim que ocorre em um processo dinâmico e contínuo, a partir das experiências que ele teve ao longo da vida. Continuando ele explica “principalmente a partir da minha adolescência, foi quando eu comecei a enxergar jogo de outra forma” essa afirmação que sua visão dos jogos mudou na adolescência indica que essa mudança pode estar relacionada a uma transformação em sua forma de pensar e de perceber o mundo ao seu redor, e que sua experiência com jogos foi intensificada pela quantidade de tempo que ele passava jogando. No fim de sua fala ele explica melhor a questão da mudança “desde o início da minha adolescência que comecei a ver jogos com outros olhos além de ser como jogador”, ele compreende que houve uma mudança de perspectiva para além do olhar como jogador, tentando enxergar o jogo na perspectiva de um game designer.

O discurso do participante também trouxe elementos de valorização do conhecimento especializado, quando ele se refere ao fato de “eu sempre fui nerdão que gosta de se aprofundar muito nas coisas ta ligado?”, nesse sentido, a escolha por fazer um curso de jogos pode ser entendida como uma forma de canalizar essa busca por mais conhecimento em uma área específica que o agrada.

No entanto, também é possível notar uma tensão presente na fala do participante em relação ao seu processo de aprendizado em relação aos jogos. Ele se sente “travado” em um jogo específico e se questiona sobre as decisões tomadas pelo game design, o que pode indicar uma dificuldade em compreender e aplicar seus conhecimentos.

É possível entender que a paixão por jogos e a vontade de se aprofundar neles se tornaram uma parte importante de sua vida, levando-o a escolher uma carreira que o permita trabalhar nesse campo.

No eixo de tempo, quando questionado sobre a quantidade de tempo que ele joga e o tempo que gostaria de jogar, o participante respondeu:

“Eu gostaria de poder jogar mais, mas ao mesmo tempo eu não sei se eu jogaria mais. Porque eu tenho um problema que eu procrastino bastante, eu tava até falando isso hoje com uma amiga minha, eu procrastino até jogando, tá ligado? [risos], tipo, até pra jogar eu fico enrolando, tipo, e não, acabo não abrindo o jogo, tá entendendo? Tipo, um exemplo, eu atualmente eu tô jogando *Assassin’s Creed Valhalla*¹⁷, eu tô jogando esse jogo acho que desde de fevereiro pô, tipo, eu já joguei acho que dois jogos de lá pra cá, que foi o *Subnautica* e o *Subnautica Below Zero*, mas foi tipo assim, eu parei de jogar o *Valhalla* pra poder jogar ele, só que tipo assim, eu já tenho cento e poucas horas de jogo e além de ficar enrolando pra, tipo assim, cento e poucas horas de jogo, beleza, tem gente que faz isso em um mês, tá ligado? Eu não consigo ficar nesse rush assim, pra qualquer tipo de jogo, eu tenho que tá muito, muito maluco pelo jogo pra jogar tanto assim e num espaço tão curto de tempo. Tipo, aconteceu com a trilogia *Mass Effect*¹⁸, eu acho que eu zerei tudo com umas trezentas e algumas horas, foi pelo menos cem horas que eu fiz em cada um dos três jogos.”

A fala do participante apresenta elementos relacionados com o tempo e a procrastinação. Através da sua fala, “Eu gostaria de poder jogar mais” e “eu tenho um problema que eu procrastino bastante” o participante mostra uma tensão entre o desejo de jogar mais e a procrastinação que o impede de fazê-lo. Essa tensão é demonstrada através da ambiguidade presente em sua fala, quando ele diz que “Eu gostaria de poder jogar mais, mas ao mesmo tempo eu não sei se eu jogaria mais”, a incógnita de não saber se jogaria mais é justamente pelo conhecimento e da dúvida de autocontrole de suas próprias ações.

Um ponto interessante da fala do participante é sua relação com o tempo, tanto em relação à duração do jogo quando ele diz “eu já tenho cento e poucas horas de jogo” quanto em relação à sua própria disposição para jogar “eu tenho que tá muito, muito maluco pelo jogo pra jogar tanto assim e num espaço tão curto de tempo”. Essa relação com o tempo também pode ser vista como uma tensão entre a vontade de jogar e as demandas do mundo real, como o trabalho e outras atividades. Além disso, o participante apresenta uma tensão em relação ao seu próprio desempenho

¹⁷ *Assassin’s Creed Valhalla* jogo de mundo aberto baseado na cultura viking.

¹⁸ *Mass Effect* é uma franquia de jogos de RPG (*Role Playing Game*) de ação.

enquanto jogador, comparando seu ritmo de jogo com o de outras pessoas, quando diz “cento e poucas horas de jogo, beleza, tem gente que faz isso em um mês, tá ligado?”, mostrando uma certa insegurança em relação a sua habilidade e dedicação ao jogo, já que outras pessoas conseguem fazer um período muito menor, enquanto ele faz em um período maior.

Também foi possível observar a presença de diferentes vozes no discurso de Mário. Ele se coloca como um "nerdão" que gosta de se aprofundar nas coisas como dito no eixo de vida e trabalho, mas ao mesmo tempo reconhece sua dificuldade em jogar de forma contínua e focada, sem procrastinar, o que pode ser interpretado como uma tensão entre sua identidade de jogador e sua forma de agir concretamente.

No eixo da afetividade, o participante foi questionado se houve algum jogo que marcou a vida dele:

“não sei dizer no início, quando eu tinha 14 anos ou 13 anos, não lembro de como virou essa chave, eu lembro de um momento específico, que eu tava jogando *Journey*¹⁹, acho que foi lá pra 2015 ou 2016 isso aí, eu devia ter 18 anos ou 17 por aí, e foi um ano que realmente me marcou, depois disso eu tive certeza sabe? Porque foi por eu estava vendo como assim, falando de *Journey* especificamente, eu tava vendo como conseguiram fazer uma experiência que me tocou tanto, sem usar 1 linha de fala, 1 parágrafo de texto não tem no jogo, e aquilo tudo me impactou tanto, eu vendo assim, jogando com o controle na mão, e caraca isso está me impactando tanto, tá sendo tão expressivo pra mim, que bateu diferente, foi muito forte a ponto de eu terminar o jogo, e “é eu definitivamente tenho que estudar isso aqui”.

O participante contou que “eu tava vendo como conseguiram fazer uma experiência que me tocou tanto, sem usar 1 linha de fala, 1 parágrafo de texto não tem no jogo, e aquilo tudo me impactou tanto”, esse jogo fez com que ele tomasse consciência da expressividade dos jogos e do potencial deles para causar impacto ao transmitir mensagens. Nessa perspectiva, podemos perceber como a fala do participante mostra como os jogos são capazes de criar uma linguagem própria, que não depende necessariamente de elementos tradicionais como falas e textos, mas que é capaz de se comunicar com o jogador de maneira profunda e impactante, estabelecendo um diálogo entre a experiência do jogo e jogador através de sensações e sentimentos.

¹⁹ *Journey* é um jogo de aventura que conta sua história sem utilizar texto, dublagem ou narração.

Para o participante a experiência do jogo foi tão impactante que ele disse, “foi muito forte a ponto de eu terminar o jogo, e “é eu definitivamente tenho que estudar isso aqui”. A seguinte fala do participante mostra que ele foi capaz de perceber que os jogos têm valor e podem ser objeto de estudo e reflexão. Isso mostra como os jogos podem ser vistos como um meio de diálogo e expressão cultural, e não apenas como um simples passatempo.

Quando questionado ao participante sobre outros jogos que ele já tinha citado e sobre emoções que outros jogos podem causar, ele respondeu:

“*Bioshock*²⁰ escolhas não, mas ele tem tipo, é principalmente no final, ele meio que quebra as suas pernas e diz, o que é que tu ta fazendo, tipo o que é que tu ta fazendo como jogador? Só que tem um objetivo ali, mate todas as pessoas da sala, tu simplesmente obedece cegamente? é isso que você é? Basicamente isso que o *Bioshock* ali faz, ele te faz se pensar como jogador e como tipo, o que é que eu sou, o que é que eu tou fazendo aqui.”

Ao falar sobre o jogo *Bioshock*, o participante diz que o jogo “ele meio que quebra as suas pernas e diz, o que é que tu ta fazendo, tipo o que é que tu ta fazendo como jogador?”, O participante descreve como o jogo desafia o jogador a pensar sobre suas ações e a refletir sobre o papel que ele desempenha no jogo. Essa reflexão é um exemplo de diálogo interno, em que o jogador confronta suas próprias crenças e valores com os desafios e escolhas que o jogo lhe apresenta.

Podemos também observar o papel da linguagem nessa interação. Mário utiliza termos como "quebra as suas pernas" e "te faz pensar", que indicam uma ação que é imposta ao jogador pelo jogo. Além disso, ele utiliza a expressão "basicamente isso que o *Bioshock* ali faz", indicando que o jogo tem uma intenção e um propósito por trás de suas mecânicas e narrativas, onde lhe mostra um caminho eticamente errado, mas que ao mesmo tempo questiona o jogador a consequência de suas ações. O participante evidencia a complexidade das interações entre jogador e jogo, que envolvem não apenas a mecânica e a narrativa, mas também a reflexão e as decisões por parte do jogador. Essa complexidade é fundamental para a compreensão da natureza dialógica do jogo.

No eixo de cultura de mídias, foi perguntado ao participante se ele gostaria de estar fazendo alguma coisa em específico no tempo livre:

²⁰ *Bioshock* é uma franquia de jogo em visão de primeira pessoa.

“...geralmente esse “eu gostaria de estar fazendo” é jogando alguma coisa, tá ligado? Geralmente. Mas as vezes aí acontece de eu simplesmente entrar no YouTube, aí tipo, perder duas, três horas porque eu fiquei vendo um vídeo, aí depois outro vídeo e outro vídeo, e que tipo, eu até gostaria de ver aquele conteúdo lá em algum momento, mas não necessariamente tipo, em momento que eu tinha separado pra lazer, tá ligado?”

A fala do participante apresenta uma reflexão sobre o seu lazer e as atividades que realiza durante esse tempo livre. Quando o participante diz “geralmente esse “eu gostaria de estar fazendo” é jogando alguma coisa...” é possível notar, através da sua linguagem, uma oscilação entre o desejo e a culpabilidade em relação às suas escolhas, é possível perceber a presença de um diálogo interno, em que ele se questiona sobre o que realmente gostaria de estar fazendo no momento do lazer. E quando ele diz “eu até gostaria de ver aquele conteúdo lá em algum momento, mas não necessariamente tipo, em momento que eu tinha separado pra lazer”, há uma tensão entre o prazer que ele sente ao jogar e assistir vídeos, e a culpa que surge ao perceber que perdeu o tempo de lazer reservado para algo que ele não tinha programado.

Em outro momento, foi perguntado ao participante como ele se sente quando joga algum jogo, ele disse:

“O *LOL* é uma, *guilty pleasure*, tipo, eu até já tive discussões, discussões profundas com um amigo meu, tipo assim, o *LOL* ²¹é aquele joguinho de estimação, tá ligado? Você [pausa curta], de tempos em tempos você desenterra assim, você volta a jogar e tipo, você parece que só respira aquele jogo lá, você não faz tipo, não joga mais nada na sua vida e toda vez que você abre o jogo [riso], que você entra numa partida, toda partida vai ter alguém, algum maluco, dando *rage* e se ele pudesse abrir o microfone, que ainda bem que o *LOL* não permite isso, ele estaria gritando horrores com todo mundo e tipo, todo mundo tá errado e ele sempre tá certo e é uma comunidade um tanto tóxica que, sabe? Mas é que nem eu falei tipo, é meio que um *guilty pleasure* porque tipo, de tempos em tempos você se vê preso naquilo ali.”

Bakhtin (2011), em sua teoria dialógica, destaca a importância da interação verbal, em que os indivíduos dialogam uns com os outros e constroem significados por meio da linguagem. Nesse sentido, podemos analisar a fala do participante como uma expressão desse diálogo constante que ocorre entre os jogadores de *LOL*. Ao

²¹ *League of Legends* é um jogo de arena de batalha multijogador em linha, é um jogo que se joga em time e contra times.

descrever o jogo como um "*guilty pleasure*", Mário evidencia que o jogo *LOL* ocupa um lugar especial em sua vida, mas que também é algo que ele se sente culpado por gostar tanto. Quando ele diz “tempos em tempos você se vê preso naquilo ali.”, é como se esse jogo não desse abertura para ele jogar outros jogos, porque o game design do jogo foi feito para fazer com que o jogador jogue várias vezes já que é um jogo que não tem fim.

Além disso, a descrição do participante sobre a comunidade tóxica do *LOL* é um exemplo de como as interações verbais no jogo podem ser problemáticas. A agressividade dos jogadores, que estão sempre prontos para culpar uns aos outros por seus erros, cria uma atmosfera negativa que afeta a experiência do jogo. No entanto, a comunidade tóxica do *LOL* também pode ser vista como um espaço de confronto entre diferentes visões de mundo, em que as identidades são constantemente negociadas e reconstruídas.

Em resumo, o participante revelou no eixo de vida e trabalho que os jogos desempenharam um papel significativo e contínuo em sua vida, abrangendo tanto a perspectiva de jogador quanto de designer de jogos. Sua paixão pelos jogos se tornou uma parte fundamental de sua vida e o influenciou a seguir uma carreira relacionada a esse campo. Em relação ao eixo de tempo, o participante expressou uma ambiguidade entre seu desejo de jogar mais e a tendência à procrastinação, que o impede de fazê-lo. Além disso, ele mencionou sua relação com o tempo de jogo, incluindo a quantidade de horas que já dedicou a jogar e a velocidade em que joga em comparação com outros jogadores. Essa relação com o tempo também é influenciada pelas demandas do mundo real, como trabalho e outras atividades.

No eixo de cultura de mídias, destaca-se a importância das interações verbais e das culturas midiáticas na construção das identidades e experiências dos indivíduos. O participante mencionou as interações verbais problemáticas presentes no jogo *League of Legends (LOL)*, que criam uma atmosfera negativa que afeta a experiência de jogo. No entanto, a comunidade tóxica do *LOL* pode ser vista como um espaço de confronto entre diferentes perspectivas, onde as identidades estão em constante negociação e reconstrução. Também foi observado o diálogo interno presente na linguagem do participante, que oscila entre o desejo e a culpa em relação às escolhas de lazer.

No eixo da afetividade, o participante descreveu como o jogo Journey teve um impacto profundo em sua experiência, despertando sua consciência para a expressividade dos jogos e seu potencial de transmitir mensagens significativas. Além disso, ele mencionou como o jogo Bioshock o desafiou a refletir sobre suas próprias ações e valores, mostrando como os jogos podem estabelecer um diálogo interno com o jogador e levá-lo a confrontar suas próprias crenças.

Em suma, a análise dialógica ressalta a importância do eixo da afetividade na experiência de jogo, mostrando como os jogos podem levar o jogador a uma reflexão mais profunda sobre si mesmo e sobre o mundo ao seu redor.

8.3.5 Consideração das entrevistas prévia ao jogo

Ao analisar as entrevistas para conhecer a cultura pessoal e de jogos dos participantes, é possível observar a relação deles com os jogos, suas culturas de mídia, a distribuição do tempo e a forma como vivenciam o ato de jogar. Esses aspectos revelam a complexidade e a diversidade de experiências que envolvem o universo dos jogos, tanto em suas características comuns como em suas particularidades singulares.

Em relação aos participantes e os jogos, é notório que eles desempenham um papel significativo em suas vidas. Os jogos vão além do mero entretenimento e se tornam uma parte integrante de suas rotinas. Foi possível destacar algumas características específicas de cada participante em relação aos jogos. Celeste, por exemplo, demonstra uma imersão intensa nos jogos eletrônicos, explorando uma variedade de gêneros. Sua paixão pelos jogos se reflete em sua busca por desafios narrativos e na interação com outros jogadores em ambientes online. Gris, por sua vez, adota uma abordagem mais casual em relação aos jogos, reservando momentos específicos para se divertir com jogos de corrida e esportes. Sua relação com os jogos é mais descontraída e ele os enxerga como uma atividade de relaxamento e desconexão. Já Luigi apresenta uma preferência por jogos de tabuleiro e de cartas, valorizando a interação social proporcionada por esses tipos de jogos. Sua vivência do ato de jogar está relacionada à reunião de amigos, seja presencialmente ou virtualmente, compartilhando momentos divertidos e exercitando habilidades estratégicas. Por fim, Mário revela uma relação significativa e contínua com os jogos ao longo de sua vida, abrangendo diversos aspectos importantes da construção dos

jogos que lhe causam curiosidade e o fazem refletir sobre o jogo e sobre ele mesmo como jogador.

Essa diversidade de perspectivas e experiências dos participantes evidencia a riqueza da cultura de mídias que envolve os jogos. Cada participante traz suas preferências, motivações e abordagens únicas, enriquecendo o panorama geral. No entanto, mesmo que cada participante tenha suas particularidades, é possível identificar pontos comuns entre eles. De certo modo, todos eles enxergam os jogos como uma forma de entretenimento, diversão e estímulo intelectual. Além disso, a dimensão social dos jogos é valorizada por Celeste, Luigi e Mário, sendo uma parte essencial de suas vidas. Isso permitiu aos participantes estabelecer conexões e construir relacionamentos com pessoas que compartilham interesses similares, buscando reconhecimento e aprovação do outro. Os jogos proporcionaram um terreno fértil para a formação de comunidades e subculturas entre os participantes, onde as interações entre os jogadores se tornaram uma maneira de compartilhar experiências, criar comunidades e estabelecer relacionamentos.

A diversidade de jogos também está presente na forma como os participantes distribuem seu tempo. É importante destacar que alguns participantes estabelecem horários específicos para se dedicarem aos jogos, reservando momentos exclusivos para essa atividade. Essa abordagem demonstra a valorização atribuída aos jogos, em que os participantes reconhecem a importância de criar um espaço dedicado ao entretenimento e à diversão. Essa reserva de tempo evidencia a consideração pelos jogos como uma atividade significativa, capaz de proporcionar prazer e satisfação. No entanto, outros participantes adotam uma abordagem mais flexível, aproveitando as oportunidades de tempo livre para se engajarem nos jogos. Eles incorporam os jogos em sua rotina diária, buscando momentos de descontração e lazer durante intervalos no trabalho ou em momentos de descanso. Essa flexibilidade na distribuição do tempo reflete a adaptabilidade dos participantes em relação às demandas cotidianas e ao tempo disponível. Essa variedade na distribuição do tempo também está relacionada às características dos próprios jogos. Alguns jogos requerem um maior investimento de tempo e dedicação, enquanto outros podem ser facilmente adaptados a intervalos curtos. A natureza dos jogos e suas mecânicas influenciam diretamente na forma como os participantes os incorporam em sua rotina.

No que diz respeito à vivência do ato de jogar, existem tanto aspectos comuns quanto diferenças significativas entre os participantes. Foi identificado que os jogos

também são uma forma de escapismo para todos os participantes, permitindo que se desconectem do estresse e das preocupações do dia a dia. No entanto, há participantes como Gris e Mário, para os quais os jogos vão além do entretenimento, sendo uma fonte de estímulo intelectual e criativo. Esses participantes buscam desafios estratégicos, mergulhando em narrativas complexas e explorando diferentes habilidades cognitivas. Para eles, o ato de jogar é uma experiência enriquecedora que estimula o pensamento crítico e a imaginação.

Também é destacada a relação da regulação afetivo-cognitiva nos depoimentos dos participantes. Celeste, por exemplo, menciona que a experiência de jogar é uma oportunidade de se desconectar do mundo real e mergulhar em um universo de fantasia. Ela ressalta o prazer que encontra na imersão narrativa e na possibilidade de se identificar com personagens e histórias envolventes. Além disso, ela destaca a busca pela experiência social nas comunidades, que pode estar relacionada às suas primeiras lembranças de jogar com o tio na infância.

Gris, por sua vez, enfatiza em seu relato a importância de expressar-se e ser livre durante o jogo. Ele valoriza a oportunidade de experimentar diferentes formas de interação com a comunidade, buscando jogos que permitam expressar sua individualidade. Sua ação nos jogos está relacionada à necessidade de liberdade e à busca por experiências que lhe permitam expressar-se de alguma forma, como foi o caso dos jogos *Minecraft* e *Hotel Habbo*.

Luigi compartilha em seu depoimento a paixão por jogos que proporcionam desafios e estimulam o desenvolvimento de habilidades estratégicas. Ele descreve o prazer que encontra ao superar obstáculos e alcançar metas dentro do jogo. Sua ação nos jogos é influenciada pela busca de superação e pela satisfação de atingir objetivos específicos, revelando sua motivação intensa pela conquista.

Por fim, Mário destaca a importância da experiência narrativa com o jogo. Ele menciona a busca pelo conhecimento e o prazer que encontra ao refletir e entender mais sobre o desenvolvimento de jogos. Sua ação nos jogos está voltada para a busca de compreender aquele novo mundo e para a satisfação de compreender a si mesmo como jogador que pensa, além de obedecer às instruções do jogo.

Embora cada participante apresente suas características individuais, é possível identificar alguns pontos comuns entre eles. Todos compartilham o envolvimento emocional com jogos, buscando experiências que lhes permitam se desconectar do mundo real e mergulhar em universos ficcionais, no sentido de serem ampliadores do

campo de possíveis na concretude histórica e cotidiana de suas rotinas. Além disso, a regulação afetivo-cognitiva de cada participante está voltada para a satisfação de necessidades específicas, como a busca por aventura, liberdade, superação e competição.

8.4 OBSERVAÇÃO DURANTE O ATO DE JOGAR - ETAPA 03

Na Etapa 03, o pesquisador desempenhou o papel de observador durante as sessões de jogo das duas duplas participantes, com o objetivo de identificar a dinâmica intersubjetiva que contribuiu para as perspectivas geradoras da emergência do novo no ato de jogar. Cada sessão de jogo teve duração média de 2 horas, permitindo que os participantes concluíssem o jogo. Durante a observação, foram destacados momentos específicos das sessões de jogo dos participantes para análise posterior, nos quais essa dinâmica intersubjetiva se tornava mais evidente.

Um desses momentos ocorria quando o jogador antecipava uma possível ação que iria acontecer no jogo, manifestando-se como uma forma de medo ou resistência ao inesperado. Era interessante observar como ele lidava com essa antecipação, que estratégias adotava para se preparar para as consequências das ações que estavam por vir. Essa interação entre o jogador, na tentativa de se adaptar e responder adequadamente às situações, desempenhava um papel crucial na dinâmica intersubjetiva. Outro momento em que essa dinâmica se revelava era durante as escolhas de diálogo. O jogador trocava informações, discutia e tentava criar novas narrativas com base nas opções disponíveis. Essa troca de ideias e perspectivas alimentava a dinâmica intersubjetiva, uma vez que o jogador trazia sua visão única para o jogo e influenciava as escolhas dos outros. Eles se desafiavam mutuamente, testavam diferentes abordagens e, assim, colaboravam para a emergência do novo no ato de jogar. Além disso, logo após a realização das escolhas de diálogo, havia momentos de reflexão e curiosidade. O jogador poderia sentir arrependimento por ter feito uma determinada escolha, questionando o que teria acontecido se tivesse optado por outra alternativa. Essa experiência de especulação e exploração das possibilidades também contribuía para a dinâmica intersubjetiva, pois o jogador aprendia com suas escolhas e incorporava essas experiências em futuras interações no jogo. Na sessão de jogo de Celeste e Luigi, a dinâmica intersubjetiva também se manifestava em momentos de tensão, caracterizados pelo medo de cometer um erro

ou falhar em uma ação importante. Assim como na dupla anterior, esses momentos de tensão ocorriam antes, durante e depois das escolhas de diálogo. Os jogadores se envolviam emocionalmente com o jogo, sentindo a pressão e o desafio de tomar as decisões corretas para avançar na narrativa.

Em ambas as duplas, ocorriam constantes trocas de posições entre o jogador, o personagem e o espectador do jogo. Essas trocas eram influenciadas pela relação construída com os personagens do jogo e pela imersão na narrativa. Os jogadores se identificavam com seus personagens, assumindo sua perspectiva e emoções, mas também podiam se distanciar e adotar uma postura mais objetiva ao se colocarem no papel de espectadores críticos. Todos os momentos descritos durante esta etapa de observação foram separados para posteriormente serem compartilhados com o participante, a fim de construir uma entrevista pós-jogo (Etapa 04). Essa entrevista tinha como objetivo questionar o participante sobre os momentos vivenciados durante o jogo, buscando compreender suas percepções, emoções e reflexões.

8.5 ENTREVISTA PÓS-JOGO: EXPERIÊNCIA RECONSTRUTIVA DE AMPLIAÇÃO DE SENTIDOS DO JOGO - ETAPA 04

Nesta etapa, a entrevista pós-jogo foi conduzida para acessar a experiência reconstrutiva de ampliação de sentidos do jogo. As sessões de interação com o jogo e a entrevista pós-jogo foram gravadas em áudio e vídeo, sendo posteriormente transcritas para análise dos dados. Conforme mencionado na seção de métodos e proposta de análise da etapa 04, a abordagem adotada para a análise dos dados é uma análise dialógica com ênfase interpretativa, utilizando conceitos como perspectivação de Mead (1934), Glaveanu (2014) e a noção de ficção de Pinheiro (2020). Para facilitar a compreensão e interpretação dos dados, foram estabelecidos quatro eixos interpretativos como unidades de análise do estudo. São eles: 1) As tensões nos momentos de incerteza; 2) Perspectivação e Posições dos jogadores em relação ao jogo; 3) Ambiguidade e ambivalência; 4) As negociações de sentidos. Ao utilizar esses quatro eixos interpretativos como guias para a análise dos dados, o estudo buscou aprofundar a compreensão da dinâmica intersubjetiva, da perspectivação e da construção de sentidos que ocorrem durante o ato de jogar. A abordagem adotada permitiu uma análise aprofundada e interpretativa dos dados

coletados, possibilitando uma compreensão mais abrangente e holística da experiência dos jogadores.

8.5.1 Entrevista Gris e Mário

Trecho da entrevista 01:

Pesquisador: Pronto. Beleza, e aí vê só, a pergunta logo inicial assim é mais para Mário. Que tipo tu falou assim, "não vou me assustar três vezes", né? Então, assim, e mal começou o jogo, então, você vê que estava em dois minutos de jogo e você já falou isso, né? E aí eu queria saber assim, o porquê que tu falou isso assim? Foi por conta de algum incômodo que o jogo tinha causado antes? Foi pelo fato do jogo ter uma temática de terror? Só pra a gente entender.

Mário: Eu acho que foi isso junto com o fato deles, tipo assim, eu não lembrava mais onde a gente tava aí, tá ligado? Aí, logo quando a gente iniciou foi tipo, "estamos entrando numa casa escura". E tipo, a gente já tinha passado por aí, se eu não me engano, com a outra galera, aí juntou o que eu já sabia que tinha destruído na casa com o fato de a casa ser escura e era um momento meio que apaziguador, tá ligado? "Eu não vou me assustar, eu não vou me assustar". Mas, acho que foi algo assim.

Podemos identificar indícios de ambiguidade e ambivalência na fala de Mário durante a entrevista. Quando questionado sobre o motivo de ter dito "não vou me assustar três vezes" ele combina informações que o levam a adotar uma postura de "não vou me assustar" como uma forma de apaziguar e acalmar a si mesmo diante de uma situação tensa. No entanto, ao mesmo tempo, ele expressa uma certa ambiguidade ao mencionar que foi "algo assim", indicando que sua reação pode ter sido influenciada por outros fatores além dos mencionados. Essa ambiguidade está presente na forma como ele relaciona sua reação ao contexto do jogo, à falta de lembrança do local e às informações anteriores vivenciadas. Ele parece equilibrar diferentes sentimentos e perspectivas, o que gera ambiguidade em relação aos motivos exatos por trás de sua declaração inicial. Além disso, a ambivalência também pode ser percebida em sua própria atitude de dizer "não vou me assustar" repetidamente, revelando uma tensão entre o desejo de não se deixar levar pelo medo e a expectativa de que irá, de algum modo, se assustar. Ele expressa que não quer sentir medo, mas sabe que irá experienciá-lo em algum momento.

Trecho da entrevista 02:

Pesquisador: Tá, tu falasse isso pra meio que diminuir, né?

Mário: Porque o medo era real.

Pesquisador: Mas tu tava sentindo medo já nesse começo? Como é que tu tava se sentindo aí nesse momento?”

Mário: Não sei se medo, mas tipo assim, aquela apreensão, tá ligado? Que o susto ele poderia vir a qualquer momento.

Neste trecho, pode-se identificar a relação entre a imersão no jogo e o medo que o participante estava experimentando. Quando questionado se o que o participante havia dito “não vou me assustar” era para diminuir o medo, Mário responde afirmando que “o medo era real”. Essa afirmação revela uma ambivalência em sua experiência, pois ele reconhece a presença do medo, mas também sugere que o medo faz parte da imersão desejada no jogo, contribuindo para a intensidade da experiência. Ao ser questionado se estava sentindo medo no início do jogo, Mário responde “não sei se era medo, mas tipo assim, aquela apreensão”, e destaca a sensação de que “que o susto ele poderia vir a qualquer momento”, nestes dois trechos, percebe-se uma ambiguidade em relação aos sentimentos de medo e apreensão. O participante parece estar em um estado ambivalente, onde não está totalmente certo se o que sente é medo, mas reconhece a existência de uma apreensão constante em relação aos sustos e à possibilidade de eventos assustadores no jogo.

A relação entre a imersão do jogo e o medo na fala de Mário está presente em sua afirmação de que “o medo era real”. Isso sugere que a imersão no jogo permitiu que ele experimentasse emoções intensas, como o medo, que fazem parte da proposta e temática do jogo de terror. A ambiguidade e a ambivalência presentes em sua resposta mostram que a imersão no jogo pode gerar uma mistura de emoções, onde o medo e a apreensão coexistem e contribuem para a intensidade da experiência do jogador.

Trecho da entrevista 03:

“**Pesquisador:** Tá. E aí, agora eu pergunto para os dois, qual a relação que vocês têm com os jogos de terror? Assim, vocês costumam ter medo de um jogo? Vocês costumam é jogar mais sozinho, jogar mais com amigos pra o susto tem menor?”

Gris: Uhum. Eu não sou muito de jogar jogo de terror, acho que eu prefiro filme de terror, mas quando eu jogo, eu acho que o jogo me dá mais susto do que o filme. Talvez pelo pela sensação de estar controlando um personagem, embora que eu não jogue muito, e as vezes, quando eu jogo é com o pessoal em *call* ou compartilhando tela, ou então assistindo alguém jogar.

Ao analisarmos as falas de Gris, podemos perceber sua perspectivação e troca de posições como espectador de filmes e jogador de jogos com temática/gênero de terror. Quando Gris revela “não sou muito de jogar jogo de terror”, e prefere filmes desse gênero, essa afirmação indica uma posição mais distante em relação a ser um jogador de jogos de terror. No entanto, ele menciona que “eu acho que o jogo me dá mais susto do que o filme”, evidenciando que, na perspectiva de Gris, a sensação de estar no controle do personagem nos jogos de terror intensifica a experiência e contribui para os sustos vivenciados. Mesmo não sendo um jogador assíduo, Gris compartilha que “quando eu jogo é com o pessoal em *call* ou compartilhando tela”, demonstrando uma posição como jogador que busca uma experiência compartilhada. Isso pode ser uma estratégia para amenizar o impacto dos sustos, buscando conforto e segurança na presença de outras pessoas.

As falas de Gris sobre assistir e jogar evidenciam a importância da perspectivação e da afetividade como orientações para a ação e o pensamento, a partir da unicidade do modo de perceber e se relacionar com o objeto da vivência, seja o jogo ou o filme. Nesse caso, a perspectivação de Gris em relação aos jogos de terror é influenciada pela sua preferência pelos filmes, mas ele reconhece que a experiência de controle no jogo intensifica o susto. Essa análise mostra como as perspectivas individuais e as posições dos jogadores em relação aos jogos de terror podem variar. Enquanto Gris valoriza mais a experiência compartilhada e reconhece a intensidade do susto nos jogos devido ao controle do personagem, é possível perceber que outros fatores, como preferências pessoais e estratégias de enfrentamento, como jogar com amigos, também desempenham um papel na forma como os jogadores se relacionam com os jogos de terror.

Trecho da entrevista 04:

Pesquisador: Pra vocês né, o que é que fez vocês ficarem tão imersos assim no jogo?

Gris: Eu acho que é muito isso de você tá ali sentado e focado naquilo, eu acho que só o fato de tá focado imerge. Acho que a história também ajuda

bastante, porque é uma história que ela te obriga a tá sempre prestando atenção, porque você tem que tomar decisões e são decisões que você tem que tomar conscientemente, porque são diálogos e tal e que a gente desde o começo, é ensinado que cada diálogo, cada decisão de diálogo, gera uma reação. Ou seja, o personagem pode morrer ou não.

Gris destacou que “só o fato de tá focado imerge”, Ele está correto, a imersão no jogo é alcançada por meio da concentração e do foco na experiência. No entanto, outros fatores também ajudam a manter esse foco, como ele mencionou: “acho que a história também ajuda bastante”, de fato, a história do jogo desempenha um papel importante nesse processo de imersão, cativando a atenção do jogador e exigindo que ele esteja constantemente atento para tomar decisões conscientes, principalmente em diálogos que podem gerar diferentes reações e consequências.

Quando Gris ressaltou que “cada decisão de diálogo, gera uma reação”, fica evidente a presença de tensão nos momentos decisivos do jogo. A necessidade de tomar decisões conscientes e o conhecimento de que cada diálogo pode ter consequências graves, como a morte do personagem, contribuem para a intensificação da tensão experimentada pelo jogador. Essa tensão está associada à responsabilidade das escolhas e ao impacto que elas podem ter na narrativa e no destino dos personagens. A interação por meio dos diálogos implica a participação ativa do jogador na coautoria da história, ampliando o envolvimento emocional e a sensação de agência. A consciência de que cada decisão influencia o desenrolar dos eventos cria um diálogo entre o jogador e o jogo, no qual as escolhas desempenham um papel fundamental no desenvolvimento da narrativa e na sobrevivência dos personagens. Todo esse trecho da entrevista revela a complexidade e a interconexão entre a dimensão dialógica, a tensão dos momentos decisivos e a possibilidade de mortes no jogo, destacando como esses elementos contribuem para a imersão do jogador e para a intensificação da experiência emocional vivenciada durante o ato de jogar, revelando-se como a própria ficção subjetivante que dá vida ao jogo, num processo de coautoria criativa, pois sempre o transcende além da própria narrativa e gênero do game.

Trecho da entrevista 05:

Pesquisador: Pronto. [risos]. Foi muito boa essa parte, infelizmente não gravou, mas eu vi tudo e vai ficar na minha memória pro resto da minha vida. [risos]. Então vamos lá, perguntas sobre essa, essa passagem aí, esse ato

histórico que aconteceu. Quando o Mário disse assim, “um caramba, que eu vou apertar para frente”, meio que você já esperava que algo iria lhe acontecer, né, e que esse algo que iria acontecer seria algo ruim. Mas mesmo sabendo disso, você se negou né, fazer a ação que o jogo pedia e tomou susto já sabendo o que poderia acontecer. Então, assim como é que tu se sentiu nesse momento?

Mário: Eu me senti traído, entendeu? Porque o jogo falou, aperta W pra ir pra frente, eu não apertei W pra ir pra frente e eu sabia que se eu apertasse o W eu iria tomar um susto pra ir pra frente, só que o jogo me deu um susto mesmo assim, mesmo eu me negando a ir pra frente, foi uma traição [risos], basicamente. E eu preciso dizer que o *Discord*, ele é muito bom porque nesse momento eu dei um grito muito alto e o *Discord* comprimiu tudo, tá? Eu não sei se tu chegou a perceber Rennan [risos].

A fala de Mário “eu não apertei W pra ir pra frente e eu sabia que se eu apertasse o W eu iria tomar um susto” destaca a importância do senso de controle na experiência do jogo. Ao se recusar a realizar a ação esperada pelo jogo, ele buscava exercer seu controle sobre a situação e evitar o susto. A tentativa de exercer controle sobre as ações do personagem e evitar situações negativas ou assustadoras foi uma estratégia adotada pelo participante para lidar com a tensão presente no jogo.

No entanto, quando ele disse “Eu me senti traído”, essa sensação de traição que ele experimentou ao ser assustado mesmo sem realizar a ação evidencia a perda desse controle, e é essa quebra da expectativa de controle que contribui para a intensificação da tensão e pode gerar uma sensação de surpresa e até mesmo de frustração por parte do jogador. O jogo demonstrou que o controle do jogador nem sempre é absoluto e que a imprevisibilidade pode gerar momentos de surpresa e tensão. Além disso, Mário relatou que “nesse momento eu dei um grito muito alto”, o que destaca a intensidade emocional vivenciada pelo jogador durante o momento de susto. A imersão no jogo foi potencializada pela reação emocional intensa, o que também evidencia a importância da dimensão afetiva na experiência do jogo.

Trecho da entrevista 06:

Pesquisador: Primeiro, você falou assim, pra Mário né, “tá tudo bem?”, meio que demonstrando uma preocupação ali com ele, né? Sendo que em seguida, aí tu fala assim, “não, não quero te procurar depois dessa reação”, mostrando que você não se preocupa tanto assim [risos], né? Então assim, por que dessa mudança?

Gris: Ele [risos], juro eu queria saber se tava tudo bem, porque aí eu poderia ir para frente, assim, sem uma garantia de que eu não ia tomar um susto. E depois, quando eu percebi que ele tava imóvel, em choque e já não respondia mais a si mesmo, eu pensei, “pô, não vou, vou tomar um susto também não

sou tão besta assim, de tomar um susto, sabendo que vou tomar um susto". Cada um com os seus sustos.

Quando Gris disse "eu queria saber se tava tudo bem, porque aí eu poderia ir para frente", ele tentou se comunicar com Mário para validar uma ação que ele iria tomar naquele momento. Essa pergunta que ele fez revela a posição de Gris como alguém que busca evitar situações assustadoras no jogo. Ele estava disposto a avançar no jogo desde que tivesse a garantia de que não seria assustado. No entanto, quando Gris disse "eu percebi que ele tava imóvel, em choque e já não respondia mais a si mesmo", ele reavaliou sua posição e decidiu não prosseguir no jogo. A frase "Cada um com os seus sustos" reforça sua posição de que cada jogador deve lidar com suas próprias reações de medo. A negociação de significados nesse trecho revelou a diversidade de abordagens e estratégias adotadas pelos participantes em relação ao jogo de terror.

Trecho da entrevista 07:

Pesquisador: Então, aí nesse caso aí, né, Gris tinha recebido duas opções, né? E de cara já descartou uma, né? E escolheu a outra. Porém, houve um arrependimento, né? Na hora de pegar a boneca se ia queimar, se não ia e tal? Aí eu queria perguntar assim, foi um arrependimento ou uma dúvida sobre a opção que não foi escolhida, né? Então, o que é que tu pensou assim, no primeiro momento para descartar logo a opção de queimar?

Gris: Hm, eu acho que foi um arrependimento, no primeiro momento eu pensei tipo, "pô, eu não vou queimar, vai vir o capeta atrás de mim. Não quero isso", só que aí depois eu fiquei tipo, "pô, mas também a tranquilidade é meio trágica, é melhor vir o capeta logo e bora ver no que é que dá", aí eu fiquei meio arrependido de que eu queria que acontecesse alguma coisa e não que ficasse tudo bem, sabe? Por isso eu preferi depois queimar a boneca.

Neste momento, quando Gris disse "fiquei meio arrependido de que eu queria que acontecesse alguma coisa, e não que ficasse tudo bem essa ambivalência revela uma dualidade de sentimentos e desejos em relação à situação. Por um lado, ele teme as consequências de queimar a boneca e atrair o "capeta", mas, por outro lado, sente um desejo de que algo mais emocionante ou desafiador ocorra. Essa ambivalência gera tensão e incerteza sobre o resultado futuro das escolhas durante o jogo, pois Gris precisa lidar com esses sentimentos conflitantes ao escolher entre diferentes opções. Dessa forma, pode-se observar que Gris experimenta tanto tensão nos momentos decisórios do jogo, quanto a ambivalência em relação às suas escolhas,

sentimentos e atitudes. Destaca-se, assim, como esses afetos indicam para o processo de perspectivação ficcional e ativa por parte do jogador na dinâmica criativa e coautoral diante do jogo.

O participante também menciona que a tranquilidade pode ser "meio trágica", o que sugere uma ambiguidade em relação aos seus sentimentos e percepções. Por um lado, a tranquilidade pode parecer uma opção segura e desejável, evitando problemas ou sustos indesejados. No entanto, Gris acrescenta o comentário de que, "é melhor vir o capeta logo e bora ver no que é que dá". Essa afirmação contraditória indica uma ambiguidade em relação às expectativas e ao desejo de enfrentar algo mais desafiador ou emocionante. Esses elementos contribuem para a complexidade da experiência do jogo, envolvendo negociações de significados e emoções à medida que os jogadores se deparam com dilemas e tomam decisões que podem afetar o curso imprevisível da narrativa. Dessa forma, a criatividade surge como um passo autoral na projeção de futuridades na narrativa, onde a criatividade surge como um passo autoral na projeção de futuridades na narrativa, de rememoração de mitemas anteriores como o papel simbólico de um "capeta" carnavalizante das expectativas.

Trecho da entrevista 08:

Pesquisador: Então, deu a entender ali que seria algo ruim, né? Se acabasse o jogo ali. O que é que tu pensou? O que é que tu imaginou assim? Viu nesse momento?

Gris: Aham, eu fiquei pensando tipo, eu me fiz essa pergunta de tipo, "O que é que aconteceria? Acabaria o jogo?", porque eu fiquei me perguntando, tipo, "se a culpa disso tudo, né, fosse da menina e a gente queimasse a boneca e sei lá, a menina estava dentro da boneca", essas coisas de filme de terror e tal. "E aí, queimando a boneca você acabava com o espírito da menina", pô, o que ia acontecer? Não tinha mais o capeta do mundo pra ir atrás da gente pra fazer as coisas. Então, seria um fim de história meio borocoxô, não teria tanto a resolução das coisas que estavam em aberto, tipo, do julgamento, de quantas pessoas mais ela feriu, de se ela foi descoberta no passado, se ela morreu jovem, porque ela ainda é uma criança fantasma. Se acabasse naquela hora, seria meio triste. Acho que foi isso.

Neste trecho da entrevista, quando o participante mencionou "pô, o que ia acontecer? Não tinha mais o capeta do mundo pra ir atrás da gente pra fazer as coisas", pode-se observar a relação de coautoria de Gris com o jogo. Ele se envolve ativamente na construção da narrativa, imaginando desdobramentos e refletindo sobre as implicações de suas ações dentro do contexto do jogo. Sua reflexão mostra

sua participação criativa no processo, contribuindo para a elaboração e interpretação dos eventos do jogo. Essa coautoria evidencia a interação dialógica entre o jogador e a narrativa, em que ambos se influenciam mutuamente na construção do significado da experiência do jogo. Gris buscou compreender as implicações de suas ações e a resolução dos mistérios diante das escolhas disponíveis. Quando ele mencionou “então, seria um fim de história meio borocoxô” sua reflexão demonstra a preocupação em obter um desfecho que traga respostas e encerramento para as questões em aberto. Essa negociação de sentidos reflete o envolvimento de Gris com a narrativa do jogo e seu desejo de explorar as possibilidades e consequências das escolhas feitas pelos jogadores.

Trecho da entrevista 09:

Pesquisador: Beleza, e assim no fim, você se arrepende de não ter queimado a boneca?”

Gris: Acho que sim. Acho que eu queria ver que causa aconteceria.”

“Mário: É, eu também fiquei curioso.”

Quando Gris e Mário respectivamente falam “queria ver que causa aconteceria” e “também fiquei curioso”, demonstram uma relação com o campo de ação que o jogo oferece. Eles revelam que, mesmo depois de experimentarem uma parte do jogo, eles continuam envolvidos e interessados em explorar e compreender melhor as possibilidades e desdobramentos da narrativa. Eles expressam curiosidade e o desejo de descobrir mais sobre as consequências das ações tomadas, indicando um engajamento ativo com o jogo, mesmo não podendo voltar atrás em suas decisões. Essa relação com o campo de ação revela a vontade dos jogadores de continuarem envolvidos na construção do significado da experiência e de explorar as diferentes narrativas possíveis no jogo.

Trecho da entrevista 10:

Pesquisador: Então, tipo, só nesse trequinho assim e em vários outros momentos, vocês sempre em acusam a menina né, falando que ela é o capeta e que não sei o que essa menina, não é de Deus não. Nesse momento assim, qual foi o entendimento que vocês tiveram pra dizer que a menina e o Reverendo estavam tramando algo, que eles estavam juntos em alguma

relação entre eles dois assim, o que é que vocês pensaram, imaginaram até esse momento?

Gris: É, não lembro se a gente falou que eles estavam juntos, tipo reverendo e a menina, mas, eu acho que a gente pensou muito que o reverendo fosse o cabeça e a menina só tivesse sendo controlada, ou alguma coisa do tipo. Mas eu acho que a gente pensou isso por conta que perto do final da história começou aparecer muita coisa do reverendo em si e a menina a gente tinha desconfiança, tinha alguma coisa errada porque desde o começo só tinha jump scare com ela, sabe? Acho que o primeiro jump scare foi ela.

Mário: E o jogo meio que força isso, tá ligado? Porque ele desde o começo, ele está mostrando ela em tipo, em condições de coitada, tá ligado? Tipo no começo, a casa pega fogo e é basicamente tipo, tá todo mundo tratando a menina mal e de repente tudo pega fogo, literalmente, tá ligado?

Quando Gris mencionou que “a gente pensou muito que o reverendo fosse o cabeça e a menina só estivesse sendo controlada”, essa interpretação revela uma negociação de sentidos entre o jogador e o jogo, em que Gris e Mário estabelecem conjecturas e hipóteses sobre a relação entre os personagens. Eles utilizam as informações fornecidas pelo jogo, como os eventos envolvendo a menina e o Reverendo, para formular suas interpretações e construir uma narrativa. Além disso, Gris e Mário destacaram a influência do jogo na formação de suas percepções. Eles mencionam que o jogo “desde o começo, ele está mostrando ela em tipo, em condições de coitada” e que isso despertou suspeitas em relação à menina. Eles associam o primeiro “*jump scare*”²² o jogo à menina, o que reforça a desconfiança em relação a ela. A negociação de sentidos entre os jogadores indica a interação entre a experiência vivida no jogo e a interpretação dos eventos pelos jogadores. A formulação de hipóteses pelos jogadores, baseada nas informações e nos elementos apresentados pelo jogo, revela sua capacidade de criar narrativas e explorar diferentes possibilidades de significado. Os participantes buscaram compreender as relações entre os personagens e os eventos, construindo interpretações que influenciam sua experiência no jogo e sua interação com o outro.

Vale ressaltar que a ficção não está apenas presente na história pré-programada do jogo, mas também emerge da interação entre os jogadores e o ambiente virtual. Nesse sentido, o jogador está constantemente construindo narrativas e atribuindo significados aos eventos e personagens com base nas informações e pistas fornecidas pelo jogo. Essa construção de narrativa revela a emergência da

²² Jump Scare é um susto repentino, com intuito de assustar o público, surpreendendo-o com uma mudança abrupta de imagem ou evento, geralmente ocorrendo com um som alto e assustador.

novidade no contexto do jogo, pois o jogador está constantemente explorando possibilidades, negociando sentidos e criando interpretações que vão além da programação prévia do jogo. Ele utiliza os elementos disponíveis para construir uma narrativa própria, influenciada tanto pela sua interação com o jogo quanto pelas suas expectativas e experiências pessoais. A interação entre o jogador e o jogo, como evidenciado na entrevista, demonstra a criatividade e a capacidade do jogador de transformar a programação do jogo em uma experiência rica e significativa. Ele está ativamente envolvido na construção da narrativa, explorando as possibilidades oferecidas pelo jogo e atribuindo significados aos eventos e personagens de acordo com sua perspectiva e interpretação individual.

Trecho da entrevista 11:

Pesquisador: Em vários momentos vocês também, como esse momento aqui, que foi um momento em que Gris fez uma escolha de diálogo, do personagem dela para o de Mário, e aí Mário falou assim, “na moral, eu me sinto atacado”. Mas era o personagem que estava recebendo uma bronca, né, algo assim, né. E aí, eu queria perguntar pra vocês assim, se vocês que isso é comum? O que é que acontece pra que vocês comecem a enxergar o personagem como uma outra pessoa que está ali ou enxergar o personagem como um outro jogador? De você se referir ao outro jogador como personagem né, “você é fulano? Ah, tu tá com sicrano?”. Aí, eu queria perguntar assim, como é que vocês transitam, né, entre isso assim, como é que, o que é que acontece que vocês se referem de um jeito e depois se referem de outro aos personagens e ao jogador?

Mário: Porque eu nunca parei pra pensar nisso, tipo, eu sempre pensei que isso acontecia com, sei lá, RPG, tipo *Fallout*, tá ligado? Que o personagem, ele não tem um nome, tipo, ele não é, ele é só você, o jogador, tá ligado? Aí você acaba inevitavelmente, se referindo como você, tipo, como se eu fosse aquela pessoa. Geralmente, em jogos, sei lá, tipo, eu não sou o Kratos, tá ligado? Eu estou aqui jogando *God of War* e aquele lá é o Kratos, eu sou jogador realizando ações. Mas, tipo, se tu tivesse perguntado pra mim se a gente estava se referindo como eu ou eles nesse jogo aí eu, tipo, eu não saberia te responder, [pausa curta], de tão natural que foi isso, tá ligado? Essa transição entre “eu me sinto atacado” e “Ou, doidão não faz isso não”. [risos].

Na fala de Mário, quando ele expressou que “eu sempre pensei que isso acontecia com, sei lá, RPG,” deu a entender que para ele geralmente essa distinção ocorre em jogos de RPG, onde o personagem não tem um nome específico e é apenas uma extensão do jogador. Nesses casos, é comum referir-se ao personagem como “você”, como se o jogador estivesse vivenciando as ações diretamente através do personagem que ele controla. No entanto, Mário também menciona que, no contexto do jogo em questão, essa distinção não é tão clara para ele, quando ele afirma que

“eu não saberia te responder, [pausa curta], de tão natural que foi isso”. Isso indica que, durante a experiência de jogo, Mário e Gris emergiram de tal forma na narrativa que passaram a se identificar e se relacionar emocionalmente com os personagens a ponto de realizar transições de perspectivas onde em certos momentos o eu-personagem se evidencia mais do que o eu-jogador.

Essa perspectivização fluida entre a identificação com o personagem e a consciência de ser um jogador mostra a complexidade das interações no jogo. O jogador transita entre diferentes posições, alternando entre a perspectiva do personagem e a consciência de estar realizando ações como jogador. Essa alternância reflete a imersão e a conexão afetiva estabelecida pelo jogador com o jogo e seu personagem, criando uma dinâmica única de interação e interpretação, sendo marcadamente criativa e ficcional das possibilidades na experiência estético-narrativa do jogo.

Trecho da entrevista 12:

Pesquisador: Mas por que tu acha que foi natural, assim? Tu consegue indicar uma diferença entre um e outro?”

Gris: É meio difícil também, porque eu acho que quando a gente tá jogando, e tá naquelas cut scenes, que é quando os personagens ficam falando de si mesmo, eu acho que ali a gente não tem uma sensação de tipo, “a gente é aquele personagem”. Como se fosse num filme, a gente não se identifica com o personagem, porque a gente não controla ele. Então, quando a gente tá controlando o personagem e eu acho que é nessas horas que a gente diz, “tu é quem? Eu sou quem?”, então acho que é na hora que a gente está controlando que a gente se sente o personagem em si, ou então em um momento em que a gente tá escolhendo um diálogo pra o outro. E acho que isso também acaba sendo difícil, porque o jogo ele fica mudando de personagem com muita constância e sem um padrão de tipo, quando ele vai mudar de personagem? Ele, no meio de uma cut scene só aparece lá embaixo, “você é fulano agora”. Aí, acho que isso também dificulta um pouco a gente a se representar como um personagem e tal.

No trecho, Gris dizia: “quando os personagens ficam falando de si mesmo, eu acho que ali a gente não tem uma sensação de tipo, “a gente é aquele personagem”, Para ele, a sensação de se identificar com o personagem é perdida, pois em momentos de cutscene²³, não há controle sobre as ações dos personagens. Ele

²³ Cutscene: é uma sequência de imagens ou vídeo em um jogo, sobre a qual o jogador tem nenhum ou pouco controle, interrompendo a jogabilidade e sendo usada para avançar o enredo, e reforçar o desenvolvimento narrativo.

completa dizendo: “é na hora que a gente está controlando que a gente se sente o personagem em si”, O fato de estar no controle do personagem implica na responsabilidade das ações do jogador, trazendo à tona uma coautoria de ações e narrativa que podem impactar o jogo por meio de consequências. Gris também fala sobre outro fator que contribui para o desprendimento eu-personagem: “o jogo ele fica mudando de personagem com muita constância”. Nesse caso, os jogadores acabam controlando personagens diferentes em certos momentos, que não escolheram, o que quebra a relação eu-personagem que havia sido construída. Tanto Gris quanto Mário transitam entre a identificação com o personagem e a consciência de que estão apenas controlando suas ações, enfrentando desafios para manter a imersão e a representação consistente do personagem devido às características do jogo.

Trecho da entrevista 13:

Pesquisador: Mas nesse caso, quando você interpreta um personagem naquele momento, você não é aquele personagem? Se está interpretando, então você é aquele personagem?

Mário: boa Pergunta. Eu acho que quando as ações daquele personagem, elas desviam do que eu faria. Talvez role esse Despedimento, que é o que eu falei na da, na outra pergunta. Tipo, eu não estaria discutindo, ou eu não, sei lá, consideraria entrar naquela casa tá ligado aí rola essa desconexão. Mas é uma boa pergunta, e eu não sei se eu sei responder.

Ainda sobre a questão do eu-personagem, Mário diz que “quando as ações daquele personagem, elas desviam do que eu faria. Talvez role esse Despedimento”, Essa desconexão evidencia a distinção entre a perspectiva do jogador e a perspectiva do personagem, gerando um conflito interno em relação às ações e decisões do personagem no jogo. Em relação de como ocorre essa interpretação eu-personagem, ele afirma que “eu não sei se eu sei responder”, Mário reconhece a complexidade dessa dinâmica entre o jogador e o personagem que está sendo interpretado. A perspectiva e a posição dos jogadores em relação ao jogo destacam a coexistência do "eu" e do personagem, assim como a dificuldade de estabelecer uma resposta definitiva sobre a identificação total com o personagem durante a jogabilidade.

A análise desse trecho revela a tensão entre a agência do jogador e o papel que ele assume como personagem no jogo. A interpretação do personagem envolve uma negociação constante entre a perspectiva do jogador e as ações e decisões atribuídas ao personagem, próprias de uma dinâmica criativa em que o jogador busca

capturar os excedentes ao seu ângulo de visão numa perspetivação permanente de possíveis outras realidades dinamizadas pelo processo ficcional afetivo e subjetivo do ator.

Trecho da entrevista 14:

Pesquisador: Pronto, vê só, ó que interessante, agora Gris logo no começo, faz uma pergunta, porque ele está decidindo ali né, e ele fala assim, “a menina é uma vítima”, Aí, Mário não fala nada, não responde. Aí é Gris toma a opção que ele preferiu ali, não é? E fala “Ai vai” E aí depois é a mesma pergunta para **Mário**. E aí, Mário pergunta “É, eu digo que é a pirralha ou o padre é literalmente as 2 opções”. Tão assim é, Por que, aí é pra Gris, por que tu fez essa escolha Gris já que Mário não respondeu? e por que, Mário? Você não respondeu?

Gris: Eu fiz a escolha de botar o padre, não é? Eu acho que nessa altura, o padre ele estava aparecendo demais como um suspeito. E eu acho que a gente já tinha massacrado muito a menina e não tinha dado em nada, então eu pensei, pô, então não é a menina? Então é o padre, é? O padre tenta matar todo mundo e não mata a menina, tem uma coisa errada aí. Porque a menina não é um bom alibi, que o padre, né? Tipo todo mundo desconfia da menina e ninguém desconfia do padre, reverendo? Então é bom ele ter ela por perto.

Mário: Eu provavelmente eu iria no padre, porque eu estava meio que com raiva do padre de está matando o povo aleatoriamente, só porque ele “Você tem o capeta morra”.

As trocas de ideias entre Gris e Mário revelam as negociações de sentidos entre os jogadores à medida que interpretam e analisam as pistas e eventos do jogo. Quando Gris disse que “o padre ele estava aparecendo demais como um suspeito” e que “o padre tenta matar todo mundo e não mata a menina”, ele apresenta uma interpretação baseada nas informações disponíveis no jogo. Essa interpretação influencia sua escolha de suspeitar do padre como o possível culpado pelas ações no jogo. Gris também faz uma comparação entre a menina e o padre, “O padre tenta matar todo mundo e não mata a menina, tem uma coisa errada aí.”, destacando que a menina é constantemente suspeita, enquanto o padre passa despercebido, o que reforça sua desconfiança em relação ao padre. Por sua vez, Mário revela que “eu estava meio que com raiva do padre de está matando o povo aleatoriamente”. Essa ação de Mário foi guiada por uma semiose afetiva-destrutiva, demonstrando como as emoções experimentadas pelos jogadores podem influenciar suas escolhas no jogo. A raiva de Mário em relação às ações do padre o leva a selecionar uma opção que confronta o personagem.

A argumentação de Gris sobre a suspeita em relação ao padre e a observação de Mário sobre a violência do personagem evidencia a interação colaborativa entre os jogadores na construção do significado e de seu processo criativo.

Trecho da entrevista 15:

Pesquisador: Pronto nessa cena aí que Mário fala assim “putz grila, Ângela é, e aí Logo em seguida ele corrige assim fui eu que errei. É isso. Daí meio que acho que foi uma confusão daquilo que a gente tinha conversado, da Troca, de você personagem e você jogador. Então assim é ele, reclamou com o personagem, mas o erro foi ele que cometeu, é, e aí eu queria saber assim. Como é, como é que foi isso? Assim o porquê, você reclamou do personagem, o que passou na tua cabeça?

Mário: Vêi, eu acho que isso foi uma tentativa de passar a responsabilidade para ela quando eu o erro foi meu. Mano, tipo eu estou de novo, eu estou espantado com isso porque eu não percebi essas coisas, eu não percebi essa constante troca.

Mário: Então, e pronto, isso aí é, é o melhor exemplo. Acho que, tipo, eu fiz o erro, aí eu falo, “putz grila Ângela”, né? E sem perceber, eu me corrijo.

Nesse trecho da entrevista, surge uma ambiguidade na fala de Mário quando ele diz “putz grila Ângela”, né? E sem perceber, eu me corrijo.”, Sem perceber, ele mesmo se corrige, reconhecendo que reclamou do personagem, mas admite que cometeu o erro. Isso demonstra uma confusão na troca entre jogador e personagem, uma vez que Mário tentou transferir a responsabilidade para Ângela, quando na verdade a culpa foi dele e não do personagem. Aqui também foi percebido a ambivalência quando ele informou que “eu estou espantado com isso porque eu não percebi essas coisas, eu não percebi essa constante troca”, ele expressa surpresa por não ter percebido essas nuances anteriormente, revelando uma decepção consigo mesmo pela falta de consciência em relação às suas ações, porém ele ainda conseguiu se corrigir no momento e assumir a culpa. Essa aparente falta de consciência é própria ao auto esquecimento ficcionante do jogo, de sua imersão estético-criadora donde o eu se dilui no vivido ampliando a esfera do jogo enquanto sua própria realidade psíquica e complexificadora das ações.

Trecho da entrevista 16:

“Pesquisador: Beleza. E novamente, assim, a gente falou muito de empatia aqui assim, mas para vocês assim, o que é que gerou empatia no jogo? Pra vocês nesse jogo em específico.”

“Gris: Acho que foi, pra mim acho que foi muita ligação que cada personagem criou um com outro. E também o desejo de não querer que eles morressem, de que a gente conseguisse uma história perfeita sem ninguém morrer, sei lá.”

Na seguinte fala de Gris em relação à empatia, “acho que foi muita ligação que cada personagem criou um com outro”, é indicado que o jogador teve a oportunidade de experienciar os laços criados entre os personagens durante a narrativa, e a partir disso se envolver emocionalmente com os personagens, criando conexões afetivas durante a experiência de jogo. Essas relações interpessoais contribuíram para a construção da empatia por parte de Gris, tornando os personagens mais do que meros elementos ficcionais. Além disso, Gris menciona “o desejo de não querer que eles morressem, de que a gente conseguisse uma história perfeita sem ninguém morrer.”, isso revela o envolvimento emocional do jogador na trama e a vontade de proteger os personagens das adversidades do jogo. Essa preocupação demonstra um vínculo afetivo estabelecido entre o jogador e os personagens, o que contribui para a experiência de empatia ao torcer pelo bem-estar e sobrevivência deles.

Trecho da entrevista 17:

Pesquisador: Tá. Como tudo descreveria isso assim, de tipo, foi uma decepção? Decepcionante?

Gris: É foi uma frustração, tipo, a história parecia vim crescendo tanto que ali perto do final, acho que teve o maior pico de ação que foi naquela cabana, que Mário foi atacado e que puxava o pé e tal, e depois não foi uma coisa tão grande assim, a resolução da história. A história é tão longa, sabe? Ou então a gente fez virar tão longa e no final, não foi tão satisfatório.

Ao mencionar que “a história parecia vim crescendo tanto que ali perto do final, acho que teve o maior pico de ação que foi naquela cabana”, Gris demonstra uma ambivalência em relação à sua percepção do jogo. Por um lado, ele destaca o crescimento da história e o momento de ação como pontos positivos, referindo-se ao “maior pico de ação”, Por outro lado, a falta de uma resolução narrativa satisfatória gerou uma sensação de frustração. Essa ambivalência revela que a experiência de jogo não atendeu às expectativas do jogador em termos de desenvolvimento narrativo e conclusão da história. Esses sentimentos contraditórios podem ser reflexo da

complexidade da narrativa e de como ela foi conduzida ao longo do jogo. Ao mesmo tempo, Gris reconhece sua coautoria na extensão da narrativa ao afirmar: “Ou então a gente fez virar tão longa”, trazendo à tona outra ambivalência. No início, o jogador estava fazendo escolhas para não terminar o jogo muito cedo e experimentar por mais tempo, mas no final sentiu frustração por ter sido um jogo longo e a narrativa não ter atendido suas expectativas.

Trecho da entrevista 18:

Pesquisador: Isso. E vocês também questionam, né, essa mesma criação, né, que o personagem teve pra ter toda essa história que vocês jogaram. Então, vocês conseguem entender, que assim, vocês não estão diferentes do personagem principal? Porque ele criou toda uma narrativa para justificar um monte de coisa ali, que vocês jogaram, e agora vocês estão criando também novas narrativas para justificar o final.

Gris: É, agora estou mais frustrado ainda, mas beleza, porque tipo, a gente querer arrumar um final é pelo desejo de tipo, fechar o ciclo e fazer as horas jogadas fazerem sentido, sabe? E o personagem querer arrumar um final, uma desculpa para a irmã dele, é porque ele quer livrar o trauma, aliviar o trauma dele de alguma forma, então acho que são dois pesos muito diferentes.

Mário: Apaziguar o coração dele culpado.

Gris e Mário reconhecem que o personagem principal também está em busca de um final que justifique a situação de sua irmã, buscando aliviar o trauma que ele carrega. Essa busca pelo alívio emocional reflete a busca pelo final perfeito, tanto por parte do personagem quanto dos jogadores. Na resposta de Gris, sobre “fechar o ciclo e fazer as horas jogadas fazerem sentido” revela-se a busca por um final perfeito e a necessidade de dar sentido às ações e horas investidas no jogo. Segundo Bakhtin (2008) isso é próprio da consciência do autor, que busca dar um acabamento ao todo estético interminável da obra e fazer sua regência de vozes. A expectativa alta gerada pela busca por um desfecho satisfatório acaba resultando em frustração quando o resultado não corresponde às expectativas. Por fim, quando Gris diz “acho que são dois pesos muito diferentes” ele explicita um conflito de interesses do personagem e do jogador em relação ao desfecho da narrativa. Essa diferenciação de propósitos demonstra uma negociação de sentidos entre a perspectiva do jogador e a perspectiva do personagem, em que o jogador queria um fim que explicasse tudo, e o personagem queria apenas resolver seus traumas. Com isso, Mário complementa que o personagem queria “apaziguar o coração dele culpado” e enfatiza a necessidade do

personagem de encontrar um fechamento para sua culpa. Essa afirmação sugere uma relação de empatia entre os jogadores e os personagens, já que os compreendem e compartilham um pouco dos sentimentos e motivações dos personagens do jogo, uma vez que as ações realizadas pelo jogador impactaram o rumo do jogo. Nessa dinâmica afetivo-criativa, ficcional e doadora de vida à narrativa do jogo.

Trecho da entrevista 19:

Pesquisador: Pronto, e aí só para a gente finalizar também nesse último trecho que eu mostrei, aconteceram duas coisas, sempre, nesse momento foi Mário buscando a aprovação de Gris através de certas perguntas e Gris, não parecia interessado nessas perguntas e sempre negava o que Mário perguntava aí, como assim? Então, deixa eu ler um trecho só para vocês verem, né. Então, Mário falou assim, “será que a história de Mary não existiu?”, e aí Gris simplesmente ignorou e fez outra pergunta assim, “a casa pegou fogo por que mesmo?”, aí depois Mário fala assim, “caraca mermão, será que a história de Mary era loucura da cabeça dele?”, aí Gris novamente sempre negando, né? “Nunca saberemos”, aí Mário queria várias outras coisas, né? Tipo, “será que ele criou essa narrativa da cabeça dele, de justificar porque ele odiava a irmã caçula, tá ligado?”. E aí Gris fala assim, “sei lá véi, o cara tava enlouquecendo”. Então Mário era o tempo inteiro criando ali, buscando a aprovação ou algum entendimento que Gris teve e Gris sempre negando ele assim, “não acabou”, “nunca vamos saber”, “ah, não sei”. O que é que aconteceu com vocês dois assim, qual foi o sentimento que os dois tiveram?

Mário: Eu acho que foi a minha mente hiperativa jogando possibilidades ao vento aleatoriamente, tá ligado?

Pesquisador: Mas, tu acha que era aleatoriamente?

Mário: Não, porque fizeram sentido, né? Porque esse negócio aí de “será que eles nunca existiram?”, isso aí era real. É, faz sentido, mas talvez não tão aleatoriamente, mas meio que eu simplesmente jogando, tá ligado? As coisas, tipo, não ligando pra Gris tá respondendo ou não, acho que o que mais importava era só eu simplesmente jogar as ideias pra fora, tá ligado?

O sentimento de Mário ao jogar essas ideias para fora é descrito como sua "mente hiperativa jogando possibilidades ao vento aleatoriamente", como uma forma de externalizar todas as possibilidades narrativas que ele estava pensando quando acabou o jogo, por também não estar satisfeito com o desfecho do jogo. Ele também reforçou “não ligando pra Gris tá respondendo ou não, acho que o que mais importava era só eu simplesmente jogar as ideias pra fora”, nesse momento, ele não buscou reconhecimento ou aprovação de seus pensamentos pelo outro jogador. Essa negociação de perspectivas e a expressividade de Mário evidenciam a dinâmica criativa presente no jogo. Cada jogador tem suas próprias interpretações e ideias, e expressa suas narrativas e conjecturas de forma individual. Mesmo que haja

divergências e falta de alinhamento entre os jogadores, a expressividade de colocar para fora as ideias e possibilidades permite a emergência da novidade e a criação de diferentes caminhos narrativos. A negociação de perspectivas e a expressividade dos jogadores refletem a liberdade criativa e a participação ativa na construção da narrativa. Cada jogador contribui com suas ideias, interpretações e possíveis desdobramentos da história, buscando explorar novas possibilidades e enriquecer a experiência de jogo.

8.5.2 Síntese da entrevista de Gris e Mário

Durante a sessão de jogo e a entrevista pós-jogo, foi possível perceber os momentos mais propícios em que ocorreu cada eixo interpretativo, contribuindo para uma compreensão mais aprofundada da dinâmica criativa na relação com os jogos.

No eixo 01 - As tensões nos momentos de incerteza: Ocorreu em momentos em que o jogador se sentiu incerto em relação às escolhas a serem feitas no jogo, especialmente quando havia diferentes opções e consequências desconhecidas. Essa tensão surgiu quando o jogador percebeu que suas ações podiam ter impactos significativos na narrativa e no destino dos personagens. São essas tensões que se constituem como fresta imersiva à perspectiva ficcional do jogo, condição também de emergência da novidade que é também afetivamente impulsionada por meio das hipóteses e interpretações dos jogadores.

No eixo 02 - Perspectivação e posições dos jogadores em relação ao jogo: O jogador alternou entre se identificar com o personagem e se perceber como jogador controlando as ações do personagem. Ele discutiu a sensação de ser o personagem durante a jogabilidade, mas também reconheceu que estava tomando decisões e enfrentando desafios como jogador externo à história.

No eixo 03 - Ambiguidade e ambivalência: Observou-se ambiguidade nas respostas dos jogadores, revelando sentimentos contraditórios e interpretações divergentes. Por exemplo, em relação ao final do jogo, o jogador expressou frustração, ao mesmo tempo em que reconheceu sua participação na extensão da narrativa. Também houve ambivalência em relação à perspectivação ficcional, com momentos em que o jogador se confundiu entre as ações do personagem e as suas próprias. Este eixo alude assim ao duplo nos afetos e nos sentidos da experiência do jogo, dinamizando as possibilidades na construção criativa do campo acional do jogador.

No eixo 04 - Negociações de sentidos: O jogador negociou sentidos durante as interações, discutindo sua interpretação das pistas, personagens e eventos do jogo. Ele compartilhou opiniões, argumentou e tentou convencer o outro sobre sua perspectiva. Também houve momentos em que um jogador buscava a aprovação ou entendimento do outro, mas essas negociações nem sempre resultavam em consenso. A ausência de consenso não significou necessariamente uma falta de comunicação ou colaboração entre os jogadores. Pelo contrário, as negociações de sentidos e as discussões revelam uma dinâmica ativa de troca de ideias e a busca por um entendimento compartilhado. Mesmo que não tenha havido um consenso imediato, as negociações de sentidos permitiram a emergência de diferentes perspectivas e interpretações, enriquecendo a experiência de jogo. A criação de narrativas, a atribuição de significados e a emergência de novas possibilidades surgem justamente das diferentes interpretações e perspectivas dos jogadores. A pluralidade de vozes e a negociação de sentidos são elementos fundamentais para a criatividade e a emergência da novidade no contexto do jogo.

8.1.1. Entrevista Celeste e Luigi

Trecho da entrevista 01:

Pesquisador: Pronto, E aí a minha pergunta é a seguinte, assim, nesse momento, Celeste disse, é, “eu acho que eu não consigo apertar os botões não” e a ação nem aconteceu ainda, não é? E ela meio que parece que já desistiu ali. Ela dizendo que não consegue, qual foi o sentimento que tu teve nesse momento Celeste? Assim, por que tu falou assim, “odeio esses negócios desses jogos”?

Celeste: então a questão é que o meu jogo estava bem lagado²⁴. Se eu fosse apertar os botões, tipo o negócio do controle, não chegava ao mesmo tempo, entendeu? Aí, meu reflexo já é muito lento, aí o negócio ainda tem um lag que só, aí realmente eu só ia com Deus, entendeu? Eu tentava.

Na resposta de Celeste, é possível identificar tensão nos momentos de incerteza vivenciados por ela, que surge quando menciona que “meu jogo estava bem lagado” referindo-se ao atraso no tempo de resposta do controle. Essa situação gerou frustração e a levou a expressar seu descontentamento dizendo "odeio esses

²⁴ Lagando / Lag, se refere a uma interferência de conexão do computador, podendo ser causado ou wifi, bluetooth, ou alguma outra conexão que falha, ocorrendo em atrasos de outputs ou inputs.

negócios desses jogos". O sentimento de Celeste nesse momento é de frustração e desânimo. Ela percebe que suas ações no jogo estão sendo afetadas por problemas técnicos, nos quais ela não consegue controlar, comprometendo sua habilidade de jogar adequadamente. A incerteza surge quando tenta se adaptar e superar essas dificuldades, mas não tem certeza se será capaz de fazê-lo com sucesso.

Trecho da entrevista 02:

Pesquisador: Ta beleza, é porque como tu falou assim, “odeio esses negócios desses jogos.” Eu pensei, eita. Então ela não gosta desse tipo de mecânica em jogos que você precisa apertar, né? Tem esse *quicktime event*

Celeste: não, é, eles me deixam um pouco nervosa, eu tenho medo deles, mas assim nesse jogo foi exacerbado porque realmente tava lagando e realmente eu não ia conseguir fazer o negócio.

Nesse trecho, Celeste responde de forma ambígua ao dizer "não, é, eles me deixam um pouco nervosa, eu tenho medo deles", Essa resposta não deixa claro se ela não gosta da mecânica em si, se tem medo ou nervosismo ao lidar com ela, ou qual a causa desses sentimentos. A ambivalência se manifesta quando Celeste afirma que, no jogo em questão, “nesse jogo foi exacerbado porque realmente tava lagando e realmente eu não ia conseguir fazer o negócio” referindo-se ao fato de ela não conseguir realizar a ação necessária. Por um lado, ela expressa frustração e aversão às mecânicas que exigem apertar botões, mas, por outro lado, ela reconhece que sua experiência negativa foi intensificada pelas dificuldades técnicas do jogo. Isso demonstra uma mistura de sentimentos contraditórios em relação à mecânica do jogo. Essa ambiguidade e ambivalência nas falas de Celeste mostram uma dualidade em sua percepção e reação em relação às mecânicas que exigem apertar botões nos jogos. Ela pode sentir algum desconforto ou medo em relação a essas mecânicas, mas também reconhece que fatores externos, como problemas técnicos, podem influenciar sua experiência e frustração.

Trecho da entrevista 03:

Pesquisador: Pronto, olha aí. Então, aí é nesse momento de novo. Celeste disse que não gosta dos personagens, não é? Então, são todos um saco e tal. Por que você acha isso? O que faz você não gostar de cada um deles?

Celeste: Então, agora que eu penso nisso, eu acho que esse negócio de todos os personagens menos o Andrew serem chatos é de propósito, porque no jogo o Andrew é o único que é real. Aí eu acho que é de propósito que eles todos são um saco, mas eu tipo, eles estão sempre reclamando, eles estão sempre falando uns negócios que não tem nada a ver. Eles estão sendo sempre brigando por nada, e o Andrew é sempre a pessoa que tá tipo, “minha gente, pelo amor de Deus, vamos parar com isso”. A única pessoa que tem um mínimo de cabeça é ele.

A ambivalência se manifesta quando Celeste expressa uma mistura de sentimentos contraditórios em relação aos personagens. Por um lado, ela descreve os personagens dizendo “eu acho que é de propósito que eles todos são um saco”, o que sugere uma falta de afinidade ou aversão a eles. No entanto, quando ela menciona “eu acho que é de propósito”, essa afirmação ambígua levanta a questão se Celeste realmente não gosta dos personagens ou se ela reconhece a intencionalidade do jogo em criar personagens irritantes como parte de sua narrativa. Por outro lado, ela valoriza o personagem "Andrew" por ser a “única pessoa que tem um mínimo de cabeça é ele.”, pois ele traz um pouco de racionalidade para as situações. Isso demonstra uma mistura de sentimentos, onde Celeste reconhece que existem aspectos negativos nos personagens, mas também valoriza a presença de um personagem que ela considera mais sensato.

As ambivalências presentes nas falas de Celeste mostram uma interpretação subjetiva e pessoal dos personagens do jogo. Ela expressa descontentamento com suas características e comportamentos, mas também reconhece a intencionalidade por trás dessas representações. Essa dualidade de sentimentos contribui para uma visão mais complexa e matizada da relação de Celeste com os personagens do jogo. Trecho da entrevista 04:

Pesquisador: Pronto nessa parte aí, o que vocês sentiram quando a Ângela ficou parada procurando ali algo, o que que vocês imaginaram que aconteceria no momento? Para ficar falando assim “Vai mulher”.

Celeste: A gente imagina o pior, né? Porque se tá um negócio lá, e ela fica toda devagarzinho, alguma coisa vai dar errado. É aquele momento que você olha e você já sabe “algo de errado, não está certo”.

Luigi: Sim, todo foco nela, a tensão, ela sozinha, ela ficou afastada do grupo, em cima de um bueiro, de um quadradinho perfeito para ela passar, do tamanho dela. Já, já estava pensando exatamente nisso que aconteceu.”

Nesse trecho, Celeste demonstra uma perspectiva cautelosa ao afirmar que “A gente imagina o pior” ao se referir ao comportamento da personagem “ela fica toda

devagarzinho”. Essa perspectiva indica que Celeste está atenta aos sinais e pistas dentro do jogo que indicam perigo iminente ou desafios difíceis, esperando por momentos de tensão e eventos inesperados.

Por sua vez, Luigi compartilha da mesma perspectiva ao destacar elementos que ocorreram em cena: “todo foco nela, a tensão, ela sozinha, ela ficou afastada do grupo, em cima de um bueiro”, essa observação destaca um cenário que parece propício para problemas. Essa perspectiva revela uma atenção aos detalhes do ambiente e uma consciência do contexto em que a ação se desenrola. Ele também antecipa a possibilidade de algo acontecer, sugerindo que estava pensando exatamente no desfecho que ocorreu.

Ambos os jogadores demonstram uma posição de cautela e atenção aos detalhes do jogo. Ele está sintonizado com as nuances da narrativa e dos eventos do jogo, buscando antecipar possíveis desdobramentos e perigos. Sua perspectiva e posição indicam uma imersão ativa na experiência de jogo, em que está constantemente analisando e interpretando as informações disponíveis para construir um campo acional responsivo aos desafios da narrativa através dos afetos emergentes e subjetivantes do jogo, preparando-se para os desafios que surgem ao longo da narrativa do jogo.

Trecho da entrevista 05:

Pesquisador: É, tá, ó, é como é que você se sentiu quando você percebeu que queria jogar com um personagem que iria ser perseguido? Quando você disse “porque eu sempre fico com uma pessoa que vai morrer?”, já assumiu que o personagem iria morrer, como se não houvesse possibilidade de salvá-lo. Como foi o teu Sentimento nesse momento?

Celeste: Nossa, é uma responsabilidade muito grande, né? Porque se todo mundo sair morrendo, é culpa, é minha. E o objetivo nesses jogos é não deixar, né as pessoas morrerem, né? Aí toda vez ficava eu lá tentando salvar os outros, ainda falhei 2 vezes.

Quando Celeste expressou “é uma responsabilidade muito grande”, ela reconhece o objetivo nesse jogo, evitando a morte dos personagens e sentindo o peso dessa responsabilidade sobre si mesma. A incerteza quanto ao destino do personagem cria uma tensão, pois ela se sente obrigada a tentar salvá-lo, mesmo assumindo que há a possibilidade de falhar. Ao mencionar que “ainda falhei 2 vezes” em salvar os outros personagens, Celeste revela uma tensão adicional decorrente da

pressão de ser responsável por não evitar mais mortes. Essa falha em cumprir o objetivo desejado aumenta a tensão e a sensação de que suas ações têm consequências significativas dentro do jogo. A seriedade do jogo e sua responsabilidade também apontam para a imersão da participante na experiência do game e seu franco diálogo com a alteridade das narrativas e das vidas que empresta aos personagens.

Trecho da entrevista 06:

Pesquisador: Tá, isso fez o final. Assim quando vocês descobriram que o Andrew era o motorista do ônibus, fez vocês gostarem mais ou menos dele ou indiferente? Vocês antes falaram que ele era o mais sensato, o que mais era mais controlado, o resto era tudo um saco.

Celeste É, é por quê. Eu não sei, eu não sinto nada pelo motorista de ônibus, ta ligado? A gente conheceu o Andrew da cabeça dele. A gente não conheceu o motorista de ônibus.

Quando Celeste afirmou que “A gente não conheceu o motorista de ônibus”, essa afirmação evidencia uma ambiguidade em relação à identidade do personagem. Por um lado, Celeste reconhece que o motorista de ônibus e Andrew são a mesma pessoa, mas, por outro lado, ela afirma que não o conheceu. Quando ela diz “eu não sinto nada pelo motorista de ônibus”, ela não consegue estabelecer uma conexão emocional com o motorista separado da persona de Andrew que conheceu no jogo. Essas ambiguidades e ambivalências nas respostas de Celeste mostram como a descoberta da verdadeira identidade de Andrew provoca reflexões e questionamentos sobre o personagem, seu papel na história e a maneira como ele foi percebido anteriormente pela jogadora. Isso ressalta a complexidade da narrativa e a habilidade do jogo em criar reviravoltas e questionamentos que impactam a forma como os jogadores interpretam os personagens, ficcionando seus possíveis a partir de seus repertórios prévios, seus afetos e seus modos de recriar e ficcionar o todo estético do jogo.

Trecho da entrevista 07:

Pesquisador: E aí sim. Nesse momento aí vocês tentam criar uma narrativa, do porquê de as coisas estarem acontecendo desse jeito. É, e aí, o que que levou vocês a pensar que a velha injustiçada querendo “peace”, a criança de demônio, daí coisas que aconteceram no passado.

Celeste: Eu acho que é mais o que o jogo levou a gente a pensar, né? Porque a menina ela não tava com a gente e no negócio do fogo, aparentemente foi ela que tocou fogo na casa. Então você já pensa, essa menina é meio doida.

Luigi: É aí, talvez isso pode levar 2 linhas de pensamento. Que é o bicho que estava fazendo ela fazer isso, ou ela de fato estar fazendo tudo. Chutaria uma coisa dessa.

Quando Celeste diz que “é mais o que o jogo levou a gente a pensar”, ela afirma que a narrativa que ela criou foi influenciada pelo próprio jogo, indicando que ela foi levada a pensar dessa forma devido às informações e pistas apresentadas durante a jogatina. Essa perspectiva mostra como ela interpretou os elementos do jogo e tentou conectar os pontos para formar uma narrativa coerente. Luigi também contribui com sua perspectiva, quando diz “talvez isso pode levar 2 linhas de pensamento”, esse é um dos exemplos de perspectivação que os jogadores tiveram ao longo do jogo, tentando criar possíveis desfechos da narrativa conforme suas escolhas nos diálogos. Essas posições dos jogadores em relação ao jogo refletem sua interpretação dos eventos e personagens, demonstrando diferentes possibilidades de entendimento da história. Ambos os jogadores estão ativamente envolvidos na coautoria de narrativas, na tentativa de entender os motivos por trás das ações dos personagens. Suas perspectivas e posições revelam sua interação com o jogo, sua imersão na história e o desejo de desvendar os mistérios apresentados, evidenciando a importância da perspectiva dos jogadores na construção do significado do jogo e da narrativa.

Trecho da entrevista 08:

Pesquisador: Pronto, agora. É, aí vocês estão novamente, né? Criando ali narrativas e tal, pra explicar o que é que está acontecendo, e aí o que fez vocês pensarem na possibilidade da criança está possuída? ou o reverendo está possuído? E aí no final, quando aparece uma pessoa que é a primeira vez que essa pessoa aparece, aí Celeste fala assim, “pronto é esse o possuído”. Todo mundo está possuído, o cara chegou agora já está.

Luigi: Ele estava olhando com uma carinha estranha ali, mas do da garota, acho que é porque era uma execução, não é? É que tinha muito momento que ela parecia inocente, tinha momentos que ela parecia já meio estranha. E eu ficava meio tipo, será que às vezes é só ela normal e depois tem algo entrando na cabeça dela?

Celeste: O reverendo, eu achei porque ele estava acusando todo mundo né? chegava alguém lá, ele falava vamos queimar, bora matar.

Quando Luigi mencionou sobre a criança que “tinha muito momento que ela parecia inocente, tinha momentos que ela parecia já meio estranha.”, essa

perspectivação demonstra como Luigi interpretou o comportamento dos personagens e formulou hipóteses para explicar suas ações. Luigi também levantou a possibilidade de a garota estar "normal" em alguns momentos e, em outros, ser influenciada por algo "entrando na cabeça dela", nesse momento, Luigi tentou reconstituir um de seus pensamentos durante o jogo, buscando compreender as variações de comportamento da personagem e considerando a influência externa como uma explicação plausível.

Ao mencionar a tendência destrutiva do reverendo, Celeste disse "chegava alguém lá, ele falava vamos queimar, bora matar.", essa citação indica que as ações do reverendo podem ser interpretadas de maneira ambígua. Essa ambiguidade reside no questionamento se o reverendo age por conta própria, devido às suas convicções religiosas extremas, ou se é influenciado por forças sobrenaturais. Essa interpretação foi baseada nas ações e nas falas do personagem ao longo do jogo, através das perspectivas dos jogadores.

Trecho da entrevista 09:

“Pesquisador: Foi nesse momento, aí tinha um personagem que tinha acabado de morrer. E aí vocês falam assim, “Era para eu ter ficado com a faca, não sei se tem alguma coisa e tal”. Aí nesse momento? O que vocês imaginaram que iria acontecer? Se você tivesse ficado com uma faca aqui, o que faria diferente?”

“Luigi: Dava para escolher, escolher quem ficava com a faca. Mas enfim, se ele tivesse chance de sobreviver, se tivesse com a faca lá, é uma coisa.”

“Celeste: Pois eu achava que não ia fazer nenhuma diferença, porque é um bando de demônio. É isso que está lhe perseguindo. Eu duvido que uma faca vai fazer muita diferença.”

Nesse trecho, Luigi e Celeste refletem suas diferentes perspectivas e interpretações da narrativa do jogo. Quando Luigi diz “se ele tivesse chance de sobreviver, se tivesse com a faca lá, é uma coisa”, enfatiza a possibilidade de escolha e a influência da faca naquela situação do jogo. No entanto, ela destaca a presença “um bando de demônio” como a principal ameaça, questionando a eficácia da faca ao dizer “Eu duvido que uma faca vai fazer muita diferença”. Nesse momento, houve troca de possíveis narrativas que eles não chegaram a experienciar, buscando conciliar suas visões e chegar a um entendimento compartilhado sobre o papel e a relevância da faca na história do jogo. Nesse caso, o jogo é como uma outridade ativa

e não uma plataforma passiva, onde surge a intersubjetividade como negociação de sentidos que busca compreensão mútua entre os dois jogadores e o jogo.

Trecho da entrevista 10:

Pesquisador: Pronto, assim, Luigi tinha que escolher, se a menina pode ser culpada, e tem uma outra opção que é, diga a eles o que a menina fez. É, e aí, por que ficar em silêncio seria a pior opção que tem?

Celeste: porque ficar em silêncio não ia progredir de nenhum jeito, nem para um lado nem para o outro. Ficar em silêncio no jogo de escolha é a pior opção que você pode fazer. Porque aí o jogo vai decidir por você, também né.

Luigi: É, não, eu só falar, ia falar isso aí, silêncio. Você não escolheu? Então o problema não é sua culpa.

Existe uma tensão entre Celeste e Luigi nesse momento, surgindo da divergência e negociação de sentidos em relação à importância da ação e da responsabilidade na narrativa do jogo. Celeste destaca a necessidade de realizar ações ativas e se envolver na história quando diz “porque ficar em silêncio não ia progredir de nenhum jeito”, enquanto isso, Luigi busca evitar o peso das decisões difíceis ao dizer “Você não escolheu? Então o problema não é sua culpa”, optando pela não-ação como uma forma de abdicar de suas responsabilidades. No entanto, essa não-ação ainda se torna uma ação no jogo, como Celeste ressaltou, “o jogo vai decidir por você”. Essa discussão revelou a preocupação de Celeste em se envolver ativamente na narrativa do jogo e tomar decisões que possam influenciar o curso da história, num processo de coautoria, enquanto Luigi preferiu a inação representada pelo silêncio para evitar enfrentar as consequências de suas ações.

Trecho da entrevista 11:

Pesquisador: Essa parte aí foram os 2 na hora, né? Que um personagem quer que eles vão atrás dela, né? E um de vocês diz “ah claro” e o outro “não vá” E assim é os 2. Em diversas ocasiões, começam a responder os personagens, como se eles conseguissem se comunicar com vocês ou eles escutassem vocês e tal, por que vocês se faziam isso?”

Celeste: então você já assistiu um filme de terror, e a pessoa ta fazendo alguma coisa muito idiota, e você ficava, “não, pelo amor de Deus, não faz isso” é basicamente o mesmo fenômeno.”

Luigi: É o entretenimento, é eu comentando o quão absurdo a reação deles nessas situações.”

Celeste compara filmes de terror ao jogo e cita um fenômeno em comum que ela identificou quando diz “a pessoa tá fazendo alguma coisa muito idiota, e você ficava, “não, pelo amor de Deus, não faz isso”, como uma perspectiva de jogador como audiência ao jogo. Isso revela que ela e Luigi assumem uma posição de espectadores passivos às ações dos personagens, mas ao mesmo tempo ativos na narrativa do jogo, torcendo para que os personagens não cometam erros ou tomem decisões perigosas. Luigi também concorda e complementa “é eu comentando o quão absurdo a reação deles”, essa perspectiva de Luigi sugere uma postura de observação crítica que indica a consciência dos jogadores sobre a natureza ficcional do jogo e a capacidade de refletir sobre as ações dos personagens dentro desse contexto. A interação com os personagens, mesmo que seja apenas verbalmente, reflete a imersão na narrativa ficcional e a sensação de que os personagens podem ouvir ou responder aos jogadores. Dessa forma, a noção de ficção presente nesse trecho da entrevista está relacionada à imersão dos jogadores na narrativa do jogo, à identificação com os personagens e à capacidade de reagir, comentar e se engajar emocionalmente com a trama. Os jogadores assumem uma posição de espectadores ativos, vivenciando a ficção do jogo e contribuindo para a construção da narrativa por meio de suas reações, comentários e interações com os personagens.

Trecho da entrevista 12:

Pesquisador: se você estivesse no mesmo lugar, essa seria a reação que vocês teriam. por exemplo, a Ângela falou assim, “é seguro passar”, aí tu disse “claro que não”.

Celeste: Se eu tivesse lá falando com ela, é claro.

Luigi: se fossemos nós naquela situação os 2, sim.

Em certos momentos, os jogadores acabavam respondendo aos personagens do jogo, mesmo sabendo que estes não têm como ouvi-los. No exemplo anterior, fala-se sobre o comportamento dos participantes jogadores como espectador do jogo. Quando questionados sobre a troca de posições, onde o jogador se colocaria no lugar do personagem e qual seriam suas ações, ambos afirmaram “é claro” e “se fossemos nós naquela situação os 2, sim”. Essas afirmações sugerem uma troca de posição entre o jogador e o personagem, indicando uma identificação conjunta do jogador sobre as ações e decisões que tomaria naquela situação, mantendo o comportamento

da posição de jogador. A dinâmica criativa explorada nesse trecho da entrevista está relacionada à capacidade do jogador se colocar no lugar do personagem, ficcionalizar suas reações e ações ao responder verbalmente aos personagens do jogo, a fim de explorar diferentes possibilidades e soluções dentro do contexto ficcional do jogo.

Trecho da entrevista 13:

Pesquisador: Pronto, aí ele fala como o da beirada, “então corre suas mulas” como se escutassem, né? É como é que vocês se sentiram nesses momentos assim? De estou vendo algo, seria muito estranho, muito errado, como é que vocês se sentiam nessas Horas para falar, que vocês falavam do jeito muito expressivo assim, né? “Saíam, corram”.

Celeste: é porque é a única coisa que a gente pode fazer, né? Que eles fazem o que eles querem nesse jogo.

Luigi: É frustrante ver eles fazendo essas coisas, quando tem um bicho vindo atrás, porque o ideal seria correr.

Nesse trecho, Celeste responde “é a única coisa que a gente pode fazer”, expressando a sensação de impotência diante das ações dos personagens, enquanto os jogadores apenas podem dar comandos e torcer para que sejam seguidos em momentos determinados. Luigi, por sua vez, compartilha que “É frustrante ver eles fazendo essas coisas”, ele menciona que o cenário ideal “seria correr.” para se proteger, mas os personagens frequentemente não seguem essa lógica, também gerando frustração por não terem o controle total dos personagens. Essas posições de jogador-espectador que fala com o personagem ocorrem quando os jogadores se colocam no lugar dos personagens, sentindo e reagindo às situações como se estivessem vivendo-as diretamente. Essa imersão emocional evidencia a conexão entre os jogadores e a narrativa do jogo, na qual eles se envolvem profundamente com a história e se sentem responsáveis pelas decisões e ações dos personagens, e quando perdem o controle, gera-se a frustração.

Trecho da entrevista 14:

Pesquisador: É, e aí tem Celeste reclamando, aqui, ó lá, interessante, interessante, vamos lá, agora Celeste sempre reclamou que só joga com o personagem que morre, então porque em um momento que você teria uma arma, você perguntou se é para ficar com você ou com Luigi?

Celeste: Então isso é uma parceria. Eu não posso simplesmente pegar as coisas sem nem perguntar.

A resposta de Celeste “isso é uma parceria” revela uma ambiguidade e ambivalência em relação à cooperação no jogo. Ela reconhece que a parceria com Luigi e explicita que “Eu não posso simplesmente pegar as coisas sem nem perguntar”, demonstrando que tomar decisões unilaterais não seria ético. Ao perguntar a opinião de Luigi sobre a faca, ela demonstra a preocupação em considerar o outro jogador e suas necessidades, evitando ações egoístas. Essa postura ética na cooperação do jogo indica uma consciência de responsabilidade compartilhada e respeito mútuo entre os jogadores. Celeste busca estabelecer uma dinâmica colaborativa, em que ambos têm voz e participam das escolhas, garantindo um ambiente de jogo mais equilibrado e justo. Nesse trecho da entrevista, envolve-se a intersubjetividade no processo de ficcionar o jogo na troca de perspectivas, a negociação de sentidos e a construção conjunta da narrativa. Os jogadores não estão apenas individualmente envolvidos na ficção do jogo, mas também estão interagindo e se influenciando mutuamente. Através da comunicação e da troca de ideias, eles constroem uma compreensão compartilhada do mundo ficcional do jogo e contribuem para a criação e desenvolvimento da história.

8.5.3 Síntese da entrevista de Celeste e Luigi

Durante a sessão de jogo e a entrevista pós-jogo de Celeste e Luigi, também foram identificados os momentos em que cada eixo interpretativo se manifestou, o que contribuiu para uma compreensão mais aprofundada da dinâmica criativa na relação com os jogos.

No eixo 01 - Tensões nos momentos de incerteza: Surge como um sentimento de frustração e desânimo de Celeste quando percebe que o jogo está travando, comprometendo sua habilidade de jogar adequadamente. A tensão e o suspense são experimentados por Celeste e Luigi ao aguardar o desfecho de uma situação em que a personagem Ângela fica parada procurando algo, indicando que algo vai dar errado. Além disso, Celeste sente responsabilidade e tensão ao tentar salvar os outros personagens, e fica frustrada ao falhar em duas ocasiões. Essas tensões também apontam para o desejo de coautoria na experiência do jogo e a ampliação das possibilidades de criar as narrativas possíveis.

No eixo 02 - Perspectivação e posições dos jogadores em relação ao jogo: Observa-se a perspectiva de cautela e atenção aos detalhes do jogo em momentos em que Celeste e Luigi antecipam possíveis desdobramentos e perigos. Existe a posição de espectadores ativos, em que os jogadores respondem aos personagens do jogo, mesmo sabendo que não serão escutados. Há uma troca de perspectivas entre os jogadores, colocando-se no lugar dos personagens e discutindo possíveis ações e desfechos. Existe também a posição de identificação com os personagens e suas ações, refletida nas falas de Celeste e Luigi sobre como reagiriam se estivessem no lugar dos personagens. Dessa forma, os jogadores exercem sua criatividade ao ficcionar e dar vida ao jogo por meio de suas perspectivas, identificações com os personagens e troca de posições. Eles se tornam participantes ativos na construção da narrativa, contribuindo para a emergência do novo e a experiência única de cada jogador no contexto do jogo.

No Eixo 03 - Ambiguidade e ambivalência: Observa-se a ambiguidade na resposta de Celeste em relação a não gostar das mecânicas que exigem apertar botões nos jogos, mas reconhece que fatores externos, como problemas técnicos, podem influenciar sua experiência e frustração. Existe também a ambivalência na interpretação dos personagens, em que Celeste e Luigi expressam um descontentamento com suas características e comportamentos, mas reconhecem a intencionalidade do jogo em criar personagens irritantes como parte da narrativa.

No Eixo 04 - Negociações de sentidos: Observa-se a discussão entre Celeste e Luigi sobre a importância de tomar decisões ativas no jogo e a responsabilidade compartilhada na cooperação. A responsabilidade, nesse caso, é compreendida como a imersão do jogador que ficção e autora a experiência, relacionada à consciência dos jogadores em relação ao seu papel ativo na construção da narrativa e ao impacto de suas escolhas e perspectivas na vivência do jogo. Eles reconhecem que as possíveis narrativas ficcionadas afetam não apenas sua própria experiência, mas também a experiência do outro jogador e a dinâmica geral do jogo. Esse eixo também fica evidente durante a interação entre os jogadores e o jogo, em que expressam suas opiniões e sentimentos em relação aos acontecimentos e personagens, negociando os significados atribuídos às situações do jogo. Essa interação ativa entre os jogadores e o jogo reflete a responsabilidade que eles assumem na construção da narrativa e na vivência da experiência ficcional.

Esses momentos destacados das entrevistas demonstra a dinâmica criativa dos jogadores, evidenciando sua interação ativa, tensões emocionais, troca de perspectivas adotadas, a responsabilidade compartilhada, as ambiguidades e ambivalências presentes, e as negociações de sentidos realizadas durante a experiência de jogo. Esses elementos contribuíram para a construção da narrativa, a imersão na experiência ficcional e a emergência de novas possibilidades no contexto do *interactive drama*.

9 CONCLUSÃO

A presente pesquisa investigou a dinâmica criativa e o processo de perspectivação ficcional do campo de ação atuante na interação dos jogadores no contexto do *interactive drama*. Os participantes da pesquisa eram ou foram alunos do curso de Jogos Digitais da Universidade Católica de Pernambuco, e foram selecionados por já estarem habituados a jogos de *interactive drama*. Entre eles, havia diferentes perfis de estudantes ou profissionais, alguns que atuavam na área da programação, e outros em design. Ressalta-se que a noção do sujeito de pesquisa compreendido nessa tese era um sujeito que dialogava, interagia e perspectivava ações através de afetos e negociações de sentidos, seja entre jogador para jogador, ou jogador para jogo. Através da combinação de análise de diários, entrevistas semiestruturadas pré e pós-jogo, sessões de jogo, e observação do participante, foram examinadas as diferentes facetas da experiência dos jogadores, explorando sua interação ativa com o jogo, suas perspectivas e posições adotadas, as tensões emocionais vivenciadas, as ambiguidades e ambivalências percebidas e as negociações de sentidos realizadas durante a ficcionalização do jogo, que fizeram parte do processo criativo.

Ao longo das diferentes etapas metodológicas, foi possível adquirir um profundo conhecimento sobre os jogadores participantes da pesquisa e sua interação com o jogo de *interactive drama*, revelando pistas significativas sobre sua participação ativa na construção da narrativa ficcional à luz da dimensão criativa. Os jogadores participantes demonstraram uma forte identificação com os personagens, envolvendo as dimensões estético-afetivas, e um profundo envolvimento com a narrativa do jogo. Suas reações e escolhas ficcionais refletiram sua capacidade de atribuir significados aos eventos do jogo e de influenciar o desenvolvimento da história. Observou-se uma troca constante de perspectivas entre os jogadores, que assumiram posições de espectadores ativos e coautores da narrativa, buscando compreender as motivações e intenções dos personagens e especulando sobre os possíveis desfechos da trama. Durante as interações verbais dos jogadores com o jogo, revelou-se um fenômeno interessante, no qual eles se dirigiam aos personagens, mesmo sabendo que não seriam ouvidos. Essa interação verbal demonstrou a imersão dos jogadores na experiência ficcional, sua capacidade de se expressar e comentar sobre as ações e decisões dos personagens, bem como seu desejo de influenciar o curso da história.

Ao longo de todas as etapas metodológicas, ficou claro que os jogadores participantes foram atores criativos e coautores da experiência do jogo. Suas perspectivas, posicionamentos, emoções e interações contribuíram para a emergência de uma narrativa única e personalizada para cada jogador. A dinâmica do processo criativo foi caracterizada nesta pesquisa por uma constante negociação de sentidos, na qual os jogadores colaboraram ativamente na construção da ficção do jogo. Embora muitas pessoas desfrutem de jogos digitais como uma forma de entretenimento saudável e divertida, existem certas versões mais negativas do modo como algumas pessoas jogam esses jogos, como vícios, comportamentos tóxicos, isolamento social, e sedentarismo. É importante ressaltar que essas versões negativas não se aplicam a todas as pessoas que jogam jogos digitais, e muitos jogadores desfrutaram de experiências positivas e saudáveis. No entanto, é essencial estar ciente desses problemas potenciais e promover um equilíbrio saudável entre o tempo dedicado aos jogos e outras áreas da vida. No caso desta pesquisa, nenhuma dessas formas negativas foram identificadas pelo pesquisador.

Todas as etapas metodológicas conduzidas revelaram pistas significativas sobre a dinâmica do processo criativo no contexto do jogo de *interactive drama*. Uma ferramenta fundamental foi o uso dos diários de atividade dos jogadores, que forneceram informações valiosas sobre o cotidiano dos jogadores, a fim de conhecer o jogador e construir uma entrevista semiestruturada capaz de acessar as experiências subjetivas e a relação entre jogador e jogo para estudo, profissão e vida de modo geral.

Através das entrevistas, pôde-se acessar as perspectivas dos jogadores e suas reações às situações ambíguas e aos elementos simbólicos presentes na narrativa dos jogos. As entrevistas também desempenharam um papel fundamental na obtenção de informações sobre as perspectivas dos jogadores. Através de suas perspectivas, foi possível acessar suas experiências subjetivas durante o jogo, suas interpretações dos eventos e personagens, bem como suas emoções e reações diante das situações ambíguas apresentadas. As entrevistas revelaram como os jogadores se envolviam ativamente na ficção do jogo, atribuindo significados, tomando decisões e reagindo de acordo com suas próprias interpretações e desejos. Durante as entrevistas, ficou evidente que os jogadores experimentaram uma imersão profunda na narrativa do jogo. Eles se envolveram emocionalmente com os personagens e se sentiram responsáveis por suas ações e desfechos. Essa imersão resultou em uma

troca de perspectivas entre os jogadores e os personagens, em que os jogadores se colocaram no lugar dos personagens, especularam sobre suas motivações e reagiram como se estivessem vivendo as situações apresentadas. Essa troca de perspectivas e essa identificação com os personagens contribuíram para a emergência de narrativas ficcionais únicas, cocriadas pelos jogadores e pelo jogo.

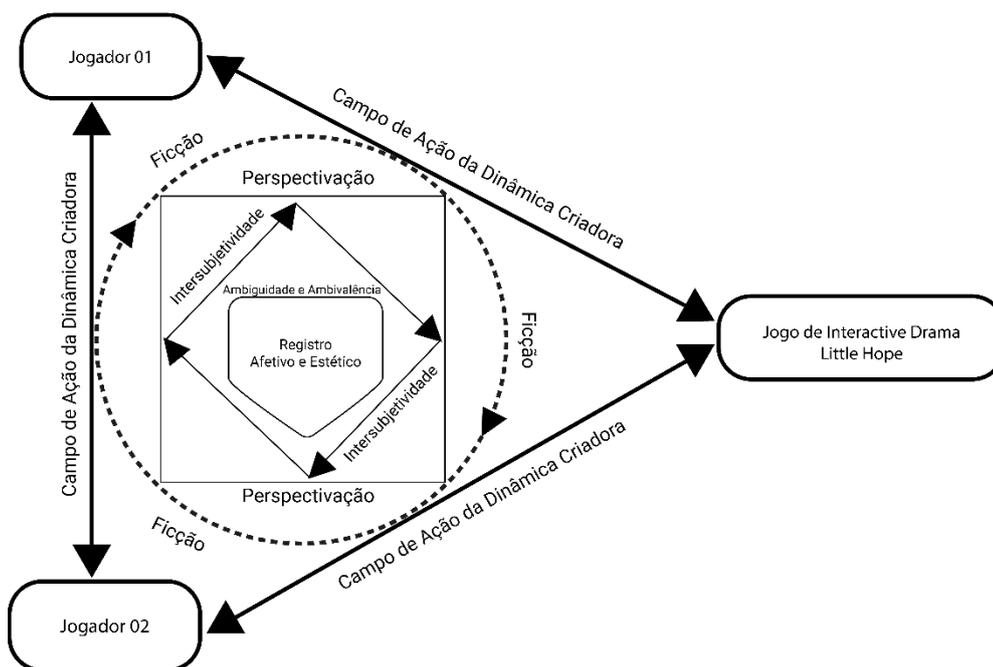
A sessão de jogo permitiu uma compreensão aprofundada da narrativa, dos elementos interativos e das escolhas oferecidas aos jogadores, fornecendo uma base sólida para investigar o papel do jogador na coautoria da experiência ficcional. Por sua vez, permitiu uma imersão direta na experiência dos jogadores, evidenciando suas tensões emocionais e a forma como lidaram com as ambiguidades encontradas. A troca de perspectivas, a identificação com os personagens e a interação verbal com o jogo foram aspectos importantes da experiência dos jogadores, demonstrando sua capacidade de atribuir significados e influenciar o desenvolvimento da ficção.

A imersão revelou a importância da ambiguidade como elemento potencializador da criatividade no contexto do jogo. A ambiguidade desafiou os jogadores a interpretar e ficcionarem as possibilidades da narrativa, a explorarem diferentes perspectivas e a experimentarem uma gama de emoções e reações diante das incertezas apresentadas.

Ao longo de todas as etapas, os jogadores participantes revelaram uma profunda interação com a dimensão simbólico-fantásmica presente no jogo. Eles se engajaram ativamente na ficcionalização da narrativa, atribuindo significados múltiplos aos eventos e personagens, explorando diferentes interpretações e especulando sobre os possíveis desdobramentos da trama. A ambiguidade mostrou-se um elemento potencializador da criatividade, estimulando a imaginação dos jogadores e incentivando sua participação ativa na coautoria da narrativa ficcional.

A partir dos resultados desta pesquisa foi construído um gráfico ilustrativo da dinâmica criativa investigada (Figura 10) e a legenda (também no anexo VII) a seguir para uma melhor compreensão de todas as nuances e dimensões que participaram da dinâmica criativa.

Figura 10 – Gráfico ilustrativo da dinâmica criativa investigada



Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

- **Campo de Ação da Dinâmica Criadora:** A emergência do novo nesse estudo, surge a partir da interação jogador-jogo e jogador-jogador, em forma de narrativas ficcionadas, permitidas pela perspectivação, onde o jogador se coloca no lugar de um outro, realizando negociações de sentido que geram as tensões ambíguas e ambivalentes e permitem as trocas afetivas.
- **Ficção:** A ficção teve como característica essencial a condição subjetiva, e é uma forma de interpretação do mundo, afetivamente orientada, como também sustentada nos mitos coletivos e fantasmas individuais. É nessa dinâmica ficcionante, que os jogadores expandem o seu conhecimento diante da realidade do jogo, gerando possíveis narrativas ficcionais diante do incerto.
- **Perspectivação:** Refere-se à capacidade do jogador de se colocar no lugar do outro, seja de personagens ou de outro jogador, assumindo diferentes perspectivas dentro do jogo, a fim de refletir sobre as ações que foram ou serão realizadas durante do jogo.
- **Intersubjetividade:** Reflete a interação e a comunicação entre o jogador e outros jogadores ou personagens virtuais. Isso envolve a troca de ideias, e interpretações, criando uma compreensão compartilhada do jogo.

Representando as discussões e negociações de significados entre o jogador e outros jogadores ou personagens virtuais, isso inclui a interpretação de significados da narrativa do jogo.

- **Ambiguidade e Ambivalência:** Destaca os momentos de incerteza, contradição ou dualidade de significados vivenciados pelo jogador. Isso pode incluir situações em que o jogador tem sentimentos contraditórios ou interpretações ambíguas dos eventos do jogo.
- **Registro afetivo e estético:** Envolve os registros emocionais e estéticos do jogador durante a experiência do jogo. Isso pode incluir sentimentos, reações emocionais e percepções estéticas relacionadas aos aspectos visuais, sonoros e narrativos do jogo.

A partir do gráfico podemos concluir que, a interação entre a narrativa do jogo e os jogadores ocorreu em um espaço de negociação constante de sentidos. Os jogadores buscaram compreender os símbolos e significados presentes no jogo, ao mesmo tempo em que contribuíram com suas próprias interpretações e reações emocionais. Essa interação simbólico-fantasma entre o jogo e os jogadores foi essencial para a construção da experiência ficcional única de cada participante. A compreensão da relação entre ficção e criatividade, permeada pela ambiguidade e pela dimensão simbólico-fantasmática, trouxe implicações significativas para o campo dos estudos de jogos. Ao reconhecer o papel ativo dos jogadores na construção da narrativa, pôde-se aprimorar o design de jogos, proporcionando experiências mais ricas, imersivas e estimulantes. Além disso, essa pesquisa permitiu uma maior compreensão da interação jogador-jogo e do processo criativo envolvido na experiência de jogar. Com base em todas as etapas metodológicas realizadas, pode-se concluir que a relação entre ficção e criatividade no contexto dos jogos de *interactive drama* é complexa e multifacetada.

Esta tese destaca a importância de considerar a perspectiva do jogador no estudo de jogos ampliando o conhecimento sobre a experiência do jogador e o papel do jogador na constante participação ativa na coautoria ficcionante da narrativa. A dinâmica do processo criativo foi caracterizada por uma interação complexa entre os jogadores, o jogo e a narrativa, em que os jogadores se tornaram coautores da história, ficcionalizando e recriando os possíveis da narrativa do jogo. A compreensão

da dinâmica do processo criativo em jogos de *interactive drama* tem implicações significativas para o design de jogos, permitindo o aprimoramento da interação jogador-jogo e a criação de experiências mais imersivas e envolventes. Esses achados fortalecem a relevância da discussão teórica da ficção acerca das relações jogos-jogador na psicologia dos processos criativos, evidenciando que há muito a ser investigado nesse campo, cuja complexidade se constitui em desafio à construção de modelos teórico-conceituais.

10 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao concluir esta tese de doutorado, é importante reconhecer os limites e as possibilidades de ampliação do estudo realizado, bem como destacar sua contribuição para a área da psicologia cultural ou dialógica e os estudos de jogos.

Um dos principais limites deste estudo foi a amostra restrita de jogos e gêneros, tendo sido utilizado apenas 1 jogo (*Little Hope*) e 1 gênero (*interactive drama*). Embora as entrevistas, os diários de atividade e a sessão de jogo tenham fornecido informações valiosas sobre suas experiências, é importante considerar que os resultados podem não ser generalizáveis para todos os jogadores de jogos. Portanto, estudos futuros poderiam expandir a amostra e incluir uma diversidade de gêneros de jogos para obter uma compreensão mais abrangente dos processos criativos e da interação na ficção dos jogos.

O fato de abordar apenas um processo cognitivo específico no contexto do ato de jogar não contradiz o reconhecimento da complexidade da experiência afetiva, epistêmica e ficcional. Em diversos momentos das análises, deparou-se com dados empíricos que exigiam um olhar em direção a outros processos cognitivos. Pesquisas futuras poderão explorar outros processos em paralelo à criatividade, utilizando métodos mistos ou até mesmo combinando abordagens qualitativas e quantitativas, visando uma análise mais abrangente dos processos criativos nos jogos.

Este estudo contribuiu para a área da psicologia cultural ou dialógica, ao destacar a importância da ficção e da ambiguidade na interação dos jogadores com a narrativa do jogo. Através da análise das perspectivas, posições e negociações de sentidos dos jogadores, ambiguidades e ambivalências, foi possível compreender como a criatividade era estimulada e exercida no contexto dos jogos de *interactive drama*. Isso ampliou o entendimento das dinâmicas culturais e dialógicas presentes nos jogos e sua influência na experiência dos jogadores. Os resultados deste estudo também contribuíram para os estudos de jogos, ao fornecer compreensões sobre a interação e a criatividade nos jogos de *interactive drama*. A compreensão dos processos criativos dos jogadores e sua relação com a ficção do jogo foi crucial para a etapa de criação no design de jogos, entendendo o sujeito a fim de entregar experiências mais envolventes e imersivas.

Em suma, este estudo revelou a importância da ficção, da ambiguidade e da interação na estimulação da criatividade dos jogadores nos jogos de *interactive*

drama. Embora tenham sido identificados limites e possibilidades de ampliação, os resultados obtidos contribuíram para a área da psicologia cultural ou dialógica e os estudos de jogos, fornecendo compreensões valiosas sobre os processos criativos e a interação nos jogos. Espera-se que essas descobertas estimulem pesquisas futuras e inspirem o entendimento de jogos como uma ferramenta que envolve e dialoga com o sujeito, promovendo a criatividade e a participação ativa dos jogadores na coautoria ficcional de narrativas.

REFERÊNCIAS

1. BAKHTIN, M. (2003). O autor e a personagem na atividade estética. In M. Bakhtin, *Estética da criação verbal*. (4ª. Ed., pp. 3-90) São Paulo: Martins Fontes.;
2. BAKHTIN, M. (2008). *Problemas da poética de Dostoiévski*. Tradução Paulo Bezerra. 4ª ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária.
3. BAKHTIN, M. (2010). Para uma filosofia do ato. Texto completo da edição americana, *Toward a philosophy of the act* (Austin: University of Texas Press, 1993). Tradução de Carlos Alberto Faraco e Cristovão Tezza.
4. BAKHTIN, M. (2011) *Estética da Criação Verbal*. Introdução e tradução do russo Paulo Bezerra; prefácio a edição francesa Tzvetan Todorov. 6ª Ed. São Paulo: Martins Fontes.
5. Boesch, E. (1984). The development of affective schemata. In: *Human Development*, 3-4, 173-210.
6. BOESCH, E. (1991). *Symbolic Action Theory and Culture Psychology*. Berlin/New York/Heidelberg: Springer-Verlag.
7. BOESCH, E. E. (1992) Culture – Individual – Culture: The Cycle of Knowledge. Em: M. von Cranach, W. Doise e P. Mugny (Orgs) *Social Representations and the Social Bases of Knowledge*. Swiss Monographs in Psychology, vol. I. Lewiston, N. Y. : Hogrefe and Huber, 89 –95.
8. BEZZERRA, P. (2008). Polifonia. In: BRAIT, Beth (Org.). *Bakhtin: conceitos-chave*. 4ª ed. São Paulo: Contexto. P. 191-200.
9. BRAIT, B. (2016). *Bakhtin Conceitos chave*. São Paulo: Contexto.
10. CORREIA, M.; MEIRA, L.; (2008). Explorações acerca da construção de significados na brincadeira infantil. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, vol. 21, núm. 3, pp.356-364, Porto Alegre, Brasil.;
11. FARACO, C. A. (2011). Aspectos do pensamento estético de Bakhtin e seus pares. *Letras de Hoje*, Porto Alegre, V. 46, n.1, p. 21-26.
12. FLEURY, A.; NAKANO. D.; SAKUDA. L.; (2014). Proposição de Políticas Públicas Direcionadas à Indústria Brasileira de Jogos Digitais. Grupo de estudos e desenvolvimento da indústria de games. BNDS, São Paulo.;
13. GADAMER, H. G. (2004). *Truth and method*. London: Continuum.

14. GALLO, S. N. (2007). *Jogo como elemento da cultura: aspectos contemporâneos e as modificações na experiência do jogar*. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC. São Paulo.
15. GIBSON, J. J. (1979). "The theory of affordances" *The ecological approach to visual perception*. Boston: Houghton Mifflin, 1979.
16. GLAVEANU, V. P. (2013). *Rewriting the language of creativity: The five A's Framework*. *Review of General Psychology*, Vol. 17, No.1, 69-81.
17. GLAVEANU, V. P. (2014). *Distributed creativity*. New York: Springer International Publishing.
18. GLAVEANU, V. P. (2014). *The psychology of creativity a Critical Reading*. *Creativity: Theories – Research – Applications*, Vol.1, Issue 1.
19. GLAVEANU, V. P. (2015). *Creativity as a sociocultural act*. *Journal of Creative Behavior*;
20. GRACE, L.; Lgrace. (2005). *Game Type and Game Genre*. Último acesso em 09 de abril de 2019. Disponível em: <http://www.lgrace.com/documents/Game_types_and_genres.pdf>;
21. GUIMARAES, Danilo Silva. *Descending and ascending trajectories of dialogical analysis: seventh analytic interpretation on the short story "The guerrillero"*. *Psicol. USP*, São Paulo, v. 27, n. 2, p. 189-200, Aug. 2016
22. GUIMARÃES, Danilo Silva. *Intersubjetividade e desejo nas relações sociais: o caso dos jogos de representação de papéis*. 2009. Dissertação (Mestrado em Psicologia Experimental) – Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008.
23. HAGTVET, B. E., LINELL, P., WERTSCH, J. V., & WOLD, A. H. (2020). *Ragnar Rommetveit: A full life. Culture & Psychology*. <https://doi.org/10.1177/1354067X19898679>
24. HUIZINGA, J. (1993) *Homo ludens: o Jogo como elemento da cultura*, (4ª ed.) Tradução João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva.
25. J. PLAZA; M. TAVARES; (1998). *Processos criativos nos meios eletrônicos: poéticas digitais*. São Paulo: Hucitec, pp. 63-116.
26. LIMA. L.; (2013). *Games e Criatividade: interfaces entre desenvolvedores e jogadores*. SBC – Proceedings of SBGames 2013.
27. SIMAO, Livia Mathias; PONTES, Vívian Volkmer (2016). *A cultura na mente e nas sociedades*. *Psicol. USP*, São Paulo, v. 27, n. 1, p. 153-155, abr.

28. MEAD, G.H. (1934). *Mind, Self, and Society from the Standpoint of a Social Behaviorist*. University of Chicago Press: Chicago.
29. Meira, L., Blikstein, P. & Lynn, A. (2019). *Ludicidade, Jogos Digitais e Gamificação na Aprendizagem*. Editora Penso, ed.1.
30. NEVES, I.; Martins, J.; Alves, L.; (2009). A crescente presença da narrativa nos jogos eletrônicos. *VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment*. Rio de Janeiro – Brazil.;
31. PESQUISA GAME BRASIL (2020). PBG Painel Gratuito 2019. Disponível em: < <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/pesquisa-game-brasil-2020/>>;
32. PINHEIRO, M.; LEITÃO, S. (2010). Bakhtin e a “a vida dos outros”. *Revista Mal-Estar e Subjetividade*, Fortaleza, Vol. X – nº 1, p. 87-110.
33. PINHEIRO, M. (2018). *Creativity and Aesthetics Experience in Childhood*. An Old Melody in a New Song Aesthetics and the Art of Psychology. 1 Ed. Springer. P. 115-132.;
34. PINHEIRO, M.; SIMÃO, L. M. (2019). Intersubjetividade e processos criativos: Desafios dialógicos entre Ontologia e Psicologia na perscrutação da emergência do novo na relação eu-outro-mundo.
35. PINHEIRO, M; SIMÃO, L. M. (2020). *Fiction*. The Palgrave Encyclopedia of the Possible. 1ed.: Springer Internacional Publishing, 2020, v., p. 1-10.
36. PINHEIRO, M. A and Simão L. M. (2021). Creativity an Fiction: Interpretative Horizons on the Emergence of the New in Relationship Between Individual and Cultura. *Integrative Psychological and Behavioral Science*. Integrative Psychological and Behavioral Science, 55, 1-17.
37. PRINKE, M. S.; (2011). *The Psychological Architecture of Choice-Driven Narrative in Games*. Thesis of Master of Fine Arts in Interactive Design and Game Development. Savannah College of Art and Design. Savannah, Georgia.
38. ROMMETVEIT, RAGNAR. 1976. On the architecture of intersubjectivity. In Ragnar Rommetveit & Rolv Mikkell Blakarets., *Studies of language, thought, and verbal communication*, 93–107. New York: Academic Press.
39. RONDEL, Luisa Deyanira Sandia. Las perspectivas nomotética e ideográfica en el trato a la realidad estudiada por las ciencias sociales. **Orientación y Consulta**, Vol. 9, nº 1, Maracay: UPEL, 1999

40. RAFFAELE, R; SILVA, F; CARVALHO, B; (2017). *Evaluation of immersive user interfaces in virtual reality first person games*, Portugal: Guimarães, University of Minho
41. SABBAGH, M.; Gamasutra. (2016) *The Important Differences between first-person and third-person games*. Último acesso em 09 de abril de 2019. Disponível em: <https://www.gamasutra.com/blogs/MichelSabbagh/20150827/252341/The_important_differences_between_firstperson_and_thirdperson_games.php>;
42. SIMÃO, L. M. (2010). *Ensaio Dialógicos: Compartilhamento e diferença nas relações eu outro*. Ed. Hucitec.;
43. SUPERMASSIVE GAMES (2020). *Little hope*. Disponível em: <<https://www.thedarkpictures.com/little-hope/>>; Último acesso: 10 de Maio de 2021.
44. TAKEI, H. (1998). *Shaman King, A Shaman in Tokyo*, Editora JBC, Vol. 1. p.37.
45. TEIXEIRA, R; APRESENTAÇÃO, K. (2014). *Jogos em sala de aula e seus benefícios para a aprendizagem da matemática*. Revista Linhas, Florianópolis, v. 15, n. 28, p. 302-323.;
46. VALSINER, J. (2002). *Forms of dialogical relations and semiotic autoregulation within the self*. *Theory & Psychology*, 12(2), 251-265.
47. VALSINER, J. (2019). *Culture & Psychology: 25 Constructive years*. *Culture & Psychology*, 25(4), 429-469.
48. VYGOTSKY, L. S. (1989). *O papel do brinquedo no desenvolvimento*. In: *A formação social da mente*. Martins Fontes. São Paulo.
49. VYGOTSKY, L.S. (2001). *Psicologia Pedagógica*. São Paulo: Artes Médicas.
50. VYGOTSKY, L. S. (2014). *Imaginação e criatividade na infância*. São Paulo: WMF Martins Fontes.
51. WINNICOTT, D. W. (1960). *Distorção do ego em termos de verdadeiro e falso self*. In: Winnicott, D. W. *O Ambiente e os processos de maturação: estudos sobre a teoria do desenvolvimento emocional*. Porto Alegre: Artmed, 1983. p. 128-139.



ANEXO A - CONVITE A PESQUISA

O laboratório de estudos sobre dialogismo, experiência estética e criatividade (DEC – UFPE) convida pessoas que já jogaram algum jogo de *interactive drama* para participar de uma pesquisa exploratória, a fim de investigar a dinâmica criativa emergente na interação dos jogadores junto ao jogo de *interactive drama*; através da análise dialógica do processo de perspectivação ficcionante do campo de ação atuantes na emergência do novo para o indivíduo e sua comunidade.

A pesquisa com o participante será feita virtualmente através do software de comunicação *Discord*, o participante irá jogar cooperativamente um *interactive drama* com um outro participante, além de realizar diários de campo e participar de entrevistas.

Pré-Requisitos

- Ter mais de 18 anos.
- Ter jogado algum jogo de *interactive drama* (Ex: Life is Strange, Detroit: Become Human, Until Dawn, Tell me why, Heavy Rain, Beyond Two Souls, e etc...).
- Ter webcam, fone de ouvido, software *Discord* instalado.
- Sistema operacional Windows 10 64-bit, Processador: Intel Core i3 ou AMD FX-8350. Memória: 8 GB de RAM. Placa de vídeo: NVIDIA GeForce GTX 750 Ti ou AMD Radeon HD 8570. Rede: Conexão de internet banda larga. Armazenamento 80 GB de espaço disponível.

Se você atende essa descrição, conhece alguém que quer participar, preencha o formulário no link: www.tiny.cc/InteractiveDrama

Mais informações:

Whastapp: (81) 9 9731 8982

Email: rennan.raffaele@ufpe.br

Instagram: [rennan_cr](https://www.instagram.com/rennan_cr)

ANEXO B - FORMULÁRIO DE SELEÇÃO DE PERFIL DO PARTICIPANTE DA PESQUISA

Informações pessoais

1. Olá, que bom te ver por aqui, qual o seu nome completo?
2. É um prazer te conhecer, qual a sua idade?
3. Qual sua identificação de gênero?
4. Qual o seu grau de instrução?
5. Me conta mais sobre você, qual sua profissão?

Entretenimento

6. Qual sua fonte de entretenimento fora jogos?
7. Quais gêneros de filme você gosta?
8. Quais gêneros de Séries você gosta?
9. Quais programas de televisão você assiste?
10. Que livros você costuma ler? Me fala os 2 últimos que você leu.

Relação com os jogos

11. Vamos falar de jogos agora, qual o primeiro jogo que você jogou?
12. Qual o seu jogo preferido?
13. Você já jogou algum *Interactive drama*? (Exemplo: Life is Strange, Tell me Why, Captain Spirit, Twin Mirror, Heavy Rain, Until Dawn, Man of Medan, *Little hope*, Detroit: Become Human, Hell Blade, Hidden Agenda, The Wolf Among Us...)
14. O que mais te atrai nos jogos estilo o *Interactive drama*?
15. Você costuma jogar esse estilo de jogo, sozinho ou com amigos?
16. Se você respondeu com amigos, ou que gostaria de jogar com amigos. Qual o formato que você mais gosta/gostaria de utilizar para jogar?
17. Você costuma a usar o *Discord* para se comunicar com amigos enquanto joga?
18. você costuma jogar esse estilo de jogo durante quantas horas por dia?
19. Que parte do seu dia ou semana você reserva para jogar?
20. Qual aparelho você utiliza mais para jogar? (computador, celular, console...)

ANEXO C - DIÁRIO DE ATIVIDADES DOS PARTICIPANTES.

Diário de atividades dos participantes.

O diário de atividade do participante, consiste em compartilhar informações do cotidiano ao pesquisador, todo dia o participante deverá mandar um áudio ou texto, do que fez, o que sentiu, e o que pensou em relação a jogos ou não. Tudo que o participante acha importante compartilhar com o pesquisador. Os relatos abaixo dos quatro participantes, foram todos por texto através da plataforma *Discord*, e estão escritos da maneira que os participantes enviaram as mensagens.

Diário de Celeste

Dia 01

- O único jogo que eu joguei hoje foi *Cookie Run Kingdom*, que é um joguinho mobile bem bestinha. Não to em casa, senão eu tava jogando *Ace Attorney*
- Assisti gameplay do jogo *Dying Light*
- Na TV apenas BBB
- Eu fui para oficina na Saga de photoshop

Dia 02

- Novamente só pude jogar *Cookie Run Kingdom*
- assistir gameplay de *Dying Light* (alanzoka) e *People Playground* (jacksepticeye), e review de *FNAF Security Breach*
- assistir também o BBB na TV

Dia 03

- Joguei novamente *Cookie Run Kingdom* e um pouco de *Psychonauts* no PC
- assisti gameplay de *Dying light* e *Heavenly Bodies*
- novamente, o BBB na TV

Dia 04

Hoje não tive muito tempo, então só consegui jogar *Cookie Run Kingdom* e assistir gameplay de *Dying Light*, em relação a jogos. Além disso, eu fiz alguns assets de um cenário sci-fi no maya. Também assisti um vídeo de true crime sobre o caso de Carol Taggart.

Dia 05

Hoje, apesar de não ter jogado, eu assisti vários vídeos de teorias e fatos sobre jogos que eu amo: *undertale* e *deltarune*. A maioria sobre a existência de W.D Gaster e como ele influencia o novo jogo. Também assisti um vídeo de teoria sobre *FNAF Security Breach* e outro sobre o que aconteceu para o jogo *Hello Neighbor* ter ido tão mal. De noite eu assisti *eternos* (o filme da Marvel), e depois um vídeo de teoria sobre o filme no canal *The Film Theorist*.

Dia 06

Hoje, não consegui fazer muita coisa pq eu tomei a terceira dose da vacina ontem e ela me

abateu um pouco. Eu só assisti alguns vídeos sobre *FNAF Security Breach* e *Chilling Adventures of Sabrina*, e um episódio de *The Witcher*.

Dia 07

Por causa da terceira dose da vacina, ainda não consegui fazer muita coisa além de dormir, então apenas *Cookie Run Kingdom* e assisti um vídeo sobre porque *Riverdale* é tão ruim, além do BBB.

Diário de Mário

Dia 01

Hoje eu infelizmente n pude jogar muito, só joguei uma partida de *LOL* antes do almoço. Partida essa que me deixou um tanto quanto frustrado e com 0 PDL, eu até joguei bem, ganhei um -s no final, mas o top lane ficou 0/12 com uns 20 minutos de partida, então não tinha muito o que fazer.

Durante o dia eu estava trabalhando num projeto freelance (ilustração, porém, não relacionado a jogos), e durante uma pausa eu fui ver uns vídeos no YouTube, e me deparei com este vídeo de um canal que assisto: <https://youtu.be/xMNTNDRcQJI> e achei o assunto bem interessante. Ele abordou o elemento de frustração dentro dos jogos, e narrou algo que aconteceu com ele enquanto jogava *Red Dead Redemption 2*, em que segundo o autor, o 5° capítulo do jogo foi de longe o mais frustrante, e que ele acredita que isso tenha sido uma escolha de design. Um dos motivos para isso seria como o jogo toma toda a liberdade do jogador durante esse capítulo, o colocando preso numa ilha com os personagens mais "insuportáveis" do clã. Outro ponto interessante levantado pelo vídeo foi de como o 6° capítulo se torna tão especial e introspectivo POR CAUSA de toda a frustração vivida pelo 5°. Enquanto eu via o

vídeo, me lembrei de como isso faz sentido em relação, também a outros jogos, como é o caso de Journey, em que na penúltima fase o jogo te limita em várias formas possíveis, diminuindo a sua movimentação, até mesmo punindo o jogador de forma que não acontece durante as fases anteriores jogo inteiro. E depois de passar por essa parte tão frustrante, jogo termina com um capítulo que literalmente se chama "Apotheose", eu vou até deixar um link aqui porque é difícil explicar com palavras o peso dessa cena https://youtu.be/7rKZ_wnMLIk. (editado)

Dia 02

Hoje eu não tive um dia muito ativo em relação a jogos, só durante a manhã. Joguei duas partidas de Halo Infinite e uma de *LOL*. Porém durante o dia me deparei com um vídeo no YouTube https://www.YouTube.com/watch?v=Jo3P_RbCZ3c falando sobre o design do Thor em *God of War Ragnarock*, e acabei descobrindo nesse canal, que ainda existe essa religião ligada aos deuses nórdicos, então comentei sobre isso com um amigo meu que gosta bastante desse assunto de mitologia e do jogo *GOW* também. Nessa conversa que tive com ele, também falamos sobre alguns acontecimentos do jogo, já que eu estou jogando pela primeira vez, e ele é um grande fã da série.

Dia 03

Hoje durante o dia eu não joguei nada, pois estava bem ocupado. Nas pausas que eu fiz eu vi alguns vídeos, um deles foi uma gameplay do *Horizon Forbidden West*, e o outro foi uma análise que o *Digital Foundry* fez da atualização do *Uncharted 4* para o PS5.

Já de noite eu estava um pouco mais livre e pude parar pra jogar *God of War*, que já fazia uns 3 ou 4 dias que não jogava.

Dia 04

Hoje eu estive relativamente livre, logo, consegui jogar mais do que os outros dias desta semana. Depois que acordei, e terminei algumas tarefas, fui ver alguns vídeos no YouTube, assisti alguns reviews da nova RTX 3050 e comparações com a RX 6500, também assisti um episódio de Boba Fett. Depois fui jogar *God of War*, acredito que por umas 4 ou 5 horas, fiz uma missão principal, alguns desafios e explorei o mundo.

Dia 05

Hoje eu tive um dia bastante ocupado, só pude jogar durante uma pausa que eu tirei de tarde, e como foi uma pausa curta, só joguei duas partidas de Halo Infinite. Não fiz

nada muito além disso, também vi alguns vídeos no YouTube, mas nada ligado diretamente a jogos.

Dia 06

Hoje, assim como ontem, meu dia foi bem cheio. Logo quando acordei de manhã continuei a trabalhar num projeto de ilustração que tenho feito. De tarde eu já estava um pouco cansado de estar fazendo a mesma coisa por tanto tempo, e decidi fazer uma pausa para ver uns vídeos relacionados ao estilo de arte que estou utilizando. Depois disso eu fui jogar umas duas partidas de LOL, porém, foi mais no intuito de procrastinar do que me divertir, pelo menos eu ganhei hahaha.

Dia 07

Hoje eu gostaria muito de ter jogado alguma coisa, mas não tive tempo de jeito nenhum, passei o dia finalizando um projeto que tenho feito. Eu pretendia jogar agora no final do dia, mas estou bem cansado.

Diário de Luigi

Dia 01

13:xx - Assisti ao clipe lançado no dia 23 de Janeiro do filme "The Batman"

14:xx - Assisti à alguns clips da Twitch de *Final Fantasy XIV*

15:xx - Assisti ao primeiro episódio de Yu-Gi-Oh devido ao lançamento do novo jogo "Master Duel" (Nostalgia)

19:xx - Assisti ao novo Trailer de "*Stranger of Paradise - Final Fantasy Origin*"
<https://www.YouTube.com/watch?v=aCkt3mRzuC0>

20:xx - Estudei um pouco de modelagem 3D (Box Modelling) no Blender (Escutava SiM - The Rumbling enquanto praticava)

21:xx - Assisti ao trailer do novo personagem do jogo Guilty Gear Strive
<https://www.YouTube.com/watch?v=oxuh0zTA99Q>

22:xx - Joguei Master Duel com um amigo (Ouvindo a OST de Metal Gear Rising)

22:xx- Tentei jogar FFXIV mas o servidor logo entraria em manutenção, então voltei pro Yugioh Master Duel.

Dia 02

08:xx - Li as patches notes do patch 6.08 de FFXIV

10:xx - Consegui atingir um objetivo no FFXIV e completar uma das 4 novas lutas mais difíceis do jogo. (O plano é completar as outras 3 antes do reset semanal na terça-feira)

21:xx - Assisti o começo de um filme de terror (Supernatural) com a família, mas não terminamos.

-Durante o dia comentei com meu amigo sobre o meta e design do Yugioh Master duel e

comparei com Legends of Runeterra-

-Um amigo começou a jogar Dota 2 e comparamos ele com os outros MOBAs que já jogamos-

Dia 03

Durante o dia joguei umas partidas de Master Duels. Por sorte o deck que eu gostava e

usava é relativamente bom no meta atual então consigo subir de elo. (Mas não estou 100% focado em subir de elo, quero mais me divertir com o jogo). Assisti a um vídeo sobre a história do meta do YuGiOh. Continuei a progredir na luta 2 do FFXIV (Pandemonium 2 Savage ou P2S). Após algumas tentativas falhas meu rendimento caiu bastante então decidi tentar novamente depois. Joguei bem pouco de Granblue Fantasy Versus para desenferujar. Vi alguns cliques de reação ao mais recente episódio de Shingeki no Kyojin.

Dia04

Continuei o progresso no FFXIV mas sem sucesso, é complicado quando você depende do sucesso não somente seu mas de 7 outros players aleatórios. Por isso gostaria muito de ter 7 outros jogadores fixos para jogar esse tipo de conteúdo. Continuei a jogar e ver mais sobre card games com Master Duel e relacioná-lo com Legends of Runeterra e seus metas/designs. O que achamos interessante e o que desgostamos. Sinto que Runeterra é um jogo, no geral, melhor, mais organizado e melhor balanceado que master duel. Porém o caos que Yugioh tem é uma parte interessante do jogo.

Além disso, comprei Guilty Gear Strive em promoção e comecei a jogar com meus amigos, alguns deles veteranos, me ajudando a pegar as técnicas do jogo. Diferente de FFXIV o sucesso nesse jogo só depende de mim como jogador, mas em ambos os casos a frustração de não conseguir o que deseja é grande em certos momentos.

Dia 05

Finalmente o bendito boss morreu. P2S is no more. Agora pro penúltimo encontro da Raid. Não conseguirei terminar até o reset semanal, mas não tem problema, pelo menos estou

tendo progresso.

Com Guilty Gear Strive estou tentando aprender fighting games além do nível "button mashing", fighting games são muito interessantes e tem muitos aspectos complexos, muitas decisões a serem tomadas em pouco espaço de tempo, fora a precisão de inputs de

comandos... o que deixa tudo muito satisfatório quando funciona.

É muito satisfatório aprender algo novo e elevar o conhecimento e visão, tanto com fighting games quanto as raids mais difíceis do *final fantasy*. Queria ter mais tempo pra dedicar a mais estilos diferentes, como RTS's. Ainda planejo me aprofundar mais nesses jogos.

Além disso assistimos um filme de found footage chamado "Creep". E estou terminando de assistir o anime shoujo "Kimi ni Todoke" com minha namorada.

Dia 06

Hoje foi um dia mais tranquilo, passei menos tempo jogando e fiquei com a família.

Assistimos a "Munique - No Limite da Guerra", e achei angustiante, porém um bom filme.

Quis relaxar mais pois foi muita informação diferente muito rápido nesses últimos dias em relação aos jogos que joguei, que ficou um pouco cansativo. Além disso a sessão de RPG de mesa semanal com meus foi cancelada, o que é uma pena pois é um momento bem divertido da semana.

Dia 07

Hoje terminei a primeira temporada de Kimi ni Todoke. Muito fofo, adoro atmosfera de obras

assim. Ouvi a trilha sonora de uns jogos enquanto lavava a louça. OST's são uma das coisas que mais gosto em jogos. Vi alguns vídeos de yugioh no YouTube. Memes, decks,

etc. E joguei um pouco de FFXIV, progredindo a terceira luta da raid, que já é mais chatinha em relação as anteriores. Assisti um vídeo no YouTube sobre overstimulation, e ando pensando bastante sobre isso.

Diário de Gris

Dia 01

Hoje eu joguei 1h de F1 2021. Recentemente eu tinha deletado meu save que tinha pilotando com um dos melhores carros do pelotão. Decidi fazer isso porquê eu não

conseguia achar um nível de dificuldade em que eu conseguisse ficar brigando com os outros carros, geralmente ou eu ficava muito atrás e precisava fazer manobras arriscadas para continuar na frente ou eu ficava muito na frente dos outros.

Algumas semanas atrás eu comecei um novo save com um dos piores carros do pelotão e passei por toda a estrutura inicial do primeiro final de semana (treinos e qualificação), mas pausei o save na 6ª de 29 voltas da corrida. Então, hoje eu retornei o save a partir da 6ª volta estando na 6ª posição. Na jogatina anterior eu lembro que estava tendo uma boa corrida, retornando hoje o começo foi tranquilo e consegui manter o ritmo. Em um momento um carro atrás, tecnicamente de uma equipe melhor, me alcançou e eu consegui participar de uma disputa em que disputei sem tirar o carro adversário da pista e sem utilizar a ferramenta de "Flashback" (voltar no tempo). Isso me deixou "satisfeito" pois era o que eu busquei ao deletar o save anterior. Como nessa disputa eu precisei gastar muito pneu para me defender, o jogo sugeriu que eu fizesse um pitstop 1 volta antes do programado, mas eu rejeitei pois acreditei que meu ritmo iria continuar. Depois de poucas voltas meu ritmo diminuiu muito, mas continuei com os mesmos pneus até a volta programada. Depois de trocar o pneu eu acreditei que meu ritmo iria melhorar, já que são pneus novos, mas o carro da frente ia ganhando distância a cada volta. Eu sentia o carro um pouco "duro" e não entendia o porquê, decidi desativar uma das opções de auxílio de direção, isso fez com que eu cometesse mais erros mas que depois eu entendi que isso acabava me ajudando pois eu tinha mais controle do carro.

Acabou que não consegui manter meu ritmo e fiquei fixo na 12ª posição, o 14º estava a 5 voltas atrás de mim. O que não faz nenhum sentido, é raro alguém ficar 1 volta atrás, imagine 5. Eu não entendi nada, mas fiquei nessa mesma posição até a corrida acabar. Depois da corrida acabar eu percebi que 6 carros abandonaram a corrida, não entendi o motivo, talvez alguma batida entre eles? Depois, eu fui ver o replay e percebi que o jogo bugou esses carros (segue imagem). Não senti nada em relação a isso. Mesmo tendo acabado em uma posição ruim, já que 6 carros abandonaram e meu colega de equipe Bot acabou bem na minha frente, gostei da experiência de ir para uma equipe ruim e disputar. Essa também não é uma das minhas pistas favoritas, agora irei para uma nova pista, que gosto mas joguei pouco, e espero me sair melhor nela.

Dia 02

Eu acho que ainda vou jogar hoje, mas vou fazer o report para não esquecer. Se jogar mais, atualizo essa mensagem.

Hoje eu joguei ~1h30m de *It Takes Two*. Já estamos bem avançados no jogo, com cerca de 8h no total.

Jogamos uma fase em que o objetivo é destruir uma pelúcia para quebrar um feitiço. Foi muito louco por que a personalidade e aparência da pelúcia era de uma elefanta fofa, então eu achava que no começo da “destruição” dela o jogo ia intervir, porquê éramos obrigados a arrancar uma orelha da pelúcia e uma pata. Chegou um momento em que decidimos não fazer nada por alguns segundos na esperança do jogo intervir ou então de falharmos no desafio e podermos escolher outro caminho, porquê era doloroso destruir uma pelúcia fofa,

mas não foi possível parar. Essa fase em específico me fez notar o quão merecedor de Game of The Year o *It Takes Two* foi. Sempre estão introduzindo novos designs e mecânicas ao longo dos níveis, o que não deixa o jogo cansativo. Essa fase possui um “reino” em volta da pelúcia, já que essa elefanta é uma espécie de princesa. Esse reino é vívido, possui trem, aldeões e até mesmo rotinas. É um aspecto bem legal. Uma coisa que nos frustrou foi uma fase em que todo o aspecto dela indicava que deveria ser feita por parkour, depois de muito tentarmos e morrermos diversas vezes por cair no “limbo” decidimos procurar na internet como passar dela. Vendo por vídeos na internet, percebemos que na verdade era um puzzle envolvendo uma sequência de pisos que deveriam ser pressionados. Foi muito estranho porquê foi a primeira vez no *It Takes Two* que uma mecânica foi utilizada sem antes ser explicitamente apresentada. A fase seguinte a essa também utilizou a mesma mecânica e nos deu a impressão de que deveria ter sido antes, por justamente apresentar essa mecânica de uma forma mais clara.

Dia 03

Hoje eu não tive muito tempo então só joguei 1 partida (~40min) de *Valorant*. Sai com o sentimento que devia nem ter jogado hehe. Foi uma partida com um começo muito morno, e meu desempenho foi bem abaixo do normal, então bem antes da metade da partida eu já não estava mais conseguindo me concentrar porquê já tinha desistido e só queria que acabasse. Um sentimento recente que venho tendo com *Valorant* é que ou eu amo a partida ou eu desejo o mais rápido possível sair dela. Acho que o *matchmaking* do *Valorant* é muito 8/80, não é muito equilibrado. No final, ganhamos a partida. Mas fiquei indiferente ao resultado, por não ter gostado do meu desempenho

na partida, logo não me diverti. Mesmo estando em time completo e em ligação via *Discord*.

Dia 04

Desde o começo do BBB eles anunciaram uma espécie de "cartola"/bolão para você participar enquanto assiste o programa. Nesse bolão você forma seu grupo de 5 participantes, palpita quem será o líder, o anjo, o indicado ao paredão pelo líder, o mais votado da casa e etc. Acho que hoje foi o dia que eu mais vi esse bolão fazer sentido, porquê era a prova do líder e você conseguia acompanhar a disputa de todos os participantes em "tempo real", então ficava com aquele frio na barriga esperando que o que você colocou no bolão ganhasse - mesmo talvez não torcendo para aquela pessoa. Essa dinâmica de ter que acertar o bolão e ir juntando pontos para subir no ranking também me fez assistir mais o payperview do que eu era acostumado, a fim de tentar descobrir pelas conversas dos participantes quem se encaixaria em qual palpite do bolão. Hoje também joguei uma partida de LOL em que ganhei minha lane mas no meio do jogo tudo desmoronou, mas sinceramente eu já nem tava mais ligando pro jogo e só queria que acabasse hehe. Também, joguei um pouco de F1 em que consegui melhorar meus tempos com o mesmo carro de relatos anteriores, mas em uma pista diferente em que me sinto mais confortável, mesmo sendo nova no game - isso tudo em estágio de treino, ainda não passei por uma corrida completa.

Dia 05

Hoje eu joguei pouco, acabei entrando no *Minecraft* por um tempinho para ajudar na construção da UNICAP dentro do jogo. Acabou que depois de um tempinho jogando bateu uma náusea e eu dei uma parada. Depois, eu joguei 2 partidas de *League of Legends* com o pessoal no *Discord* e foram partidas legais porquê foram muito fáceis (hehehe). Como cereja do bolo, umas 4h da manhã no ócio eu abri o *Habbo* e comecei a jogar algumas salas de labirinto, por pura nostalgia. Foi um sentimento legal e eu até fiquei muito tempo jogando e passando por várias salas de labirinto, percebi que a comunidade ainda permanece legal e sem toxidade.

Dia 06

Hoje eu joguei 2 partidas de *LOL*, na primeira eu joguei bem mas acabamos perdendo e eu realmente não fiquei frustrado, acabou que a partida foi legal por eu não sair com esse sentimento de frustração e arrependimento por ter jogado. Acredito que eu não tenha me frustrado porquê diferente das outras vezes dessa mesma semana, eu estava 100% no jogo e não fazendo outras coisas ao mesmo tempo (como por ex. assistir vídeo enquanto joga). Na segunda partida, foi divertida do início ao fim, porquê houve o "desafio" de ganhar a lane phase e de ganhar o jogo em si. Também, joguei *It Takes Two*. Anteriormente eu havia elogiado a escolha dos desenvolvedores do jogo ter muitas mecânicas novas ao longo da história, mas acho que isso virou um problema perto do fim do jogo. Há mecânicas muito divertidas que estão sendo pouquíssimo exploradas, isso me causou uma frustração a certo ponto do jogo (9h+). De querer ver X mecânica nova ser utilizada em puzzles mais difíceis, ficar esperando por isso e do nada a mecânica não ser mais utilizada. Depois de vários puzzles em seguida o jogo também usa um artifício de "safe place", em que disponibiliza um cenário "aberto" que o jogador pode ficar se divertindo com coisas bestas (como guerra de bola de neve), antes de partir para continuar a história e os puzzles principais, achei isso bem legal. No final do dia, eu joguei um pouco do modo de treino da F1 no mesmo save dos relatos passados e consegui fazer um ótimo tempo na mesma pista da outra vez, dou esse mérito a eu também estar também bem focado ao game. Eu tirei o som do jogo e acho que isso me ajudou, acredito que minha mecânica tava muito dependente do som de frenagem/acelerar, o que acabava me levando ao erro.

Dia 07

Joguei quase nada hoje, e não tive muito contato com coisas geeks etc. A única coisa que "joguei" foi o cartola/"bolão" do BBB. A propósito, me sai bem nos palpites dessa semana hehehe, em relação a semana passada. Acho que isso tá me fazendo assistir mais BBB mesmo não querendo, as vezes buscando me interessar somente para fazer os palpites certos no bolão. Também, me segurar um pouco antes de fazer o palpite, para ver se vejo alguma dica no pay-per-view antes que o horário limite do palpite se encerre. Outra coisa que me "ajuda"/"força" a assistir mais BBB é ficar em call com os amigos, e todo mundo ficar assistindo enquanto faz outras coisas do dia a dia. Nem todos estão jogando o bolão, mas alguns sim e isso também motiva.

ANEXO D - ENTREVISTA SEMI-ESTRUTURADA PRÉVIA AO JOGO

Entrevista Semi-estruturada prévia ao jogo, sobre a cultura do jogador participante da pesquisa.

Perguntas gerais para acessar a relação do participante com o universo dos jogos em geral.

1. Qual o primeiro contato com jogos que você teve?
2. Qual a importância do jogo na sua vida?
3. Qual o jogo que te marcou até hoje? Ele é seu preferido ou tem algum outro?
4. O que mais te atrai nesses jogos mencionados?
5. Você costuma jogar com outras pessoas? Quem?
6. Como você se sente ao jogar com pessoas que conhece? E com pessoas que você não conhece?
7. Algum jogo já te fez refletir sobre algo na sua vida? Qual jogo e de que maneira?
8. Tem algum jogo que você detestou? O que você não gostou?
9. Por quanto tempo você gostaria de jogar no dia a dia? Por quê?
10. Como você se sente quando está jogando algo?
11. Você já deixou de fazer algo importante por estar jogando? Isso te afetou de alguma maneira? Como?
12. Sobre os seus estudos ou trabalho, os jogos te atrapalharam de alguma maneira? Você fica ansioso para terminar os afazeres e ir jogar? Por quê?
13. Como você concilia os estudos e trabalhos com os jogos?
14. Você acredita que houve alguma influência de conhecimento adquirido nos estudos ou trabalho que baliza seu jeito de jogar? Ou vice-versa? Qual? Por quê?
15. Para você, jogar é um hobby?
16. Você já aprendeu alguma coisa com um jogo? O que?
17. Tem alguma mídia que te incentivou a jogar algum jogo, ou algum jogo que te levou a consumir alguma mídia? Ex: quadrinho x, me fez jogar x jogo...
18. Durante o diário de atividades, você percebeu a quantidade de mídias relacionadas a jogos que você consome, se foi pouca ou muita?

Perguntas que surgiram nos diários de Celeste

Sobre o amar *undertale* e *deltarune*

1. O que te atrai nesses dois jogos?
2. Qual a relação ou importância dos dois para você?
3. Existem outros jogos que você ama? Quais? Por quê?

Sobre o jogo *Hello Neighbor*

4. O que aconteceu para o jogo Hello Neighbor ter ido tão mal, esse “ido tão mal” é em relação a que? Vendas? Má execução do jogo?

Outras questões que surgiram

5. Você costuma assistir outras pessoas jogando, para você isso é o mesmo que jogar?
6. Quando você assiste uma pessoa jogando, você sente a mesma sensação que estar jogando?
7. Se você pudesse categorizar o “assistir outras pessoas a jogar” em alguma outra mídia de entretenimento, qual você categorizaria? Por quê?

Perguntas que surgiram nos diários de Mário

Sobre a fuga das atividades diárias

1. Você costuma separar uma parte do dia ou se organiza para jogar durante a semana?
2. É comum você parar de trabalhar ou estudar e ir jogar ou realizar outras atividades?
3. Para você o jogo serve como um momento de relaxar?
4. Você costuma assistir outras pessoas jogando, para você isso é o mesmo que jogar?

Frustração

5. No diário você apontou um momento de frustração com o jogo, você teve outros momentos assim com algum outro jogo? Quais? Por quê?
6. Notei no diário de atividades que você costuma pesquisar informações sobre os jogos que joga, como mitologia e game design, você sempre realiza essas pesquisas? Por quê?

Perguntas que surgiram nos diários de Luigi

Em relação assistir o clip do Batman.

1. Surgiu a pergunta “Você consome algumas outras mídias ou apenas os filmes do Batman?” Quais?
2. Qual sua relação com a marca ou personagem?
3. Os filmes de super-heróis é algo que você gosta? Por quê?

Sobre escutar música dos jogos enquanto realiza outras atividades

4. O que faz com que você se sinta atraído pela música do jogo?
5. Existe algum momento ou acontecimento específico no jogo em que a música o faça lembrar de algo?”
6. A música não atrapalha os estudos ou afazeres do participante?

Sobre a meta que ele criou para atingir no *Final Fantasy XIV*

7. Você não se sentiu abalado por perder tempo em algo que não conseguiu realizar? Por quê?
8. Qual foi a sua intenção ao criar essa meta?

Perguntas que surgiram nos diários de Gris

Bolão do BBB

1. Você já jogou outros jogos de apostas, além desse do BBB? Qual sua relação com esses jogos?
2. O que o bolão do BBB tem em específico que o ajuda a continuar apostando e consumindo algo que não gosta?
3. Que tipo de participação no jogo você prefere, competitivamente ou cooperativamente?

Sobre destruir a elefante fofa no jogo *It takes two*

1. Você costuma dar uma importância sentimental com os personagens dos jogos? Por quê?
2. Você já teve outras experiências parecidas com esse jogo?
3. Quando você escolhe um personagem para jogar, você escolhe pelo design, mecânica, narrativa?
4. Você já realizou escolhas em um jogo, pensando no que aquele personagem faria, ao invés de você?

ANEXO E - TRANSCRIÇÃO E SELEÇÃO DOS TRECHOS GRAVADOS

Transcrição e seleção dos trechos para construção da entrevista semiestruturada pós-jogo. As marcas de tempo no início das falas foram utilizadas para uma melhor agilidade em encontrar os trechos de maior importância nos vídeos

Sessão de jogo - Gris e Mário:

2:33 - Mário: eu não vou me assustar, eu não vou me assustar, eu não vou me assustar.

2:40 – Gris: eu não estou com clima pra levar susto, até esqueci que era de terror.

2:49 - Gris: tem alguém ali atrás. (afirmando)

2:54 - Mário: é

3:59 – Gris: Olha o jump

3:01 – Mário: Putz grila

4:30 - Gris: Bixo essa câmera me dá agonia, porque eu não posso virar ela, não posso ver o que vem, aí vou tomar um susto porque não consigo girar a câmera pô.

4:42 – Mário: Tu pode girar a câmera apertando o botão direito do mouse tá ligado né?

4:45 – Gris: ah agora ficou mais fácil.

3:10 – Gris: meu deus tem um cara ali atrás, que porra é essa, ahhh.

3:20 – Mário: não pô, então, só que olha lá no final, você só vê a silhueta, quando você não tá no escuro.

3:28 – Gris: pera, lá no final onde, tu está no mesmo lugar que eu?

3:31- estou pô.

4:20 - Mário: Mas qual é desses bonecos?

4:24 - Gris: Aqui parece como se fosse um museu de *little hope*, eu acho até que é.

4:48 – Gris: é isso aqui é um museu, eu acho que ele (personagem) até falou isso mas não prestei atenção.

Gris selecionou a ação “olhar de perto” quando se deparou com uma boneca, e o personagem disse que iria olhar, e pegou a boneca.

5:30 – Gris: Meu deus não! Não, não era isso que eu queria.

5:34 Mário: Tu realmente fez isso Gris.

5:38 – Gris: Não era isso que eu queria da minha vida, eu achei que olhar de perto era. Não! Vou colocar de volta.

5:49 – Gris: Ele deu a opção de queimar ou colocar de volta, pera aí pô.

5:57 – Mário: Oa talvez queimar não seja uma má ideia.

6:00 – Gris: é porque vai que o demônio [interrompido]

6:04 – Mário: Assim, pode ser que ela fique com muita raiva, ou pode ser que você quebre ela né.

6:10 – Gris: Será que tem como eu fazer ele queimar? É pode ser que perdemos a chance.

6:18 – Gris: Pow, mas se eu queimasse aconteceria oq? Acabaria o jogo?

7:08 - Mário: Eu estou meio confuso, em porque a menina queria trazer a gente para cá.

7:13 – Gris: Talvez para queimar a boneca, e eu fiz tudo errado dizendo que não ia queimar. Ela não queria que queimasse a boneca, será que ela está presa na boneca?

9:08 – Mário: Putz grila vei esses bonecos aqui aparecendo do nada, assusta demais!

11:44 - Mário: ta vendo, a gente fez alguma coisa errada.

11:46 - Gris: então, deve ter sido pra queimar.

15:02 - Gris: Os caba morrendo, e eles apostando dinheiro.

15:04 - Mário: risos. É o que pô, vocês estão realmente discutindo se vão invadir uma loja ou não?

15:25 - Gris: no meio da escuridão, não vai estar aberto né?

Mário tomou um susto:

16:45 – Mário: Putz grila!

16:50 - Gris: Calma.

16:45 – Mário: eu estou bem, eu estou bem.

17:00 - Gris: Algum desses caras será enforcado.

17:03 – Mário: É

17:08 – Mário: ei pô, eles estão se mexendo (manequins) muito.

17:10 - Gris: Ham, é o vento, agora tem uma coisa ali, a não, é a luz.

17:08 – Mário: ou doido não faça isso não. (referente a ação que o personagem está indo a fazer)

17:10 - Gris: é esse aí realmente se mexeu!

17:19 – Mário: é, tu acha? (risos)

17:25 - Gris: Esse aí não foi o vento não

17:42 – Mário: não vai não doidão! (referente a ação que o personagem está indo a fazer)

17:14 – Gris: Tem uma mãozinha ali.

17:48 – Mário: não vai não, um caramba que eu vou apertar pra frente, ele ta aqui dizendo pra eu apertar o “w” (o jogo pediu que o jogador apertasse a tecla w para andar para frente)

17:59 – Gris: Ta tudo bem? E, virou passado.

18:10 – Mário: Rennan, Rennan.

18:14 – Gris: Mário? Não não quero te procurar depois dessa reação (referente a reação de Mário) (a personagem do jogo diz que irá procurar o outro personagem que era Mário controlando)

18:10 – Mário: Pera ae, (pausou o jogo), Rennan, eu não estava esperando isso não Rennan, eu tou literalmente me tremendo pô, mas vamos lá né. Mermão é sério, o jogo mandou eu apertar W pra ir pra frente, aí eu me neguei tá ligado, só que o jogo ignorou que eu não quis ir pra frente, só que o jogo veio até mim, foi basicamente isso. Ok vamos lá, putz grila mermão.

19:42 – Gris: Eu tive uma premonição e agora estou escutando vozes

19:45 – Mário: Eu tou no passado.

20:10 – Gris: iae, ta tudo bem?

20:15 – Mário: Eu tava no passado, não, ta tudo bem não!

Gris precisava escolher entre duas opções para falar com a personagem de Mário

20:38 – Gris: Eita, péssima escolha

20:48 – Mário: Na moral, eu me sinto atacado (risos)

20:54 – Gris: (risos) enquanto isso, eu tou de boa, essa foi a compensação pelo susto na ponte.

Gris e Mário ainda no museu, tomaram susto em tempos diferentes com manequins pendurados pelo pescoço (enforcados), mesmo um avisando ao outro.

21:40 – Gris: Eita!

21:42 – Mário: O que foi?

21:44 – Gris: Caiu um boneco aqui na minha frente.

21:46 – Mário: Que? Aí meu deus do céu!

21:53 – Gris: O que foi?

21:56 – Mário: O boneco só caiu agora para mim!

Eles passam pelo mesmo local com outros personagens, e discutem que os personagens não saibam das informações que eles viram com os outros personagens.

22:14 – Gris: Será que a gente tem que interagir com tudo denovo?

22:18 – Mário: é porque talvez, tecnicamente a gente não saiba né.

22:22 – Gris: é, mas aparentemente não, ele não comentou nada.

24:51 – Mário: Rennan, eu nunca tomei um susto jogando um jogo, eu espero que você [pausa], se divirta com isso aí.

O personagem narrador do jogo diz, aquele monstro, ou seja lá o que for, continua indo atrás da Ângela. Eu espero que ela esteja bem.

29:18 – Gris: eu também moço (risos)

29:20 – Mário: (risos)

O personagem narrador, faz uma pergunta para os dois jogadores.

30:00 – Gris: Não! Não!

30:02 – Mário: é pra por sim, ou não?

30:04 – Gris: Bota não, eu dei sim sem querer.

Narrador do jogo, um diz sim, e o outro diz não, aqui está uma dica para quem não coopera. Cooperem!

30:12 – Mário: Eita! (risos)

30:14 – Gris: Foi sem querer, eu achei que sim era para outra coisa.

Narrador do jogo, todo santo tem um passado, e todo pecador tem um futuro.

30:52 – Gris: She is just a child.

30:54 – Mário: Uma criança encapetada né.

34:23 – Mário: Tem um caminho aqui (floresta)

34:27 – Gris: Tem um caminho aí, então Mário, eu tive uma premonição em que a gente se ferrava dentro de uma floresta.

34:30 – Mário: pô vei.

34:31 – Gris: Tu tava fugindo de alguém e eu tomava uma lançada na cara.

34:35 – Mário: Carraca!

34:38 – Gris: É não chegava bater na minha cara, mas foi mais ou menos por aqui que tu pulou.

34:45 – Mário: ô doidão (risos).

34:49 – Gris: vai acontecer alguma coisa agora.

35:56 – Gris: Tem um corvo aqui, tu sabe o que aconteceu da última vez que tinha um corvo né? Da outra vez foi uma mulher.

38:14 – Gris: Essa criança deve ter alguma coisa com esse reverendo aí.

38:21 – Mário: ta começando a parecer mesmo.

39:45 – Gris: Corre ou esconder, Corre ou esconder, Corre ou esconder, esconder.

39:50 – Gris: ah meu deus, puzzle.

40:02 – Mário: eu estou muito nervoso.

46:38 – Gris: ahh eu vou de base, nossa o que eu vou cair daí, eu não, o cowboy do bbb vai cair de daí.

48:23 – Mário: Oxe, alguém vai cair aí e vai morrer. Ahh (Espanto)

48:37 – Mário: Eu errei o quick time event (decepcionado)

48:39 – Gris: Tu errou?

48:42 – Mário: eu tava com a mão fora do mouse pow, eu não acredito nisso não bicho.

48:57 – Gris: Então eu morri por tua culpa, basicamente.

49:02 – Mário: Desculpa Gris.

49:05 – Gris: Tudo bem, foi o eu do passado.

49:09 – Mário: Eu nem sei onde minha mão estava tá ligado? Aí quando eu fiz assim (gestos), too late.

54:52– Gris: Eita!

54:54 – Mário: Eu não tava andando pra lá não!

54:56 – Gris: Eu tava

54:02 – Mário: Que doidera mermão!

55:11 – Gris: Eita porra, ish.

55:13 – Mário: Tem pra onde ir não

55:17 – Gris: Eu acho que a menina vai de berço, ah não, não quero jogar essa parte.

55:29 – Mário: caraca mermão, acho que eu que vou de base visse.

55:34 – Gris: Mário eu tou andando numa estrada cheia de nevoa.

55:40 – Mário: Ah tu tais, tu não ta tipo, ok, eu entendi, entendi. Eu tou lutando com meu eu do passado.

55:50 – Gris: Eu tou aqui na estrada andando, ah eu tou vendo a luta, eu acho.

Os personagens estão discutindo sobre o que devem fazer sobre Mary, e os jogadores tem que tomar certas decisões

1:01:10 – Mário: olha, eu tou pistola com essa pirraia.

1:01:13 – Gris: (Risos) Vamos queimar a pirraia.

1:01:25 – Mário: Pior que se essa pirraia for inocente e for só o padre que era do mal?

Durante a conversa com o personagem narrador do jogo, que explica que apenas 1 personagem ainda foi perdida.

1:05:04 – Gris: Ah não, a gente não deveria ter deixado a Taylor morrer

Em um momento de decisão Gris escolhe a opção que diz “a menina é uma vítima” e pergunta:

1:09:06 – Gris: A menina é uma vítima? Aí, vai.

1: 09:08– Mário: (Não falou nada).

1: 09:40– Mário: Mano, eu digo que é a pirraia, ou o padre, é literalmente as duas opções.

1:09: 46 – Gris: Mano, tenta o padre, eu também fiz isso.

1:10: 03 – Gris: Uma coisa que eu percebi, é que eu acho que esse jogo ele precisa da validação dos dois pra tomar uma ação concreta, porque eu respondi a mesma coisa, e tu respondeu a mesma coisa, só que com palavras diferentes.

Gris encontra uma porta que na opção de interação diz “não entre”

1:14:38 – Gris: hum, “não entre”, deixa eu tentar abrir.

1:15:06 – Gris: oh o jump!
1:15:06 - Mário: eu já vou me preparar tá!
1:15:07 – Gris: eu já tou com a mão no mouse
1:15:10 - Mário: não, eu tou com a mão no rosto mesmo.
1:15:13 – Gris: ah ta (risos)
1:22:18 - Mário: eu caí pra morte mesmo, pronto.
1:22:20 – Gris: tu vai virar passado, eita.
1:22:27 - Mário: mano, começou!
1:22:20 – Gris: errou? Não?
1:22:31 - Mário: não, acertei!

Gris se depara com uma escolha que pode ajudar ou prejudicar Mário, e pergunta:

1:22:36 – Gris: Atacar ou puxar?
1:22:38 – Mário: Não sei!
1:22:39 – Gris: Atacar!
1:22:43 – Gris: na moral se eu errar.
1:22:45 – Mário: Se tu errar eu morro!
1:22:43 – Gris: Eu não fiz nada, eu não fiz nada! Apareceu pra eu mirar sei lá, só que eu não fiz nada.
1:22:57 – Mário: Tu num jogou não?
1:23:01 – Gris: Sei lá, eu tentei mirar mas tava muito duro.

1:23:37 – Mário: Vei, eu não vou morrer não! Eu podia mandar vocês irem embora ou...

1:23:46 – Gris: Não, vem!

Nesse momento o personagem de Mário é assassinado.

1:24:10 – Gris: PSMÁRIO falhou!
1:24:16 – Mário: eu nem fiz nada! Mas gente, nem me deu. Eu fui inconsequente e arrogante. (apareceu a mensagem na tela)
1:24:20 – Gris: pow, mas aquilo ali é o que eu fui é? O que eu fui foi uma lista de coisas. É, eu matei o meu, e tu matou o teu.

1:24:53 – Mário: Quer dizer que era pra eu mandar vocês irem embora é?

1:24:55 – Gris: e iria dar no que? Tu iria morrer do mesmo jeito, o negocio é que o Anthony também foi simhora.

1:27:12 – Mário: e aquela pessoa ali?

1:27:14 – Gris: há, ali é o de menos! (risos)

1:27:16– Mário: (risos), tu viu né, tu ta vendo né?

1:27:30 – Gris: vendo eu não tou, eu vi na cutscene, ela ta aí ainda?

1:27:32– Mário: tá, eu tou olhando pra ela.

1:27:33 – Gris: onde?

1:27:34– Mário: lá na casa, tipo nesse portãozinho aí oh!

1:27:39 – Gris: ahhh, é a menina.

A personagem do jogo diz, “você viu aquilo”?

1:28:53– Mário: Eu vi!

1:28:50 – Gris: ela vai vir correndo em nossa direção não vai?

Nesse momento houve novamente o mesmo “jump scare”.

1:29:13– Mário: Eu nem me assusto mais.

1:29:15 – Gris: então, eu tbm não.

Em uma cena, um personagem está deitado sobre uma pilha de pedras pressionando seu corpo.

1:29:49– Mário: dá pra morrer assim?

1:29:52 – Gris: acho que uma hora o corpo dá uma canseira, não sei.

1:29:59– Mário: olha a cara da pirraia.

1:30:00 – Gris: pow, a galera também leva uma pirraia pra um lugar desses.

1:30:05 – Mário: num é vei, fica mostrando um bocado de execução pra pirraia.

Em um momento de decisão, Gris pergunta:

1:30:08 – Gris: Eu confronto mary ou ajudo joseph?

1:30:11 – Mário: o que? Eu não sei.

1:30:14– Gris: ajudar Joseph, Nossa! Não! Fiz merda! Porque eu vou ajudar um cara que “fez um pacto com o diabo” mas ninguém vê a gente, é, uma merda.

1:30:45 – Mário: Se ela fosse confrontada do nada, o povo ia ver né?

1:30:55– Gris: é, carai, meu deus, ah não mano, volta no tempo por favor.

1:31:05 – Mário: Pow, mas não seria mais fácil pegar pedra por pedra e jogar na cara do povo?

1:31:09– Gris: (risos) então, ah não vei, eu deveria ter confrontado a menina.

O personagem de Mário está lutando contra um monstro

1:31:05 – Mário: Mano! Mentira, era pra eu acertar na, carraca não acredito, era pra eu ter acertado no peito dele, eu mirei na cabeça. Putz grila Ângela! Fui eu que erreí, mas putz grila! Errei de novo, morreu.

1:32:52– Gris: Eu tou só assistindo tá ligado.

1:33:00– Mário: Mano eu tou sangrando muito ta ligado? Eu erreí dois ou três.

1:32:13– Gris: Aí, pelo amor de deus alguém taca alguma...

Em um momento de decisão.

1:33:50– Mário: eu vou ser herói, eu vou dizer vá embora e me deixa aqui.

1:33:56– Gris: ha, da última vez isso daria certo, só não sei agora.

1:33:59– Mário: da ultima vez era pra eu ter feito isso né?

O personagem diz, “ele foi embora?” se referindo ao monstro:

1:34:30– Mário: não né, ele vai dar um chutão na porta.

1:34:38– Gris: tá ligado.

1:36:28– Mário: ow bixo cadê tu?

1:34:38– Gris: tu ta vindo para cá? Tu é Ângela?

1:36:32– Mário: Sou.

1:36:38– Gris: oh eu aqui!

1:36:40– Mário: deixei o maluco lá só.

1:36:41– Gris: ele que se vire.

O jogo terminou, e corta pra cena com o personagem narrador do jogo.

1:48:51– Gris: é isso?

1:48:53– Mário: Estou confuso.

1:48:54– Gris: Ta tem a declaração desse desgraçado ainda.

1:49:49– Mário: Será que a história da Mary não existiu?

1:49:53– Gris: A casa pegou fogo por que mesmo? Tu lembra?

1:49:55– Mário: Porque deixou o fogão ligado (risos), foi alguma coisa assim.

1:50:35– Gris: Acabou!

1:50:37– Mário: Caraca meu irmão, será que a história da Mary era loucura da cabeça dele?

1:50:42– Gris: Nunca saberemos.

1:50:52– Mário: Tipo, será que ele criou essa narrativa na cabeça dele? De justificar porque todo mundo odiava a irmã caçula dele ta ligado? (risos)

1:51:15– Gris: sei lá vei, o cara tava enlouquecendo esse tempo todo.

Sessão de jogo - Celeste e Luigi:

2:00

Luigi: Eu peguei uma foto, deixa eu ver o que vai ter, é uma mulher psicopata com uma faca (risos)

Celeste: Mulher psicopata com uma faca (risos)

2:30

Celeste: Eles enquadraram, não, emolduraram a notícia da casa que pegou fogo, não entendi essa.

Luigi: Na delegacia?

Celeste: Sim

Luigi: É isso é meio estranho.

4:58

Luigi: Momento de tensão, ta tendo algum barulho, pode ter sido alguém, nossa sinto que vai ter um jump scare. Quase.

6:21

Luigi: Oush, eu sabia que ia ter uma dessa, fui tocado pela veia, eu também tou no flashback.

8:10 – Celeste tem 2 opções aproximar-se ou aproximar-se.

Celeste: Isso é confuso.

9:50

Celeste: Meu deus que criança filha da puta (risos)

Luigi: o que foi que ela fez?

Celeste: tipo a mulher lá tava sendo acusada de ter o pacto com o diabo, e a menina se jogou no chão e começou a fazer coisa, e fingiu que quando a mulher tocou nela, ela tava bem.

Luigi: Ahh meu deus, meu deus do céu. É tipo, aqui o flashback que eu tive foi isso, eles chegam na casa da Ângela né, inclusive ela também era casada com John eu acho o nome, aí eles prenderam ela por bruxaria e parece que foi a garotinha que.

Celeste: é é.

14:40

Luigi: Talvez seja só o fantasma da veia injustiçada querendo peace.

Celeste: Eu pensava que a criança era endemoniada, era por isso.

Luigi: é mas talvez

Celeste: Que ela é a única que não está aqui.

Luigi: Sim, exatamente, e quando a mulher aparece, o fantasma da mulher, não é pra machucar assim, parece que ela quer mostrar as coisas que aconteceram no passado.

19:28

Celeste responde a personagem que pergunta “é seguro para passar?”

Celeste: Claro que não né.

22:58

E outro momento Celeste reponde novamente a personagem que diz “o demônio assume diversas formas, e assumiu a aparência de uma criança, minha acusadora”.

Celeste: é verdade.

23:46

Luigi fica curioso sobre o que o personagem vai dizer ao realizar uma escolha. E Celeste julga a aparência do personagem naquele momento.

Luigi: Indignação.

Celeste: A cara dele, ele fica olhando assim, com os olhos arregalados.

Luigi: Só um estante, eu estou curioso nessa indignação. Ah achei que ele iria falar outra coisa.

24:10

Celeste pede pra os personagens saírem do local.

Celeste: Saiam da beirada por favor.

24:45

Luigi: Ah vai ter o bichão provavelmente

Celeste: Que bichão?

Luigi: o da Água que estava bem atrás da gente.

Celeste: Eu não vou conseguir correr não, eu acho que não consigo apertar os botões não, odeio esses negócios desses jogos.

25:49

Celeste: Meu deus! Quem eu escolho? Quem é tu?

Luigi: Escolhe a Ângela.

Celeste: eu acho que a mulher quer a Ângela né?

Luigi: Eu acho que no flashback a Ângela que não conseguia.

Celeste: Vaiii!

29:09

O Curador oferece uma pista

Luigi: yes, no? Quer ou não?

Celeste: Sim, sim ou não?

Luigi: Tanto faz

Celeste: é

Luigi: Ficar em silencio então, ver o que ele faz.

[O curador não deu nenhuma pista]

Celeste: pow.

Luigi: Então foi não, tanto faz ou não, ta bom.

31:17

Luigi: Correntes nunca são um bom sinal

Celeste: não

Luigi: ali atras, corre suas mulas, meu deus do céu, ficaram parado mesmo.

40:15

Celeste: o problema desse jogo, é que nenhum dos personagens você gosta, todos são um saco, a não ser o Andrew ele até vai.

Luigi: é, a gente jogou pouco com ele né.

43:40

A menina aparece pelas sombras.

Celeste: Ahh.

Luigi: Chuta ela, chega na voadora.

43:50

Um personagem diz que acha que a garota quer que vão atrás dela e os participantes respondem.

Luigi: ah claro

Celeste: não vá!

44:40

Um corvo aparece, e Ângela para para ver.

Luigi: oh, no.

Celeste: Vai mulher

Luigi: ela ficou parada, se tem o corvo provavelmente tem a veia, ou o espírito, ah não, ela vai cair, vai ser puxada, porque parou e perguntou?

50:51

Luigi: A gente já viu essa bonequinha da Mary, taca foco nisso

Celeste: é para pegar?

Luigi: deixa quieto, "vamos dar uma olhada de perto", a vou deixar essa porra quieta.

59:30

O personagem diz, "você acha que devemos ficar com a faca?"

Luigi: Sim, claro!

Celeste: Eu fico ou tu fica?

Luigi: Não, você fica, porque na visão que eu tive era uma mulher com a faca. Não sei talvez seja para evitar, a imagem era bem bizarra, mas tentar seguir o que estão fazendo.

1:00:22

Celeste: Dessa vez abriu

Luigi: oque que abriu?

Celeste: Vê aqui a bíblia.

Luigi: Ah uma bíblia comum? É só uma bíblia mesmo, pera tem uns símbolos mesmo, é uma bíblia alternativa.

1:02:29

Os participantes têm uma nova oportunidade de visitar o museu, porém a boneca não está mais lá.

Luigi: Pera não ta mais aqui, oh no.

Celeste: Não está? Aí que ótimo.

Luigi: talvez era pra ter pegado essa merda.

Celeste: talvez a dica era essa.

Luigi: talvez era pra ter pegado o boneco, pra não deixar com a, mas não faz sentido tipo, a criança não ter pegado a bonequinha dela, antes da gente, ela tava aqui antes da gente, por isso que é suspeito, por isso pareceu armadilha mesmo, não ia deixar o negócio assim importante pra ela, pra gente pegar.

1:10:06

Durante a execução de uma personagem sendo queimada, os participantes falam.

Luigi: Tem o clássico, porém boring, a possibilidade da criança ta sendo possuída, não ser tecnicamente ela, mas ser.

Celeste: pode ser que o reverendo seja o possuído.

Luigi: ah ele, é a primeira vez que aparece ele.

Celeste: o possuído pronto!

1:11:22

Celeste: por que eu sempre fico com a pessoa que vai morrer hein?

Luigi: hahaha

1:14:04

Luigi: ah não, o cara, vai morrer. Esse cara é surdo demais

Celeste: ele não consegue ver não, alguma coisa assim?

Luigi: sei lá, ele fala com espíritos.

1:25:30

Celeste: eu apertei certo, esse negócio me odeia. Ele morreu foi mal. Eu não entendi foi nada, eu morri

Luigi: eu não sei o que está acontecendo, não tem pra onde eu ir, estou extremamente perdido.

1:27:26

Depois que o personagem morre.

Luigi: era para eu ter ficado com a faca, não sei se tinha alguma coisa.

Celeste: pra te ajudar né.

1:37:33

Em um momento de escolha sobre dizer se a menina é culpada ou não.

Luigi: "a menina não pode ser culpada", "diga o que ela fez", ahhh, silencio!

Celeste: é a pior opção.

Luigi: eu vou [escolheu a menina não pode ser culpada], vish, não!! Tipo ao mesmo tempo que ela tava matando a galera e sorrindo, do nada ela se arrepende do que fez? Tipo não foi uma brincadeira que ela [não continuou a falar].

Luigi: Falar que ela tava arrependida, bicho ela sorriu quando a galera tava morrendo. Tem que sacrificar um negócio desse. A não se que tipo, fazer um [não continuou a falar].

Celeste: eu acho que não tem como mudar o que aconteceu né.

Luigi: é a não ser que a galera maltrata ela ou algo do tipo, pra quem não sabe, vai que né, eu não sei.

1:40:03

Durante a perseguição do monstro de Taylor.

Luigi: morreu, por minha causa. Tem a faca, usa a faca! Meu deus.

Celeste: é, pois, é eu fiz tudo certo.

Luigi: Aí, meu deus!

Celeste: dessa vez eu fiz tudo certo.

Luigi: foi, eu errei de onde era para ir. A faca não ser viu para nada ahhh, vou explodir bicho. O cara não "pelo menos vocês tem uma faca, uma arma".

2:10:53

Durante o julgamento de Mary.

Luigi: Ele provavelmente fez isso para eliminar algumas pessoas da cidadezinha, politicamente sabe, pra ele conseguir influência, e poder na cidade, alguma coisa assim.

Luigi: Ah era a bíblia do cara, verdade, eu esqueci.

Celeste: my god, eu também.

Luigi: nossa, meu deus, agora que eu lembro.

2:20:10

Celeste: Vozes da cabeça dele. Aí, aí, que bosta.

Luigi: eu esperava um negócio mais "a garotinha era inocente, vcs pensaram que ela era malvada".

Celeste: passei isso tudo para nada.

ANEXO F - ENTREVISTA PÓS JOGO REALIZADO COM CADA DUPLA

Entrevista pós jogo realizado com cada dupla

Entrevista pós-jogo de Gris e Mário

Passagem 01 - Dimensões afetivas no jogo para a vida (medo, susto)

2:33 - Mário: eu não vou me assustar, eu não vou me assustar, eu não vou me assustar.

2:40 – Gris: eu não estou com clima pra levar susto, até esqueci que era de terror.

Perguntas 01

1. Quando Mário diz “não vou me assustar 3x”, foi por conta de algum incomodo que o jogo causou anteriormente? Ou foi só pelo fato do jogo em si ter uma temática de terror?
2. Quando Gris diz “eu não estou com clima pra levar susto”, tinha acontecido algo no dia? O “até esqueci que era de terror”, era para aliviar a tensão do jogo?
3. Qual a relação que vocês têm com jogos de terror? Costumam ter medo do que em um jogo?
4. Mesmo sabendo que você está jogando apenas um jogo, e que isso não vai acontecer com você na realidade, por que vocês acham que te causa algum medo ou susto?
5. Vocês costumam ou já tiveram medo do escuro? Podem dar um exemplo de algo que aconteceu?

Passagem 02

17:48 – Mário: não vai não, um caramba que eu vou apertar pra frente, ele ta aqui dizendo pra eu apertar o “w” (o jogo pediu que o jogador apertasse a tecla w para andar para frente)

17:59 – Gris: Ta tudo bem? E, virou passado.

18:10 – Mário: Rennan, Rennan.

18:14 – Gris: Mário? Não não quero te procurar depois dessa reação (referente a reação de Mário)

(a personagem do jogo diz que irá procurar o outro personagem que era Mário controlando)

Perguntas 02

1. Quando Mário diz “um caramba que eu vou apertar pra frente”, você já esperava que algo iria acontecer, e que seria algo ruim, mas mesmo sabendo disso você se negou a fazer a ação, e mesmo assim tomou um susto já sabendo do que poderia acontecer. Como você se sentiu nesse momento?

2. Gris primeiro disse “ta tudo bem?” demonstrando preocupação com o colega, e em seguida disse “Não não quero te procurar depois dessa reação”, mostrando que ele não se preocupa tanto assim. Por que essa mudança?
3. Se você (Gris) sabia que Mário tomou susto, por que a negação se já sabe o que poderia acontecer? Para você o inesperado seria mais assustador do que o esperado?

Passagem 03

21:40 – Gris: Eita!

21:42 – Mário: O que foi?

21:44 – Gris: Caiu um boneco aqui na minha frente.

21:46 – Mário: Que? Aí meu deus do céu!

21:53 – Gris: O que foi?

21:56 – Mário: O boneco só caiu agora para mim!

Perguntas 03

1. Nesse momento Mário quis saber o que Gris viu, e mesmo após saber ele acaba tomando o mesmo susto, para você (Mário) o esperado seria mais assustador do que o inesperado?

Passagem 04 - Construção e cooperação de construção de uma possível narrativa

5:49 – Gris: Ele deu a opção de queimar ou colocar de volta, pera aí pô.

5:57 – Mário: Oa talvez queimar não seja uma má ideia.

6:00 – Gris: é porque vai que o demônio [interrompido]

6:04 – Mário: Assim, pode ser que ela fique com muita raiva, ou pode ser que você quebre ela né.

6:10 – Gris: Será que tem como eu fazer ele queimar? É pode ser que perdemos a chance.

6:18 – Gris: Pow, mas se eu queimasse aconteceria oq? Acabaria o jogo?

7:08 - Mário: Eu estou meio confuso, em porque a menina queria trazer a gente para cá.

7:13 – Gris: Talvez para queimar a boneca, e eu fiz tudo errado dizendo que não ia queimar. Ela não queria que queimasse a boneca, será que ela está presa na boneca?

Perguntas 04

1. Nesse momento Gris recebeu 2 opções, e de cara descartou uma e escolheu a outra, porém houve um arrependimento ou uma dúvida sobre a opção que não foi escolhida. O que você (Gris) pensou no primeiro momento para descartar a opção de queimar a boneca?
2. Nesse momento vocês discutem sobre o que aconteceria se fosse realizada tal ação que não foi escolhida. E acabam criando várias possíveis narrativas. Gris diz “mas se eu queimasse aconteceria oq? Acabaria o jogo?”, acabar o jogo é o objetivo do jogador, por que isso seria algo ruim?

3. Vocês se arrependem de não ter queimado a boneca? Gostariam de saber o que aconteceria se tivessem queimado?
4. 2:04 <https://www.youtube.com/watch?v=wn-Hle-wemo>

Passagem 05

38:14 – Gris: Essa criança deve ter alguma coisa com esse reverendo aí.

38:21 – Mário: ta começando a parecer mesmo.

Perguntas 05

1. Nesse momento qual foi o entendimento que vocês tiveram, para dizer que a menina e o reverendo estavam tramando algo?

Passagem 06

1:48:51– Gris: é isso?

1:48:53– Mário: Estou confuso.

1:48:54– Gris: Ta tem a declaração desse desgraçado ainda.

1:49:49– Mário: Será que a história da Mary não existiu?

1:49:53– Gris: A casa pegou fogo por que mesmo? Tu lembra?

1:49:55– Mário: Porque deixou o fogão ligado (risos), foi alguma coisa assim.

1:50:35– Gris: Acabou!

1:50:37– Mário: Caraca meu irmão, será que a história da Mary era loucura da cabeça dele?

1:50:42– Gris: Nunca saberemos.

1:50:52– Mário: Tipo, será que ele criou essa narrativa na cabeça dele? De justificar porque todo

mundo odiava a irmã caçula dele ta ligado? (risos)

1:51:15– Gris: sei lá vei, o cara tava enlouquecendo esse tempo todo.

Perguntas 06

1. Quando Gris disse “é isso?”, foi uma maneira de expressar que não gostou do final? Qual foi o seu entendimento ou sentimento sobre isso?
2. Depois Gris diz “Ta tem a declaração desse desgraçado ainda”, foi uma forma de dizer que ainda não acabou e vai poder entender melhor o fim? Por que chamou o narrador de desgraçado?
3. Quando Mário disse “Estou confuso”, foi um sentimento compartilhado com Gris ou se referia a outra coisa? Pode explicar?
4. Mário nesse momento tenta criar possíveis narrativas que se encaixem nas histórias e seu entendimento do jogo, “Será que a história da Mary não existiu?”, “será que a história da Mary era loucura da cabeça dele?”, “será que ele criou essa narrativa na cabeça dele? De justificar porque todo mundo odiava a irmã caçula dele ta ligado?”.

Por que você tentou criar essas narrativas? O jogo não deixou claro? Você sentiu uma necessidade de uma melhor explicação?

5. Mário você buscava através dessas perguntas uma aprovação de Gris? Por quê?
6. Gris, por que você não parecia interessado e sempre negava o que Mário perguntava? Você
7. pensou em uma narrativa diferente?

Passagem 07 – Momentos de incerteza a partir de decisões

Em um momento de decisão Gris escolhe a opção que diz “a menina é uma vítima” e pergunta:

1:09:06 – Gris: A menina é uma vítima? Aí, vai.

1: 09:08– Mário: (Não falou nada).

1: 09:40– Mário: Mano, eu digo que é a pirraia, ou o padre, é literalmente as duas opções.

1:09:46 – Gris: Mano, tenta o padre, eu também fiz isso.

Perguntas 07

1. Gris pergunta “A menina é uma vítima?” e mesmo sem resposta de Mário ele toma sua decisão que não, e em seguida quando Mário faz a mesma pergunta, ele pede para escolher a menina como vítima, por que essa escolha? E Mário por que você não respondeu?

Passagem 08

1:30:08 – Gris: Eu confronto mary ou ajudo joseph?

1:30:11 – Mário: o que? Eu não sei.

1:30:14– Gris: ajudar Joseph, Nossa! Não! Fiz merda! Porque eu vou ajudar um cara que “fez um pacto com o diabo” mas ninguém vê a gente, é, uma merda.

1:30:45 – Mário: Se ela fosse confrontada do nada, o povo ia ver né?

1:30:55– Gris: é, carai, meu deus, ah não mano, volta no tempo por favor.

1:31:05 – Mário: Pow, mas não seria mais fácil pegar pedra por pedra e jogar na cara do povo?

1:31:09– Gris: (risos) então, ah não vei, eu deveria ter confrontado a menina.

Perguntas 08

1. Gris novamente pergunta a Mário qual das opções, e assim que escolhe, logo se arrepende da escolha, isso acontece em vários momentos, porque não esperar e pensar antes de decidir rapidamente?

Passagem 09 - Auto esquecimento de si do eu como jogar ou como manutenção da consciência de si do eu durante o jogo. EU-personagem e o Eu-jogador.

Eu-jogador

15:04 - Mário: risos. É o que pô, vocês estão realmente discutindo se vão invadir uma loja ou não?

17:08 – Mário: ou doido não faça isso não. (referente a ação que o personagem está indo a fazer)

17:42 – Mário: não vai não doidão! (referente a ação que o personagem está indo a fazer)

Perguntas 09

1. Mário questiona as ações que os personagens estão fazendo ou falando, esses questionamentos são relacionados a algo que você não faria no lugar deles ou foi por que achou incoerente com a situação?

Passagem 10

Eu-personagem

Gris faz uma escolha de dialogo ruim sobre o personagem de Mário.

20:48 – Mário: Na moral, eu me sinto atacado (risos)

Perguntas 10

1. Nesse momento você tomou as dores do personagem pra você ao dizer “eu me sinto atacado”?

Passagem

11

46:38 – Gris: ahh eu vou de base, nossa o que eu vou cair daí, eu não, o cowboy do bbb vai cair de daí.

Perguntas 11

1. Porque em um momento você se refere como se fosse o personagem, e logo após se refere ao personagem como outra pessoa?

Passagem 12

34:27 – Gris: Tem um caminho aí, então Mário, eu tive uma premonição em que a gente se ferrava

dentro de uma floresta.

34:30 – Mário: pô vei.

34:31 – Gris: Tu tava fugindo de alguém e eu tomava uma lançada na cara.

34:35 – Mário: Carraca!

34:38 – Gris: É não chegava bater na minha cara, mas foi mais ou menos por aqui que tu pulou.

Perguntas 12

1. Nesse momento Gris se refere a Mário como personagem e você como um outro personagem, qual o critério que vocês utilizam essas trocas de ser jogador e ser

personagem?

Passagem 13

O personagem de Mário está lutando contra um monstro

1:31:05 – Mário: Mano! Mentira, era pra eu acertar na, carraca não acredito, era pra eu ter acertado no peito dele, eu mirei na cabeça. Putz grila Ângela! Fui eu que errei, mas putz grila! Errei de novo, morreu.

Perguntas 13

1. Porque nesse momento você reclamou da Ângela, e logo após assumiu que a culpa foi sua? Nesse momento houve uma confusão do eu-personagem e eu-jogador?

Entrevista Celeste e Luigi

Dimensões afetivas no jogo para a vida

24:45

Leo: Ah vai ter o bichão provavelmente

Laura: Que bichão?

Leo: o da Água que estava bem atrás da gente.

Laura: Eu não vou conseguir correr não, eu acho que não consigo apertar os botões não, odeio esses negócios desses jogos.

Nesse momento quando Laura diz “eu acho que não consigo apertar os botões não”, a ação nem aconteceu e ela parece já ter desistido dizendo que não consegue, qual foi o sentimento que você teve nesse momento? Porque você disse “odeio esses negócios desses jogos.”?

40:15

Laura: o problema desse jogo, é que nenhum dos personagens você gosta, todos são um saco, a não ser o Andrew ele até vai.

Leo: é, a gente jogou pouco com ele né.

Nesse momento Laura diz que não gosta dos personagens e que “todos são um saco”, porque você acha isso? O que faz você não gostar de cada um?

43:40

A menina aparece pelas sombras.

Laura: Ahh.

Leo: Chuta ela, chega na voadora.

Qual foi o sentimento ou o que você imaginou que iria acontecer quando a menina apareceu?
E porque falou “Chuta ela, chega na voadora”?

44:40

Um corvo aparece, e Ângela para para ver.

Leo: oh, no.

Laura: Vai mulher

Leo: ela ficou parada, se tem o corvo provavelmente tem a veia, ou o espírito, ah não, ela vai cair, vai ser puxada, por que parou e perguntou?

Como vocês se sentiram quando Ângela ficou parada procurando algo? O que vocês imaginaram que iria acontecer nesse momento?

1:11:22

Laura: por que eu sempre fico com a pessoa que vai morrer hein?

Leo: hahaha

Como você se sentiu quando você percebeu que iria jogar com um personagem que iria ser perseguido, e quando disse “por que eu sempre fico com a pessoa que vai morrer hein?” já assumiu que o personagem iria morrer, como se não houvesse a possibilidade de salvá-lo?

1:25:30

Laura: eu apertei certo, esse negócio me odeia. Ele morreu foi mal. Eu não entendi foi nada, eu morri

Leo: eu não sei o que está acontecendo, não tem pra onde eu ir, estou extremamente perdido.

Quando Laura disse “eu apertei certo, esse negócio me odeia”, porque dessa reação, por que o jogo te odiaria?

Nesse momento houve uma desorientação dos dois, um “não entendeu nada” e o outro disse que estava “extremamente perdido”, o que vocês imaginam que aconteceu e por que falaram isso?

2:20:10

Laura: Vozes da cabeça dele. Aí, aí, que bosta.

Leo: eu esperava um negócio mais “a garotinha era inocente, vcs pensaram que ela era malvada”.

Laura: passei isso tudo para nada.

No fim do jogo quando tudo é revelado, Laura disse “aí, aí, que bosta?” você não gostou do final do jogo? E ainda complementou “passei isso tudo para nada”, como você esperava que fosse o fim do jogo?

Leo disse que esperava “a garotinha era inocente, vcs pensaram que ela era malvada”, mas foi exatamente isso que aconteceu, como você se sentiu ao saber do final do jogo que você teve?

Construção e cooperação de construção de uma possível narrativa

14:40

Leo: Talvez seja só o fantasma da veia injustiçada querendo peace.

Laura: Eu pensava que a criança era endemoniada, era por isso.

Leo: é mas talvez

Laura: Que ela é a única que não está aqui.

Leo: Sim, exatamente, e quando a mulher aparece, o fantasma da mulher, não é pra machucar assim, parece que ela quer mostrar as coisas que aconteceram no passado.

Nesse momento vocês tentam criar uma narrativa para o porquê das coisas estarem acontecendo desse jeito, o que levaram vocês a pensar que a “a veia injustiçada querendo peace”, “a criança era endemoniada”, e “a veia quer mostrar as coisas que aconteceram no passado”?

1:10:06

Durante a execução de uma personagem sendo queimada, os participantes falam.

Leo: Tem o clássico, porém boring, a possibilidade da criança ta sendo possuída, não ser tecnicamente ela, mas ser.

Laura: pode ser que o reverendo seja o possuído.

Leo: ah ele, é a primeira vez que aparece ele.

Laura: o possuído pronto!

Porque e o que fez vocês pensarem na possibilidade da “criança ta sendo possuída”, ou “reverendo ta possuído”?

1:27:26

Depois que o personagem morre.

Leo: era para eu ter ficado com a faca, não sei se tinha alguma coisa.

Laura: pra te ajudar né.

Nesse momento o que você imaginou que aconteceria se você tivesse ficado com a faca?

1:40:03

Durante a perseguição do monstro de Taylor.

Leo: morreu, por minha causa. Tem a faca, usa a faca! Meu deus.

Laura: é, pois, é eu fiz tudo certo.

Leo: Aí, meu deus!

Laura: dessa vez eu fiz tudo certo.

Leo: foi, eu erreí de onde era para ir. A faca não ser viu para nada ahhh, vou explodir bicho.

O cara

não “pelo menos vocês tem uma faca, uma arma”.

Laura nesse momento se preocupa dizendo que fez tudo certo, mas o resultado não foi o que ela esperava, o que você estava esperando que acontecesse e porquê?

Nesse momento Laura menciona que a faca deveria ser usada, mas Leo errou uma ação, o que

você acha que aconteceria se tivesse acertado os botões corretamente?

Quando você obteve a faca de o curador disse “pelo menos vocês tem uma faca, uma arma”

Quais foram suas expectativas sobre essa fala e objeto?

2:10:53

Durante o julgamento de Mary.

Leo: Ele provavelmente fez isso para eliminar algumas pessoas da cidadezinha, politicamente sabe, pra ele conseguir influência, e poder na cidade, alguma coisa assim.

Leo: Ah era a bíblia do cara, verdade, eu esqueci.

Laura: my god, eu também.

Leo: nossa, meu deus, agora que eu lembro.

No fim do jogo é revelado que o reverendo era culpado, e Leo diz “Ele provavelmente fez isso para eliminar algumas pessoas da cidadezinha, politicamente sabe, pra ele conseguir influência, e poder na cidade, alguma coisa assim.” O que fez você criar essa possível

narrativa?

Momentos de incerteza a partir de decisões

8:10 – Laura tem 2 opções aproximar-se ou aproximar-se.

Laura: Isso é confuso.

Porque você disse que “isso é confuso?”, se as duas opções são iguais?

25:49

Laura: Meu deus! Quem eu escolho? Quem é tu?

Leo: Escolhe a Ângela.

Laura: eu acho que a mulher quer ela né?

Leo: Eu acho que no flashback a Ângela que não conseguia.

Laura: Vaii!

Quando Laura diz “quem é tu”, ela demonstra que quer ajudar Leo, porém depois ela diz “acho que a mulher quer a Ângela né? O que te levou a mudar a escolha?”

29:09

O Curador oferece uma pista

Leo: yes, no? Quer ou não?

Laura: Sim, sim ou não?

Leo: Tanto faz

Laura: é

Leo: Ficar em silencio então, ver o que ele faz.

[O curador não deu nenhuma pista]

Laura: pow.

Leo: Então foi não, tanto faz ou não, ta bom.

Porque vocês ficaram com tanta dúvida na escolha, o curador tinha oferecido uma pista, isso não é algo bom? E porque a decepção depois que ele não deu nenhuma pista, já que não teve escolha?

50:51

Leo: A gente já viu essa bonequinha da Mary, taca fogo nisso

Laura: é para pegar?

Leo: deixa quieto, “vamos dar uma olhada de perto”, a vou deixar essa porra quieta.

Porque a mudança repentina na decisão, de início Léo diz “taca fogo nisso” e depois diz “vou deixar quieta”? O que imaginaram que poderia acontecer, vocês acham que tomaram a decisão correta?

1:02:29

Os participantes têm uma nova oportunidade de visitar o museu, porém a boneca não está mais lá.

Leo: Pera não ta mais aqui, oh no.

Laura: Não está? Aí que ótimo.

Leo: talvez era pra ter pegado essa merda.

Laura: talvez a dica era essa.

Leo: talvez era pra ter pegado o boneco, pra não deixar com a, mas não faz sentido tipo, a criança não ter pegado a bonequinha dela, antes da gente, ela tava aqui antes da gente, por isso que é suspeito, por isso pareceu armadilha mesmo, não ia deixar o negócio assim importante pra ela, pra gente pegar.

Nesse outro momento, vocês agora queriam pegar a boneca, e não podiam mais, o que vocês imaginaram nesse momento? Se arrependem da decisão?

Leo criou uma narrativa para justificar o desaparecimento da boneca, você concorda com isso agora?

1:37:33

Em um momento de escolha sobre dizer se a menina é culpada ou não.

Leo: “a menina não pode ser culpada”, “diga o que ela fez”, ahhh, silencio!

Laura: é a pior opção.

Leo: eu vou [escolheu a menina não pode ser culpada], vish, não!! Tipo ao mesmo tempo que ela tava matando a galera e sorrindo, do nada ela se arrepende do que fez? Tipo não foi uma brincadeira que ela [não continuou a falar].

Leo: Falar que ela tava arrependida, bicho ela sorriu quando a galera tava morrendo. Tem que sacrificar um negócio desse. A não ser que tipo, fazer um [não continuou a falar].

Laura: eu acho que não tem como mudar o que aconteceu né.

Leo: é a não ser que a galera maltrata ela ou algo do tipo, pra quem não sabe, vai que né, eu não sei.

Leo menciona as duas escolhas e a que ele vai ficar em “silêncio”, e Laura diz “é a pior opção”, o que te levou a pensar que essa era a pior opção?

Leo logo após de fazer a decisão, percebe que fez uma escolha que ele considera errada, e justifica o porquê de ser errado. Se fosse para jogar novamente, vocês escolheriam a outra opção?

Auto esquecimento de si do eu como jogar ou como manutenção da consciência de si do eu durante o jogo. EU-personagem e o Eu-jogador.

19:28

Laura responde a personagem que pergunta “é seguro para passar?”

Laura: Claro que não né.

22:58

E outro momento Laura reponde novamente a personagem que diz “o demônio assume diversas formas, e assumiu a aparência de uma criança, minha acusadora”.

Laura: é verdade.

43:50

Um personagem diz que acha que a garota quer que vão atrás dela e os participantes respondem.

Leo: ah claro

Laura: não vá!

Laura em diversas ocasiões, responde ou concorda com o que os personagens estão falando, como se ela conseguisse se comunicar com eles. Por que você fazia isso?

24:10

Laura pede pra os personagens saírem do local.

Laura: Saiam da beirada por favor.

31:17

Leo: Correntes nunca são um bom sinal

Laura: não

Leo: ali atras, corre suas mulas, meu deus do céu, ficaram parado mesmo.

Laura e Leo novamente falam com os personagens como se eles o escutassem. O que vocês imaginaram nessa hora para falar “saíam da beirada” ou “corre suas mulas”? E como se sentiram sabendo que poderia acontecer algo ruim?

59:30

O personagem diz, “você acha que devemos ficar com a faca?”

Leo: Sim, claro!

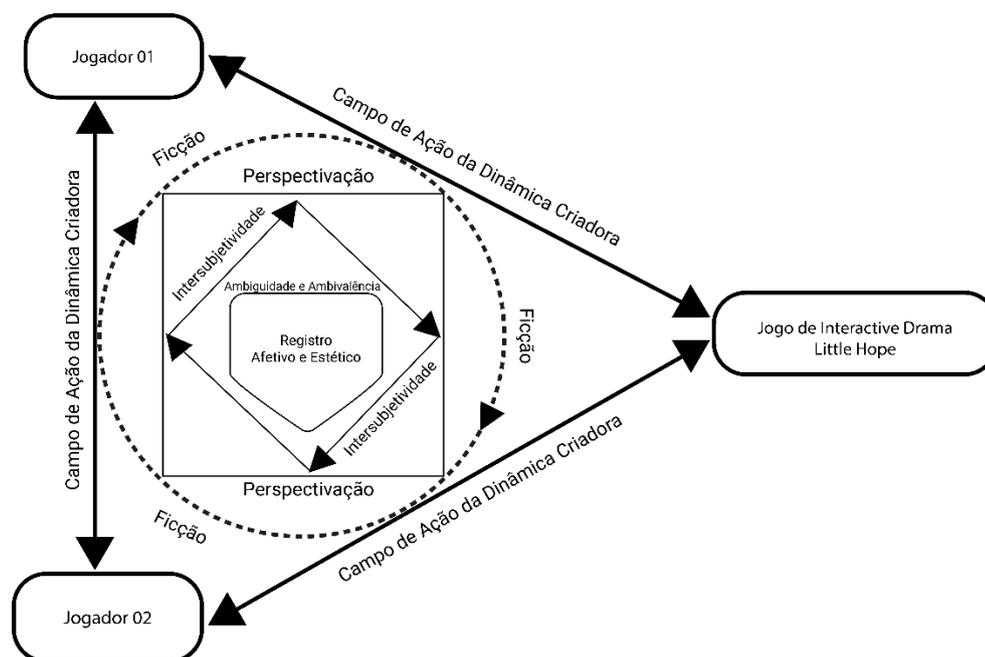
Laura: Eu fico ou tu fica?

Leo: Não, você fica, porque na visão que eu tive era uma mulher com a faca. Não sei talvez seja para evitar, a imagem era bem bizarra, mas tentar seguir o que estão fazendo.

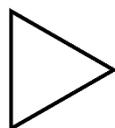
Nesse momento Leo também respondeu o personagem, por quê?

Laura sempre reclamou que só joga com o personagem que morre, então porque em um momento que você teria uma arma, você perguntou se é para ficar com você ou com Leo?

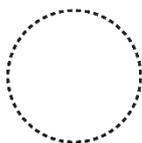
ANEXO G - GRÁFICO ILUSTRATIVO DA DINÂMICA CRIATIVA INVESTIGADA



Legenda



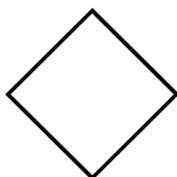
Campo de Ação da Dinâmica Criadora: A emergência do novo nesse estudo, surgiu a partir da interação jogador-jogo e jogador-jogador, em forma de narrativas ficcionadas, permitidas pela perspectivação, onde o jogador se coloca no lugar de um outro, realizando negociações de sentido que geram as tensões ambíguas e ambivalentes e permitem as trocas afetivas.



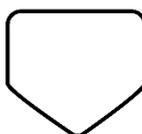
Ficção: A ficção tem como característica essencial a condição subjetiva, e é uma forma de interpretação do mundo, afetivamente orientada, como também sustentada nos mitos coletivos e fantasmas individuais. É nessa dinâmica ficcionante, que os jogadores expandem o seu conhecimento diante da realidade do jogo, gerando possíveis narrativas ficcionais diante do incerto.



Perspectivação: Refere-se à capacidade do jogador de se colocar no lugar do outro, seja de personagens ou de outro jogador, assumindo diferentes perspectivas dentro do jogo, a fim de refletir sobre as ações que foram ou serão realizadas durante do jogo.



Intersubjetividade: Reflete a interação e a comunicação entre o jogador e outros jogadores ou personagens virtuais. Isso envolve a troca de ideias, e interpretações, criando uma compreensão compartilhada do jogo. Representando as discussões e negociações de significados entre o jogador e outros jogadores ou personagens virtuais, isso inclui a interpretação de significados da narrativa do jogo.



Ambiguidade e Ambivalência: Destaca os momentos de incerteza, contradição ou dualidade de significados vivenciados pelo jogador. Isso pode incluir situações em que o jogador tem sentimentos contraditórios ou interpretações ambíguas dos eventos do jogo.

Registro afetivo e estético: Envolve os registros emocionais e estéticos do jogador durante a experiência do jogo. Isso pode incluir sentimentos, reações emocionais e percepções estéticas relacionadas aos aspectos visuais, sonoros e narrativos do jogo.