

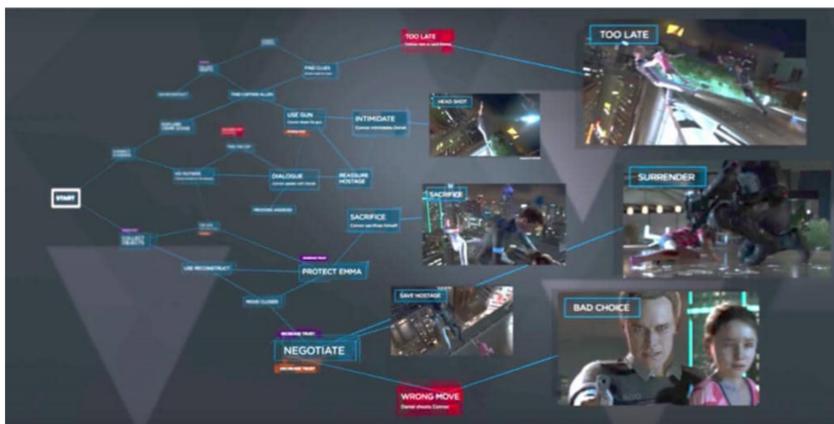
Estudo de caso de Jogos de Escolha

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.

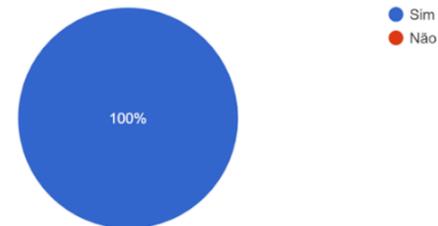
Neles o jogador escolhe entre inúmeras decisões ao longo do gameplay podendo obter finais diferentes de acordo com as suas decisões.



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

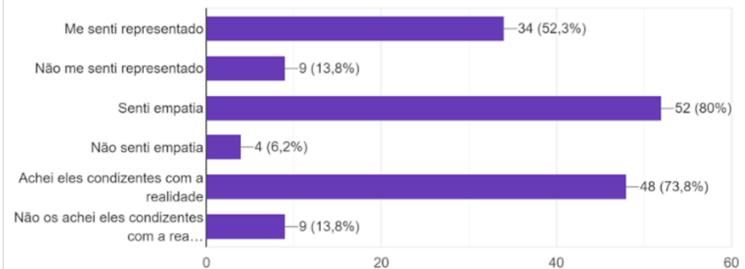
Você presta atenção nas cinematics/ cutscenes (cenas não jogáveis) ou na história de modo geral?

64 respostas



Marque as alternativas que mostrem como você se sentiu em relação aos personagens (múltipla escolha)

65 respostas



Que alternativa combina mais com seu estilo de jogo:

65 respostas



Sobre as questões éticas ao longo do jogo e sobre as decisões mais difíceis de serem tomadas ao longo do gameplay foram semelhantes as repostas:

As escolhas que os jogadores acharam mais difíceis de serem tomadas foram principalmente a escolha final, escolher entre sacrificar Chloe ou Arcadia Bay, e a escolhas que envolvem o suicídio da Kate, pois nesse momento da narrativa não temos acesso ao poder de voltar no tempo e qualquer escolha má tomada resultará no suicídio irreparável por nossos poderes. Também podemos citar outra parte que esteve muito presente nos comentários foi do capítulo 4 onde devemos escolher em fazer um eutanásia de Chloe ou não.

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.

Bibliografia:

ALMEIDA, F. Interseção narrativa entre cinema e videogames: convergências e divergências tecnológicas. Revista de Linguagem do Cinema e do Audiovisual, n 2, 2016.

DUARTE, J. B. Estudos de caso em educação. Investigação em profundidade com recursos reduzidos e outro modo de generalização. Rev. Lusófona de Educação, Lisboa, n. 11, p. 113-132, 2008.

GAME BRASIL. Pesquisa Game Brasil, 2018. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br>

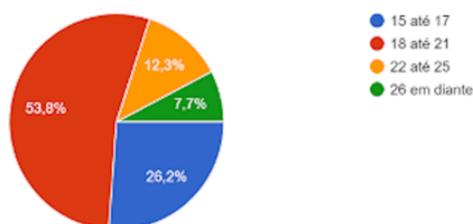
PIAGET, J. A Tomada de Consciência. São Paulo: EDUSP/Melhoramentos, 1977.

SANTIAGO, R e PEREIRA, V. A lógica dos possíveis narrativos no game Life is Strange, Interfácil, Belo Horizonte, v. 3, n. 2, 2017.

SANTOS, V.. O aprendizado da sabedoria por meio de jogos de Role Playing Game digitais. SBC - Proceedings of SBGames 2018.

YIN, N. Estudo de caso: planejamento e métodos. 4. ed. Porto Alegre: Bookman, 2010.

Idade
65 respostas



Escolaridade
65 respostas

