

**Universidade:  
presente!**

PROGRAD  
PROPQ  
SEAD

RELINTER  
CAF  
SAI

XV Salão de  
**ENSINO**

21. 25. OUTUBRO • CAMPUS DO VALE

CONVOCAMENTO FORMAC INOVAC  
Salão UFRGS 2019

<b>Evento</b>	Salão UFRGS 2019: XV SALÃO DE ENSINO DA UFRGS
<b>Ano</b>	2019
<b>Local</b>	Campus do Vale - UFRGS
<b>Título</b>	Life is strange
<b>Autor</b>	THALLES LEMOS PINHEIRO BRAGATTI
<b>Orientador</b>	LUCIANE MAGALHAES CORTE REAL

**RESUMO:** O trabalho de iniciação científica, coordenado por Luciane Corte Real, foi feito sobre um jogo chamado “Life is Strange”, os bolsistas auxiliares eram: Thalles Bragatti, Luisa Batista e Renan Nagel. Além de trabalhar, em único game como foco principal, também pesquisamos sobre outros jogos no mesmo estilo, que tem como fator primário uma história rica e maleável, dentre eles temos: Until Dawn, Heavy Rain, Detroit: Become Human. A partir desses jogos formulamos categorias para seus estilos próprios de escolha: Escolha total, parcial, estrutural e nula.

A análises de jogos que se baseavam no mesmo gênero, nos permitiu uma visão mais detalhada do Life is strange, juntamente com um questionário que atingiu 65 pessoas. O questionário se tornou uma análise mais individual, assim poderíamos observar as experiências pessoais de cada um sobre o enredo de LIS, sua gameplay, a opinião sobre a representatividade feminina que as protagonistas representavam, entre outros assuntos. A questão ética se tornou bastante presente no questionário, tendo em vista que no próprio jogo as questões morais se apresentam claramente nas escolhas, assim como nos outros jogos analisados.

Apontando Life is Strange como um *Interactive Movie Game*, ou seja, um jogo que o enfoque principal era a história, analisamos essa parte do game, assim, podendo perceber que jogos com foco em escolha/narrativa, tendem a apresentar uma história mais profunda e uma gameplay limitada. Para uma visão mais clara sobre a interação jogador-narrativa, utilizamos a ideia de Almeida, que aponta o jogador como coautor da história do jogo, assim como participante principal.

A metodologia se teve pelo estudo de caso, qualitativo e exploratório, que, segundo Duarte, permite uma visão mais profunda e detalhada sobre os processos educacionais. O questionário, abordando 65 sujeitos, teve como maioria participantes de 18 a 21, de ensino médio completo ou incompleto.