

Identificação e Tomadas de Decisão em *videogames coming-of-age*: Uma análise sobre o jogo *Life is Strange*¹

Tulio Girelli RIMI²

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, SP

RESUMO

Este artigo discutirá como temáticas *coming-of-age* em jogos que apresentam uma estrutura de tomada de decisão podem oferecer novas formas de envolvimento e identificação por parte dos jogadores. O jogo *Life is Strange* foi escolhido como o objeto principal a ser analisado, contando com temáticas da transição da adolescência para a vida adulta e com tomadas de decisão que impactam diretamente o rumo da história, trazendo uma nova camada de complexidade para as interações entre jogador e jogo. Para isso, foram utilizados autores como Honkanen (2021), Zagal (2009 e 2012), e Harkin (2020 e 2021). O artigo deriva da pesquisa de mestrado do autor.

PALAVRAS-CHAVE: tomada de decisão; identificação; *coming-of-age*; *videogames*; *Life is Strange*.

INTRODUÇÃO

Em entrevista ao blog Gadgette em agosto de 2016, Michel Koch e Jean-luc Cano (co-diretor e escritor do jogo *Life is Strange*, respectivamente) comentaram sobre como foi importante no desenvolvimento do jogo criar um ambiente realista que contasse uma história de *coming-of-age*, focando na adolescência feminina, e unindo perspectivas de suas infâncias com os avanços tecnológicos e comunicacionais vistos até então³. Com isso, é possível ver que as temáticas trabalhadas e a evolução da narrativa de *Life is Strange* receberam grande atenção pela equipe de desenvolvimento, refletida na grande carga narrativa que o jogo final apresenta. Dessa forma, cabe discutir agora o verdadeiro significado do gênero *coming-of-age*.

Para entender o significado de *coming-of-age*, Juri Honkanen traça um paralelo com o gênero literário alemão de *Bildungsroman*, citando James Hardin ao dizer que os

¹ Trabalho apresentado no GP Games, XXI Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP, bacharel em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda pela ESPM-SP. E-mail: tuliogirelli@gmail.com.

³ Fonte: ““We wouldn’t be forced to change stuff” – the Life Is Strange team on being asked to switch female characters to male”. Disponível em: <https://www.gadgette.com/2016/04/08/interview-life-is-strange-development-team/>. Acesso em: 08 ago. 2021.

romances escritos sob esse gênero contam com “o desenvolvimento intelectual e social de uma figura central que, depois de se aventurar pelo mundo e vivenciar vitórias e derrotas, adquire um melhor entendimento de si própria e uma visão de mundo geralmente positiva” (HARDIN, 1991, p. xiii *apud* HONKANEN, 2021, p. 17). O autor também nota que, apesar do conceito inicial de *Bildungsroman* contar com um protagonista masculino, sua aplicação mais ampla permite que novas interpretações de diferentes tipos de protagonistas possam ocorrer (HONKANEN, 2021). Complementarmente, Stephanie Harkin (2021) entende por *coming-of-age* uma história cujo protagonista passa por provações identitárias e sociais. Desse modo, podemos entender que o gênero *coming-of-age* constitui-se por uma narrativa contendo desafios, provações e aventuras para que seu protagonista saia, ao final da história, com um novo entendimento sobre si e sobre seus valores, forças e fraquezas.

Baseando-se nessa descrição, é possível que diversos exemplos de *videogames* que sigam esse estilo narrativo venham à mente, mas um que merece ser analisado em especial é *Life is Strange*. Além de contar majoritariamente com personagens adolescentes, a franquia *Life is Strange* de uma forma geral aborda assuntos sobre saúde mental, preocupações com o futuro, criação de vínculos amorosos ou de amizade e a descoberta da sexualidade – temas comumente associados ao importante período de transição que é a adolescência. Com isso, é fácil perceber que *Life is Strange* possui diversos elementos de uma narrativa *coming-of-age*. No entanto, todas as narrativas dos jogos são marcadas por constantes tomadas de decisão, cujo responsável por escolher é o próprio jogador e que determinam o desenrolar da história, resultando em diversas experiências de jogo associadas a diferentes tipos de jogador. Se refletirmos sobre as temáticas que *Life is Strange* aborda, somadas ao imaginário *coming-of-age* e às tomadas de decisão, podemos nos questionar se não somente o jogo *Life is Strange*, mas também a franquia de um modo geral, pode oferecer novas oportunidades de identificação e construção das identidades dos jogadores, devido a sua conjunção particular de fatores.

Com isso, falaremos um pouco sobre o processo de tomada de decisão. Para Mello e Mastrocola (2016), a estrutura de tomada de decisão em *game design* recebe o nome de “árvores de decisão” – forma de ilustrar pelos diversos “galhos” os diferentes caminhos que a narrativa do jogo pode seguir. Essa imagem da “árvore” ajuda a entender um outro aspecto importante das tomadas de decisão: ao optar por um caminho, o jogador “abandona” a outra opção, e isso às vezes pode resultar em grandes dilemas de acordo

com sua importância na história. Aliado a isso, Christopher Gowans (1987) define um dilema moral como uma situação em que um indivíduo deveria, moralmente, escolher uma opção “A” ou uma opção “B”, sendo impossível optar por ambas; seja porque “B” significa “não fazer A” ou por uma outra particularidade que impeça a escolha das duas. Assim, entende-se que os dilemas morais se tornaram uma grande parte de nossa história, tanto no âmbito acadêmico de pesquisas de ciências humanas quanto como parte de nossa expressão criativa (filmes, livros, peças de teatro, entre outros) (ZAGAL, 2009). Se trouxermos isso para o meio digital, em computadores e consoles de videogame especificamente, a discussão é amplificada para abordar um jogador que pode ocupar o papel tanto do personagem que sofre de um dilema moral quanto o da audiência – significando que os *games* oferecem momentos nos quais os jogadores podem transformar tanto o universo do jogo quanto eles mesmos (MURRAY, 1997 apud ZAGAL, 2009).

Zagal (2009) também expande a discussão sobre dilemas morais dentro dos jogos, dizendo que, em alguns momentos, pode ser esperado (ou até mesmo necessário) que o jogador realize ações consideradas antiéticas no mundo “real”. Zagal se pergunta se os valores associados a um “bom jogador” podem ser “aquele que melhor explora as fraquezas dos seus oponentes ou aquele que engana bem os outros jogadores. Isso seria considerado antiético? Similarmente, o que significa jogar limpo? Quais são os valores de um bom ou mau espírito esportivo?” (ZAGAL, 2009, p. 2). Zagal (2012) também analisa uma cena específica do jogo *Heavy Rain* (Square Enix, 2010), na qual as opções de escolha são apresentadas ao jogador “tremendo” na tela, criando uma sensação forte de ansiedade ao tomar a decisão em questão. Esse momento pode apresentar alguns fatores: dúvidas sobre o resultado real de cada opção, a impressão de pânico que as opções “tremendo” trazem e a sensação do personagem em questão de aflição, angústia e confusão por não saber o que fazer; todas essas podendo ser transportadas ao jogador, criando assim um forte laço emocional entre eles. Desse modo, o jogador provavelmente cometerá uma decisão “errada” por não conseguir utilizar uma forma racional de julgamento, simulando a ideia de que, em momentos em que o envolvimento emocional sobrepõe a razão, é bem provável que cometamos erros (ZAGAL, 2012).

Dennis Waskul (2006) chegou em conclusões interessantes ao analisar jogadores de *Dungeons & Dragons*, um dos mais famosos jogos de tabuleiro de RPG que, apesar de estar em uma plataforma diferente, apresenta momentos parecidos com os *videogames* de

um modo geral. Inclusive, apesar de *Life is Strange* não se enquadrar exatamente na definição de um jogo RPG, algumas das reflexões sobre esse gênero podem complementar algumas de suas características, sendo importante sua análise. Em D&D, existe o papel do “dungeon master” (mestre do calabouço, às vezes colocado como DM), figura em que o jogador é responsável por criar os mundos, ambientes e histórias de cada personagem presentes na respectiva sessão de jogo (WILLIAMS, HENDRICKS, WINKLER; WASKUL, 2006). Continuando, o autor comenta que os jogos de RPG são uma intersecção entre três “personas”: os personagens de dentro do jogo, o jogador enquanto jogador, e o jogador enquanto pessoa (com seus próprios comportamentos sociais, emocionais e morais); da mesma forma com que equilibramos personagens diferentes no ambiente de estudo ou trabalho, com os amigos ou com a família. Assim, percebe-se que, apesar de estarmos jogando “como outra pessoa” é difícil separar a forma de jogar um RPG da forma pela qual enxergamos alguns aspectos da vida, podendo influenciar as formas de envolvimento com a história do jogo e as estratégias a serem utilizadas. Waskul observou um exemplo vivo disso ao entrevistar um jogador de D&D que foi sorteado para interpretar um paladino (figura medieval de um cavaleiro associado aos bons valores e à justiça) que, em sua vida “fora” do jogo, não possuía nenhum conhecimento sobre leis. Devido a isso, o personagem foi se tornando mais parecido com o jogador enquanto pessoa, indo de um cavaleiro justiceiro para um homem com complexo de culpa. Aqui, Waskul comenta que a culpa existe tanto no personagem quanto no jogador, ocupando, portanto, dois planos de realidade (WILLIAMS, HENDRICKS, WINKLER; WASKUL, 2006).

É interessante discutir essas possibilidades pois, ao pensar em *Life is Strange* e outros jogos com estruturas de tomada de decisão, podemos imaginar que as intersecções das três “personas” de Waskul possam ocorrer a cada escolha que deve ser tomada, inclusive de acordo com a própria identificação do jogador com as temáticas e escolhas apresentadas. Michelle Nephew complementa esta ideia, afirmando que os RPGs possibilitam aos jogadores a criação de um mundo que os ofereça possibilidades de descobrir e exercitar seu poder e sua autoestima. Dessa forma, o ato de interpretar um personagem possui, em si, conflitos entre os desejos irrestritos dos jogadores/personagens e seus respectivos julgamentos morais, assim tornando os jogos meios de discutir questões identitárias (WILLIAMS, HENDRICKS, WINKLER; NEPHEW, 2006).

Para acrescentar à ideia de discutir questões identitárias, Harkin (2021) comenta sobre os jogos de *girlhood*, uma categoria que a própria autora argumenta ser composta por jogos com temáticas *coming-of-age* com protagonistas femininas, ou seja: narrativas que tratam majoritariamente (mas não unicamente) do período de transição entre adolescência e a vida adulta de meninas, com todas as suas provações e transformações individuais e sociais. Harkin argumenta que os jogos de *girlhood* são espaços férteis para transformações nos jogadores, principalmente meninas, pois oferecem modos de apresentar, experimentar e ensaiar suas próprias identidades baseadas nos mundos fantasiosos dos *games* – dentre eles, destaca-se a figura de *Life is Strange* (HARKIN, 2021). Com base nisso e com tudo o que foi discutido até agora, entraremos em uma análise mais profunda das características presentes no jogo *Life is Strange*.

ESTUDO DE CASO: *LIFE IS STRANGE*

Desenvolvido pela Dontnod Entertainment e publicado pela Square Enix, *Life is Strange* apresentou uma forma diferente de lançamento de jogos: a história inteira foi contada através de 5 episódios, disponibilizados ao longo do ano de 2015. A história se passa na cidade fictícia de Arcadia Bay nos Estados Unidos e gira em torno de Max Caulfield, uma estudante de 18 anos da Blackwell Academy que, ao ver Chloe, sua amiga de infância, quase ser morta no banheiro de sua escola, descobre o poder de voltar no tempo. *Life is Strange*, então, permite que o jogador tome diversas decisões ao longo da história, muitas vezes marcadas por opções em diálogos com outros personagens. Aliado a isso, o poder de voltar no tempo é uma ferramenta muito utilizada durante a história, tanto para que o jogador consiga “testar” os resultados de cada escolha, quanto para que o jogador consiga informações específicas com outros personagens, alterando as possibilidades de perguntas e interações a serem feitas. No entanto, alguns momentos da história impedem que Max volte no tempo, assim retirando a sensação de “conforto” em “não errar” uma escolha – se assemelhando ao “mundo real” onde o poder de voltar no tempo não existe.

O jogo também relembra constantemente o jogador das consequências de suas ações. Logo na tela de início de um novo jogo, o jogador encontra a mensagem de que todas as suas ações implicarão em consequências do passado, presente e futuro, e que deve “escolher sabiamente” suas ações. Fora isso, quando uma das decisões do jogador

causará um impacto específico na história, o ícone de uma borboleta aparece no canto superior esquerdo da tela, fazendo uma referência ao popularmente conhecido “efeito borboleta”, um dos achados da Teoria do Caos⁴. Outro ponto interessante sobre as escolhas de *Life is Strange* é a existência de um relatório ao final de cada episódio que mostra, em porcentagem, os caminhos e decisões que outros jogadores fizeram sobre o episódio em questão (coletando os dados de cada perfil de jogadores). Assim, o jogador pode comparar as suas escolhas com as de outros e ver superficialmente os possíveis resultados de outras decisões que foram tomadas.

Tendo analisado os aspectos estruturais de *Life is Strange*, agora é possível analisar os temas presentes em sua narrativa, algo necessário para entendermos sua classificação enquanto *coming-of-age*. Podemos então mapear alguns temas principais na narrativa: *cyberbullying*, introversão, descoberta da sexualidade e a manutenção de amizades. Todos referentes às pressões presentes na transição da adolescência para a vida adulta. Com isso, podemos focar na forma que cada um deles é apresentado durante a história.

Iniciando essa etapa, faz-se necessário comentar sobre a própria personagem de Max Caulfield. A grande característica da personalidade de Max apresentada no jogo está em sua introversão e insegurança, principalmente ao se relacionar com outras pessoas. Honkanen também analisa esse comportamento de Max, argumentando que sua introversão é responsável pela forma pela qual o jogador interage com o mundo de *Life is Strange*, notando que, antes de descobrir seus poderes, Max observa de longe o mundo a seu redor, adquirindo a confiança de interagir mais com seus arredores com a possibilidade de voltar no tempo e “consertar” eventuais erros. Apesar de suas questões de autoestima, Max se torna a grande protagonista da história, podendo alterar os destinos de várias pessoas de Arcadia Bay, dando a ela uma nova camada de exigências e expectativas (HONKANEN, 2021).

A figura principal do *cyberbullying* está na personagem Kate Marsh, uma das colegas de sala de Max que é muito inocente e religiosa. Ela foi chamada para uma festa do Vortex Club, clube da Blackwell Academy formado por alunos da elite da cidade,

⁴ O efeito borboleta significa que “o pousar de uma borboleta na muralha da China pode causar uma tempestade em Nova York”, concretizando a ideia de que nossas ações possuem consequências para além de nossas vidas, e que pequenos fatores podem provocar grandes transformações. É uma das ramificações da Teoria do Caos, criada pelo físico Edward Lorenz no final dos anos 1950 com o intuito de auxiliar nas previsões meteorológicas. Fonte: <<https://educacao.uol.com.br/disciplinas/fisica/teoria-do-caos--a-historia-e-aplicacoes.htm>>. Acesso em: 8 ago 2021.

onde foi drogada e filmada sem seu consentimento, criando um vídeo viral na internet e um assédio incessante decorrente disso, tanto de colegas da academia quanto de sua própria família, decepcionada com o comportamento de sua filha. Ela mostra sinais que precisa de ajuda, seja conversando com seu professor de fotografia, que a dispensa ao ter “coisas mais importantes” para ver, e ao sofrer agressões verbais do segurança da escola. Max vê Kate passar por várias situações relacionadas a isso, e possui diversas formas de ajudá-la: tanto enfrentando o segurança que grita injustamente com ela quanto conversando com ela em seu quarto para aprender mais sobre sua história. Eventualmente, Kate tenta cometer suicídio e Max é a única pessoa que pode salvá-la. No entanto, este é um dos momentos da história em que os poderes de Max não podem ajudá-la a tomar a decisão certa, significando que ela, em suas palavras, “precisa fazer tudo sozinha”. Dessa forma, caso o jogador tenha conversado anteriormente com Kate o suficiente para entender sua história, ele tem informações suficientes para ajudá-la, caso contrário, deverá tentar a sorte para alcançar o resultado desejado. Se Kate sobrevive, ela ajuda Max em investigações mais a frente no jogo. Caso contrário, Max é tomada por um grande sentimento de culpa, já que era a única que poderia ter salvado ela naquele momento.

Referente às questões de sexualidade e amizade, a figura em questão é Chloe Price, a amiga de infância de Max. As duas se separaram quando os pais de Max se mudaram para Seattle e, pelo fato de Max ter dificuldade de manter a amizade enquanto fisicamente distantes, Chloe se tornou um pouco amargurada e insegura com Max. Isso confere um peso maior nas decisões que envolvem as duas, podendo fazer com que o jogador decida pelo que agrada mais Chloe como uma forma de compensar o tempo perdido. Inclusive, em um determinado momento da história, Chloe fica decepcionada com Max caso atenda uma ligação de Kate, mas se o jogador decidir por não atender a ligação, salvar Kate se torna ainda mais difícil; representando intersecções entre os personagens da história e dilemas apresentados aos jogadores (caso Kate fique a salvo, Max vai visitá-la junto de Chloe e Chloe entende que sua reação foi irresponsável, pedindo desculpas a Max). Além dessas questões, Chloe é uma das personagens com as quais Max pode se envolver romanticamente, incluindo a descoberta da sexualidade como mais um fator que compõe as temáticas da amizade entre as duas, complexificando ainda mais sua relação.

Com isso, é possível tirarmos este momento para analisar as informações postas sobre *Life is Strange* até agora. Retomemos o conceito de *Bildungsroman*, mostrado no

começo deste artigo por Honkanen citando Hardin: “o desenvolvimento intelectual e social de uma figura central que, depois de se aventurar pelo mundo e vivenciar vitórias e derrotas, adquire um melhor entendimento de si própria e uma visão de mundo geralmente positiva”. Vemos, então, que pelos desafios apresentados a Max junto às temáticas abordadas na história de *Life is Strange*, o jogo se encaixa perfeitamente nesse modelo literário de antigamente, ao qual Honkanen traça um paralelo para explicar o *coming-of-age*, como se fosse sua versão “atualizada”.

Além disso, o relacionamento de Max tanto com o mundo ao seu redor quanto com Chloe gera várias discussões. Para Harkin (2020), Max e Chloe estão em níveis diferentes de maturidade emocional. Max demonstra certa resistência com o ato de crescer, fazendo comentários nostálgicos e se apegando a objetos de lembrança, como quando analisa a foto do pai de Chloe, que morreu quando as duas ainda eram crianças: “A foto parecia resumir tudo aquilo que tínhamos quando crianças e perdemos quando adultas... o que quer que ‘adultas’ signifique.”. Chloe, em contrapartida a Max e pelos problemas que enfrentou muito jovem, se mostra com raiva e distância dos valores infantis; valores esses que Max ainda guarda com tanto carinho, tornando-se algo como a parte “má” da consciência moral de Max, personagem que o jogador controla. Isso explica, em cenas como a ligação de Kate, como o jogador pode se sentir em um dilema de “fazer a coisa certa” ou agradar Chloe, em uma tentativa de reatar a amizade entre as duas (GRACE; HARKIN, 2020). Essas duas construções de personagens refletem aspectos diferentes do ato de amadurecer, possuindo diferentes passados e bagagens emocionais, e criando diferentes faces das possibilidades de narrativas *coming-of-age* que podem ser apresentadas ao público.

Se refletirmos mais sobre o possível impacto da amizade de Chloe nas decisões do jogador, podemos ver a execução de alguns conceitos de Zagal que foram apresentados anteriormente neste trabalho. Zagal comenta sobre o que significa ser um “bom jogador” ou “jogar limpo”. No caso de Max e Chloe, diversas situações encontram-se em um campo moral “cinza”, pensando que algumas decisões implicam em desagradar Chloe, como no caso da ligação de Kate. Dessa forma, é difícil traçar o perfil de um “bom” jogador de *Life is Strange*, pois isso está atrelado ao quanto o jogador valoriza o relacionamento com Chloe e com os outros personagens. Grande parte disso pode ser decorrente do fato de *Life is Strange* não possuir um final “certo” ou “errado”, apenas existindo o final que fez o maior “sentido” baseando-se nas decisões do jogador até então.

Além disso, Zagal também traz a ideia de que, em momentos de extrema tensão como o analisado no jogo *Heavy Rain*, o jogador provavelmente cometerá uma decisão “errada”, devido à falta de um julgamento racional da situação. Aqui, é possível pensar no momento da tentativa de suicídio de Kate, no qual o jogador não pode voltar no tempo, conferindo grande responsabilidade a cada escolha a ser feita naquele momento. Essa importância, aliada a uma temática extremamente sensível com a qual os jogadores podem se relacionar (direta ou indiretamente), apresenta mais um momento no qual a união entre as temáticas de *Life is Strange* com a dinâmica de tomadas de decisão formam um palco para importantes identificações e criações de sentido por parte dos jogadores. Isso se reflete quando Zagal cita Janet Murray, dizendo que os jogos oferecem espaços nos quais os jogadores podem transformar, simultaneamente, o mundo do jogo e eles mesmos.

Com base no que foi dito até aqui, devemos notar que as mecânicas de tomada de decisão são fundamentais para a construção da história de *Life is Strange* que irá refletir os desejos do jogador que está no seu controle. Todas as temáticas analisadas podem ter importâncias e pesos diferentes dado o tipo de jogador que entrará em contato com a história de *Life is Strange*. Podem existir jogadores que perderam contato com pessoas queridas da sua infância, que enfrentam questões com sua saúde mental (como Kate), ou mesmo aqueles que estejam refletindo sobre o lugar que ocupam no mundo – estes se identificarão diretamente com os temas de *Life is Strange*, e poderão tomar como base para suas escolhas os seus aprendizados específicos do passado. Mas mesmo que algum jogador não tenha vivenciado essas temáticas, é bem provável que já tenha passado pelos testes e desafios da transição adolescência/vida adulta, caso não esteja passando por isso enquanto joga – dado que a classificação indicativa do jogo é de 17 anos para cima – podendo ter reações empáticas para com as questões de Max. Aqui, podemos retomar as três “personas” de um jogo de RPG trazidas por Waskul (os personagens de dentro do jogo, o jogador enquanto jogador, e o jogador enquanto pessoa), podendo entender que as intersecções entre essas personas podem ocorrer em cada momento de decisão da história, podendo fazer com que o jogador se questione se suas decisões são o melhor no seu ponto de vista, ou se são o melhor para as vidas de Max e das pessoas ao seu redor; configurando uma relação interessante entre dinâmicas sociais de “dentro” e “fora” do jogo. Com base nisso, voltemos ao que Nephew comentou anteriormente sobre o ato de interpretar um personagem possuir, em si, conflitos entre os desejos dos jogadores/personagens e seus respectivos julgamentos morais, assim tornando os jogos

meios de discutir questões identitárias. Isso se encaixa, também, na complexidade da narrativa de *Life is Strange* pelas diversas camadas de possibilidades de identificação mostradas pelas aplicações das “personas” de Waskul.

Outro ponto importante de ser lembrado é a existência do “relatório” ao final de cada episódio, que mostra, em porcentagens, as escolhas feitas pelos jogadores. Tal relatório ajuda a criar e fortalecer a comunidade de jogadores que se identificam com o jogo, uma vez que podem discutir entre si quais as decisões que tomaram baseadas em quais assuntos que julgaram ser mais importantes, demonstrando possíveis diferenças de valores que contribuem para o processo de construção da identidade de cada jogador.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Encerrando as discussões deste trabalho, podemos retomar pontos principais apresentados até aqui e possibilidades para futuros desdobramentos da discussão. Entendemos que uma narrativa *coming-of-age* geralmente é composta por uma figura central que, ao passar por diversos testes e provações, termina a história sendo alguém “diferente” da pessoa do seu início. Desse modo, foram associados alguns fatores do jogo *Life is Strange* a uma narrativa, de fato, *coming-of-age*. No entanto, por *Life is Strange* conter tomadas de decisão que alteram resultados em sua história, o jogo oferece outras formas para que os jogadores se envolvam no desenrolar da narrativa que, juntamente com as temáticas *coming-of-age*, resultam em uma complexificação das tomadas de decisão, incluindo, por exemplo, decisões moralmente dúbias. Além disso, vimos como existem “personas” diferentes ao jogar um jogo e que, com base na intersecção dessas personas, os jogadores podem recriar tanto o universo do jogo como eles mesmos, contribuindo para que alguns jogos possam ser palco para grandes discussões sobre criações e transformações identitárias.

Em seguida, aprofundamos as discussões referentes ao jogo *Life is Strange*, mapeando algumas das principais temáticas do jogo que se encaixariam no perfil de uma narrativa *coming-of-age*, observando os seguintes assuntos: *cyberbullying*, introversão, descoberta da sexualidade e a manutenção de amizades. Por serem justamente temas comuns e associados à transição da adolescência para a vida adulta (período em que a protagonista Max se encontra), existe a grande possibilidade dos jogadores se identificarem não apenas com os temas em específico, mas também com o período de

transição em si, já que todos passamos, inevitavelmente, pelas dificuldades e incertezas do início da vida adulta. Então, vimos o quanto a jornada de Max é atravessada por momentos nos quais suas decisões impactam não apenas as pessoas ao seu redor, mas também sua relação com sua melhor amiga Chloe; momentos esses que, associados às temáticas mapeadas e às diferentes possibilidades de identificação, exemplificam a complexidade das decisões comentada anteriormente.

A adolescência é de fato o exemplo mais comum ao pensar numa narrativa *coming-of-age*, mas é interessante questionar se seria possível uma narrativa fora dessa transição em específico, já que passamos por diversos testes e provações em nossas vidas que não se limitam apenas à adolescência; como constituir uma família, se aposentar, mudar de área profissional, entre outros. Isso pode, inclusive, representar uma possível “romantização” da juventude em detrimento do “esquecimento” das outras fases da vida. Na própria franquia *Life is Strange*, o mais recente jogo *Life is Strange: True Colors* (previsto para lançar no dia 10 de setembro de 2021) conta com uma protagonista de 21 anos, uma idade que, apesar de próxima da adolescência, pode oferecer novos desafios que podem ser analisados mais à frente. Ficam, portanto, os questionamentos apresentados neste momento de conclusão para o aprofundamento da discussão no futuro.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

GOWANS, Christian. **The Debate on Moral Dilemmas**. Tradução nossa. Oxford: Oxford University Press, 1987.

HARKIN, Stephanie. **Performing Within the Threshold: Girlhood Themed Games as Transformative Spaces**. Digital International Games Research Association, Melbourne, fevereiro de 2021. Disponível em: http://digraa.org/wp-content/uploads/2021/02/DiGRAA2021_paper_10.pdf. Acesso em: 26 jul. 2021.

HARKIN, Stephanie. **The Restoration of Female Friendship in Life is Strange and Night in the Woods**. In: GRACE, Lindsay D. **Love and Electronic Affection: A Design Primer**. 1ª ed. Boca Raton: CRC Press, 2020.

HONKANEN, Juri. **SUBJECT TO CHANGE: Queer Coming-of-age Narratives in Award-winning Video games**. Jyväskylä: University of Jyväskylä, 2021. E-book. Disponível em: <https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/76818/URN%3aNBN%3afi%3ajyu-202106244013.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 25 jul. 2021.

LIFE IS STRANGE. Tóquio: Square Enix, 2015. 1 jogo eletrônico.

MELLO, Felipe Corrêa; MASTROCOLA, Vicente Martin. **Game Cultura: comunicação, entretenimento e educação**. São Paulo: Cengage Learning, 2016.

WASKUL, Dennis D. **The Role-Playing Game and The Game of Role-Playing**: The Ludic Self and Everyday Life. In: WILLIAMS, J. Patrick; HENDRICKS, Sean Q.; WINKLER, W. Keith (Orgs.). **Gaming as Culture**: Essays on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games. Jefferson: McFarland, 2006. Cap. 1, p. 19-38.

ZAGAL, José P. **Ethically Notable Videogames**: Moral Dilemmas and Gameplay. International Game Developers Association. Tradução nossa. Londres: Digital Interactive Games Research Association Conference, 2009. Disponível em: <
<https://www.cs.vu.nl/~eliens/sg/local/report/game-ethic.pdf>>. Acesso em: 23 out. 2018.

ZAGAL, José P. **Encouraging Ethical Reflection with Videogames**. In: ZAGAL, José P. **The Videogame Ethics Reader**. Tradução nossa. San Diego: University Readers, 2012. Cap. 1, p. 67-81.