



**Universidade:  
presente!**

**UFRGS**  
PROPEAQ



**XXXI SIC**

21. 25. OUTUBRO • CAMPUS DO VALE

<b>Evento</b>	Salão UFRGS 2019: SIC - XXXI SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
<b>Ano</b>	2019
<b>Local</b>	Campus do Vale - UFRGS
<b>Título</b>	Um estudo de caso sobre Jogos de Escolha
<b>Autor</b>	RENNAN ALBERTO DE OLIVEIRA NAGEL
<b>Orientador</b>	LUCIANE MAGALHAES CORTE REAL

Título: Um estudo de caso sobre Jogos de Escolha  
Autor: Rennan Alberto de Oliveira Nagel  
Orientadora: Luciane Magalhães Corte Real  
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

A nossa vida é repleta de decisões que são tomadas de maneira consciente ou inconscientemente possuem consequências e é nisso que se embasam os jogos de escolhas. São jogos que não possuem narrativa linear e é o próprio jogador que decide como a história será contada, esses jogos possuem, em geral, foco muito mais em seu enredo que em sua jogabilidade. Neles o jogador escolhe entre inúmeras decisões ao longo do gameplay podendo obter finais diferentes de acordo com as suas decisões. Esse é um estilo de jogo que está em ascensão e que se vê cada vez mais presente no mercado de jogos, justamente por sua evolução onde jogos passaram de ser apenas momentos para se divertir e tornaram-se experiências maiores, mais artísticas e com histórias a serem contadas e muitas lições que são passadas através deles. Foram analisados diversos estilos de jogos de escolha com diferentes níveis de escolha: escolhas parciais, que mudam pequenos diálogos e as reações das demais personagens porém continua com uma narrativa praticamente linear, e escolhas totais, onde o jogador pode escolher entre inúmeros caminhos para o qual seguir seu gameplay possuindo finais totalmente diferentes de acordo com as decisões tomadas. Nesse estudo de caso foi aprofundado o jogo *Life Is Strange*, um dos primeiros jogos desse estilo a ser lançado e que consolidou o estilo no mercado de jogos, sendo usado de inspiração para outros jogos que são lançados hoje nesse com essa temática. Esse jogo mudou muito a visão do mercado de games, pois mudou a concepção de jogos, envolvendo nele um trabalho muito mais artístico que mecânico, e mostrando que o público, agora, está tão interessado em histórias inovadoras do que somente gameplay. Nele o jogador controla a adolescente Max Caulfield e possui poderes de controlar o tempo, podendo pará-lo ou voltar ao passado, possibilitando o jogador refazer suas escolhas após analisar suas consequências, não só por essas mecânicas que tornaram esse jogo único, mas também pelo seu desenvolvimento de personagens e história. Além do jogo também tratar de assuntos do cotidiano, como depressão, bullying e drogas. A presente pesquisa é de cunho exploratório, qualitativa na forma de estudo de caso. Foi construída uma entrevista com perguntas sobre o jogo *Life Is Strange* e sobre jogos de escolha em geral, que foi compartilhada em grupos de jogos e conhecidos próximos, foram avaliadas as respostas de 65 jogadores, a maioria possuía idade entre os 18 e 21 anos, e escolaridade ensino médio completo ou incompleto. As perguntas envolviam questões sobre gostos pessoais do avaliados com relação a sua análise do jogo e questões que lhes foram abordados durante o gameplay. A sua grande maioria afirmou que presta atenção nas histórias dos jogos em geral, confirmando o desenvolvimento do mercado de jogos, também suas relações com os personagens dos jogos, que mostrou que conseguiram sentir empatia pelas personagens e também que acharam os mesmos condizentes com a realidade, e se sentiram representados. Também sobre o final do jogo, que aborda uma grande questão ética para o jogador, mas que pelo motivo de ignorar as decisões anteriores tomadas, acaba se tornando apenas uma escolha parcial e desmerecendo muitos jogadores que se esforçaram durante o gameplay para fazerem as melhores escolhas e gerando revolta por parte dos jogadores que esperavam um final digno ao título. Concluindo sobre como os jogos de escolha são importantes para o aprendizado pois ensinam a lidar com decisões éticas e proporcionar escolhas mais racionais para os jogadores no futuro.