

Escolha Você Mesmo: Experienciando Decisões com *Life is Strange 2*

Choose Your Own Path: Experiencing Decisions with *Life is Strange 2*

Crisleane de Araújo Silva¹; Leonardo Silva Lima²

Resumo: Nos jogos de escolha, as decisões do jogador afetam a história, produzindo ramificações no enredo. Este estudo possui como objetivo discutir o processo cognitivo de tomada de decisão em jogos digitais de escolha. Para tanto, foi realizado um estudo de caso qualitativo, exploratório e instrumental com o jogo *Life is Strange 2*. Utilizou-se uma cópia original do jogo para registrar opções e escolhas observadas. As escolhas feitas ao longo do jogo foram registradas em um banco de dados e classificadas em cinco categorias: escolhas relacionadas à educação e proteção do irmão, escolhas de fuga e sobrevivência, escolhas de moralidade, escolhas relacionais e escolhas de cotidiano. Em seguida, os dados foram analisados conforme a Psicologia Cognitiva, especialmente os conceitos de julgamento e tomada de decisão. Observou-se que jogos de escolha, como *Life is Strange 2*, são permeados por interações bidirecionais entre jogador e personagem principal. Nessa interação, via pensamento informal, o jogador conecta suas experiências às do personagem, moldando a ambas. Os jogos de escolha promovem o desenvolvimento cognitivo, social e emocional ao envolver os jogadores em decisões complexas que enfatizam seu papel de agência no mundo. Isso ressalta o potencial desses jogos no desenvolvimento de novas intervenções e pesquisas.

Palavras-chave: jogos digitais; jogos de escolha; julgamento; tomada de decisão; psicologia cognitiva

Abstract: In choice-based games, player decisions affect the story, creating branching narratives. This study aims to discuss the cognitive decision-making process in digital choice-based games. A qualitative, exploratory, and instrumental case study was conducted using the game *Life is Strange 2*. An original copy of the game was used to record observed options and choices. The choices made throughout the game were documented in a database and classified into five categories: choices related to the education and protection of the brother, choices involving escape and survival, moral choices, relational choices, and everyday choices. The data were then analyzed according to Cognitive Psychology, particularly the concepts of judgment and decision-making. It was observed that choice-based games, like *Life is Strange 2*, are permeated by bidirectional interactions between the player and the main character. Through informal thinking, players connect their experiences with those of the character, shaping both. Choice-based games promote cognitive, social, and emotional development by engaging players in complex decisions that emphasize their role of agency in the world. This highlights the potential of such games in developing new interventions and research avenues.

¹ Universidade Federal da Bahia; crisleanepsi@gmail.com

² Universidade Federal da Bahia; leoslima89@gmail.com

Keywords: digital games; choice-based games; judgment; decision-making; cognitive psychology

Introdução

O desenvolvimento humano é um processo de mudanças e continuidades que ocorre desde o período pré-natal e se estende por toda a vida (Baltes & Smith, 2004). Diversos campos da ciência psicológica têm se debruçado sobre o ciclo da vida humana, na busca por compreender as dinâmicas que se constroem entre pessoas e contextos ao longo do tempo. Uma forma de potencializar essa busca é se valendo de produções que exploram experiências biográficas, a exemplo dos jogos digitais focados em narrativa.

Esse tipo de jogo, em geral, caracteriza-se por enfatizar a história dos personagens, o que envolve suas ações, relações, crenças, experiências afetivas e visões de mundo. Dentre os jogos narrativos, destacam-se aqueles que popularmente são conhecidos como jogos de escolha, cujas decisões do jogador produzem consequências na história, gerando uma variedade de ramificações quanto ao desenrolar da narrativa. O objetivo deste trabalho é discutir o processo cognitivo de tomada de decisão em jogos digitais de escolha.

Primeiramente, é apresentado um panorama sobre o uso de jogos digitais como ferramentas de aprendizagem e desenvolvimento. Em seguida, aborda-se o processo cognitivo de tomada de decisão. Depois, discute-se o caso do jogo de escolhas intitulado *Life is Strange 2*. Por fim, apresenta-se um modelo que ilustra o processo de interação entre jogador e personagem em um jogo de escolhas.

Jogos digitais como ferramentas de aprendizagem e desenvolvimento

Os jogos digitais podem ser caracterizados como uma atividade lúdica, mediada por tecnologia, cuja configuração inclui ações, decisões, regras, resultados e um universo específico (Alves & Silva, 2020). Ao ser planejado, um jogo requer elementos como um enredo convidativo e um contexto cativante, que permitam ao jogador construir uma experiência significativa. Nessa experiência, ao mesmo tempo em que se conecta com a narrativa do jogo, o indivíduo inclui suas próprias concepções e significações sobre os aspectos abordados.

O avanço tecnológico e o crescente interesse por jogos digitais no mundo, como canais de entretenimento ou aprendizagem, têm promovido mudanças importantes em diversas áreas do conhecimento. Cada vez mais os pesquisadores têm buscado analisar as experiências de jogadores e descrever o universo dos jogos (Alves & Silva, 2020). Nos campos da psicologia e da educação, diversos estudos têm incluído os jogos digitais como ferramentas pedagógicas (Pereira et al., 2022; Barbosa & Amaral, 2021; Brito & Sant'Ana, 2020; Barbosa et al., 2020) ou terapêuticas (Dias et al., 2020; Ramos et al., 2020).

Numa perspectiva que visa à promoção do processo de aprendizagem para crianças e adolescentes, jogos digitais têm sido apresentados como alternativas a aulas mecanizadas, exercícios repetitivos e distanciamento entre conteúdos abstratos e realidade (Barbosa et al., 2020). Associar elementos lúdicos e prazerosos a contextos pedagógicos tem sido uma ideia amplamente estudada cujos resultados são promissores (Barbosa & Amaral, 2021; Mafra & Silva, 2021).

Sendo assim, os jogos podem exercitar a criatividade de maneira divertida, contribuindo para a compreensão e a resolução criativa de problemas, competência essencial para a escola e para a vida em geral. Em diálogo com essa perspectiva, Pereira et al. (2022) apontam para fatores como motivação e engajamento, aspectos frequentemente mobilizados nos jogos digitais, como impulsionadores de habilidades de raciocínio ou planejamento. A resolução de problemas, cotidianos ou dilemáticos, envolve habilidades cognitivas essenciais combinadas nas atividades de se concentrar, reter uma ou mais informações importantes e usá-las de forma adequada em um momento requerido.

Na interface entre educação, desenvolvimento humano e psicologia, os estudos sobre educação inclusiva têm pautado a relevância dos jogos digitais para a ampliação dos processos de aprendizagem e autonomia para pessoas com deficiência (Rocha et al., 2021). Autores como Silva et al. (2023) e Araújo e Seabra Júnior (2021) defendem que os jogos digitais compõem um importante recurso para o desenvolvimento de habilidades de pessoas diagnosticadas com Transtorno do Espectro Autista (TEA). Além da aprendizagem de conteúdos escolares, a dinâmica fluida e o ambiente lúdico dos jogos digitais podem favorecer o treino de habilidades emocionais, sensoriais, motoras e sociais.

Na ciência ou na clínica, é comum que a psicologia busque por recursos terapêuticos encontrados em percursos não habituais, como elementos do cotidiano. No campo da neuropsicologia, em um estudo de casos múltiplos quase experimental (Dias et al., 2020), desenvolveu-se um programa grupal de estimulação neuropsicológica mediada por jogos digitais, com crianças e adolescentes com rebaixamento cognitivo. O rebaixamento cognitivo pode ser definido como um padrão cognitivo com competências funcionais abaixo do esperado para a idade ou o período do desenvolvimento.

As crianças participantes apresentavam resultados abaixo do esperado para atividades como leitura, escrita e realização de operações matemáticas. Após participarem do programa, com jogos que requeriam habilidades de compreensão, planejamento e raciocínio lógico, houve uma redução significativa no número de pedidos de ajuda por parte das crianças, para compreender ou realizar essas tarefas.

A partir de uma concepção semelhante, outro estudo quase experimental de abordagem mista (Ramos et al., 2020) utilizou intervenções mediadas por jogos digitais com o objetivo de avaliar o impacto destas nas funções executivas em crianças. As funções executivas são compostas por habilidades como memória de trabalho, flexibilidade cognitiva e autocontrole, competências fundamentais para o desenvolvimento cognitivo

e social. Os resultados da investigação apontaram para uma melhora nas funções executivas e também revelaram repercussões positivas em outras habilidades cognitivas, como atenção alternada, atenção dividida e inteligência geral.

O desenvolvimento das funções executivas torna possível a resolução de problemas ao favorecer o raciocínio, o planejamento e o ajuste do comportamento às demandas ambientais. Por meio delas, é possível reter temporariamente memórias que auxiliem o indivíduo na realização de uma tarefa, pensar criativamente, usar a imaginação diante de desafios, adaptar-se a mudanças e ter autocontrole diante de impulsos indesejados. De acordo com Ramos et al. (2020), a habilidade de autocontrole está diretamente relacionada com outras habilidades, como atenção e concentração, além de auxiliar no desenvolvimento da empatia e em relações sociais.

Por sua vez, a empatia é uma habilidade cognitiva e afetiva que permite reconhecer que as pessoas têm pensamentos e sentimentos distintos. Segundo Dorris et al. (2022), a dimensão cognitiva da empatia envolve circuitos neurais que possibilitam inferir estados mentais de outros, enquanto a afetiva consiste na habilidade de identificar seus estados emocionais. Essa capacidade é fundamental para construir e manter relações sociais, auxiliando na escolha de comportamentos adequados em diversas situações.

Em suma, os jogos digitais têm sido instrumentos de pesquisa em vários campos. No entanto, boa parte dos estudos aborda unicamente os efeitos de intervenções com jogos no jogador, negligenciando a agência daquele que joga. Essa agência é uma característica marcante de um tipo específico de jogos: aqueles cujas decisões do jogador afetam a história da trama.

De acordo com Toh (2022), tais jogos costumam enfatizar o enredo e as relações entre personagens, podendo apresentar variações na história, a depender de como o jogador interage com ela. Além disso, eles apresentam potencial para engajar o jogador na história e implicá-lo nas escolhas que faz intencionalmente (Toh, 2022). De escolhas simples, como manipular um objeto do cenário, à resolução de dilemas morais (Pérez, 2022), os jogos focados em escolhas exploram pensamentos, planejamentos e emoções do jogador, diante de consequências desejadas ou inesperadas.

Narrativas complexas, provenientes de escolhas do jogador, podem ser experienciadas em obras como *The Walking Dead*, *Detroit: Become Human*, *The Witcher*, *Beyond: Two Souls* e *Life is Strange*. Esse tipo de jogo envolve alguns processos cognitivos do jogador, como a utilização do pensamento informal, o julgamento e a tomada de decisão. A seguir, discutiremos sobre tais processos.

O processo de tomada de decisão

A tomada de decisão é o processo de escolha diante de mais de uma opção, cujo grau de complexidade difere de uma situação para outra (Eysenck & Keane, 2017). Uma escolha pode se configurar como mais ou menos complexa à medida em que suas

circunstâncias variam, produzindo diferentes consequências. Assim, a simples escolha de comprar um presente pode passar de uma decisão cotidiana a uma decisão dilemática se o indivíduo tem apenas aquele dinheiro para sobreviver.

De acordo com Eysenck e Keane (2017), mesmo que não se conheçam os resultados de uma possível escolha a ser feita, pode-se julgar se ela é a melhor opção. Segundo os autores, o julgamento é uma capacidade cognitiva de pensamento que considera as informações disponíveis no momento da tomada de decisão, para que se busque pela melhor alternativa. Assim, é importante que cada situação seja analisada pelo indivíduo, lógica ou illogicamente.

A análise de uma situação pode ocorrer por meio de conhecimentos aos quais se teve acesso, a exemplo de estudos ou informações midiáticas, mas também mediante experiências pessoais em outros domínios. Segundo Eysenck e Keane (2017), a avaliação individual costuma ponderar probabilidades relacionadas a cada escolha, bem como elementos afetivos do sujeito. Desse modo, o indivíduo percebe como se sente diante de cada opção e explora imaginativamente como se sentiria diante de cada possível resultado.

Os jogos digitais podem atuar como um treino seguro para situações vivenciadas no cotidiano, o que inclui o exercício da regulação das emoções (Ramos, 2020). Segundo Hofmann (2024), o processo de regulação emocional consiste no ajuste das emoções às demandas situacionais e envolve a manutenção, a melhoria e inibição das emoções, bem como sua intensidade e duração. Eysenck e Keane (2017) utilizam também afeto, um termo mais amplo que inclui emoções e humor, sendo este último composto por estados emocionais mais duradouros.

As emoções envolvidas em uma atividade podem ou não estar relacionadas à tarefa em si. Nesse sentido, Han e Lerner (2009) expõem que as emoções associadas ao curso da atividade são chamadas de integrais, enquanto aquelas que foram despertadas de maneira anterior à atividade são chamadas de incidentais. Eysenck e Keane (2017) afirmam que emoções incidentais podem influenciar na maneira como conduzimos atividades cotidianas ou resolvemos problemas complexos, como aqueles que envolvem decisões e moralidade.

Desde os primeiros estudos sobre o tema da moralidade no desenvolvimento humano, autores como Piaget (1932/1994) e Kohlberg (1992) utilizaram histórias ou dilemas morais. Os dilemas morais formulados nesses estudos consistem em narrativas que envolvem situações extremas, como adoecimento grave ou sobrevivência, comumente associadas a um personagem que deve tomar uma decisão (Silva, 2021). Em tais dilemas, as opções de escolha envolvem temas como honestidade, sobrevivência ou justiça, e sua resposta é delegada ao interlocutor ou ouvinte.

Ao analisar estudos recentes envolvendo dilemas morais, Eysenck e Keane (2017) apontam que as emoções vivenciadas pelo ouvinte, fora do contexto do dilema, afetam

suas respostas. Segundo os autores, afetos como raiva e tristeza com frequência favorecem julgamentos respectivamente otimistas e pessimistas diante dos dilemas, estando ambos associados a respostas com maior aceitação de riscos. Diferentemente, no caso de ansiedade e alegria, ambas se associam a uma maior aversão a riscos nas respostas a problemas dilemáticos, com julgamentos pessimistas correlacionando-se à ansiedade e julgamentos otimistas à alegria.

Ao deparar-se com uma situação dilemática, experiências afetivas ou de raciocínio podem ser evocadas, colaborando para julgamentos que variam conforme as circunstâncias apresentadas. Nesse sentido, Eysenck e Keane (2017) afirmam que os dilemas podem ser julgados de forma deontológica, ao se considerarem as regras ou obrigações morais, ou utilitária, pensando-se de forma pragmática sobre os ganhos e perdas em questão. Segundo os autores, essas duas maneiras de julgamento envolvem o predomínio do afeto e da racionalidade, respectivamente.

Ademais, frente a situações de natureza dilemática, os indivíduos humanos podem recorrer a experiências anteriores, leituras, informações às quais teve acesso ou afetos. O mesmo ocorre em decisões de caráter trivial. Esse conjunto de experiências anteriores apoia o processo de tomada de decisão, que, diferentemente do que se imagina, não ocorre majoritariamente com base na lógica (Han & Lerner, 2009), mas de modo informal. O pensamento informal é uma maneira de se avaliar as circunstâncias disponíveis, associando-as a experiências prévias, em termos de conhecimento adquirido e vivências pessoais (Eysenck & Keane, 2017).

De acordo com Eysenck e Keane (2017) esse tipo de pensamento costuma se distanciar de respostas corretas a problemas lógicos, visto que se baseia em percepções individuais facilmente suscetíveis a erros. Contudo, ele é aplicável e útil à resolução de problemas que surgem no cotidiano, como arrumar frutas em uma sacola, colocando as mais frágeis sobre as mais resistentes. Nas diversas esferas da vida, as questões emergentes vão além de uma resolução lógica, colocando à prova elementos relacionais, ontológicos ou afetivos.

Os aspectos envolvidos no raciocínio informal costumam colaborar para a compreensão rápida de um problema, economizando-se tempo e energia cognitiva, ao se adotar respostas que funcionaram em situações semelhantes. Portanto, muitas vezes norteadas pelo raciocínio informal, o processo de tomada de decisão integra elementos de experiência, conhecimento, relações pessoais e afetos.

***Life is Strange 2*: um estudo de caso**

Considerações metodológicas

Este é um estudo de caso de caráter qualitativo, exploratório e instrumental. De acordo com Stake (2000), em um estudo de caso instrumental, o interesse do pesquisador está centrado em um caso específico que é percebido como capaz de enriquecer a

compreensão de algo mais abrangente. Assim, utiliza-se o caso aqui discutido, representado por *Life is Strange 2*, um jogo digital cujas escolhas do jogador afetam a história, com o fim de explorar conexões entre esse tipo de jogo e o processo cognitivo de tomada de decisão.

Dentre os jogos de escolha, foi escolhido *Life is Strange 2* por ele, ao longo dos seus cinco episódios, abordar diversos temas relevantes e atuais, como relacionamentos, fanatismo, preconceito, aspectos morais e imigração de forma detalhada e profunda. Além disso, o jogo aborda situações cotidianas realisticamente, emulando eventos que pessoas vivendo em condições parecidas realmente poderiam experimentar. Ademais, a trama coloca o jogador diante de verdadeiros dilemas que possuem consequências imprevisíveis, algumas das quais irreversíveis, como na vida real. Destaca-se também o fato de o jogo fornecer telas que permitem que o jogador revise as escolhas tomadas ao longo de cada episódio.

Documentos e Instrumentos

Os instrumentos utilizados foram uma cópia original do jogo *Life is Strange 2* (versão PC), as telas de escolhas que aparecem após a finalização de cada episódio do jogo e um banco de escolhas. A cópia do jogo foi utilizada com a finalidade de permitir aos pesquisadores acesso completo à história e às escolhas nela presentes. As telas de escolhas consistem em telas de jogo que apresentam sequencialmente as principais escolhas com que o jogador se deparou ao longo de um episódio, destacando a decisão do jogador e o percentual de jogadores que adotaram cada opção. As telas de escolha são praticamente idênticas para todos os jogadores, contendo como única diferença um destaque em negrito para a opção do jogador em meio às outras possibilidades. Elas foram adotadas nesta pesquisa como a principal fonte de dados, uma vez que permitem acessar facilmente todas as principais escolhas do jogo. Por sua vez, o banco de escolhas é uma planilha na qual foram registrados e categorizados todos os dados coletados nas telas de escolha, assim como anotadas as decisões dos pesquisadores.

Procedimentos de coleta dos dados

Inicialmente, o jogo *Life is Strange 2* foi jogado do início ao fim, em 14 horas, distribuídas em três dias, com os pesquisadores buscando ao máximo optar pelas escolhas que fariam caso as situações da trama se tratassem de situações reais. Ao longo de todo o processo de jogo, os pesquisadores ficaram lado a lado, revezando no controle do personagem, sempre tomando as decisões por consenso. O referido jogo não é experienciado em partidas, mas se configura como uma história com início, meio e fim, dividida em episódios. Sempre que os pesquisadores interromperam o jogo, foi possível retornar depois ao ponto em que pararam. Ao final de cada episódio, foram capturadas todas as telas de escolhas do jogo. Em seguida, no banco de escolhas, foram registradas todas as escolhas e as opções que as compunham. Para cada escolha de um episódio, foi atribuído um número de acordo com a ordem em que ela aparece na tela de escolhas no episódio (sempre começando por 1), a indicação do episódio no qual ela aparece e

um título de acordo com cada situação. Por exemplo, no episódio 2, a décima primeira escolha que aparece na respectiva tela de escolhas consiste em o jogador decidir se ele irá ou não ouvir a canção da personagem Cassidy até o final. Nesse caso, o registro no banco foi, então, feito da seguinte forma: Episódio 2, Escolha 11 - a canção (título atribuído pelos autores); Opções (exatamente como aparecem na tela de escolhas): a) Você ouviu a canção de Cassidy até o final; b) você não ouviu a canção de Cassidy até o final.

Procedimentos de análise dos dados

Os dados registrados no banco de escolhas foram categorizados quanto à natureza do tema de cada escolha e o contexto no qual a decisão foi necessária. Em seguida, para cada categoria, foi selecionada uma escolha que a representasse. As escolhas foram selecionadas de acordo com os seguintes critérios: representar uma situação específica que seja claramente descritível e apresentar elementos que inequivocamente a qualifiquem como pertencente à sua categoria. Por fim, os dados foram analisados à luz dos estudos de Eysenck e Keane (2017) sobre julgamento e tomada de decisão, bem como dos estudos sobre jogos e desenvolvimento que subsidiam o presente trabalho.

Resultados e Discussão

***Life is Strange 2*: uma breve descrição**

Life is Strange 2 é um jogo narrativo de aventura, recomendado para maiores de 18 anos, desenvolvido pelo estúdio francês Dontnod Entertainment e publicado pela Square Enix. Ele segue a história dos irmãos Sean e Daniel Diaz, de 16 e 9 anos, respectivamente, que fogem de sua casa em Seattle após um trágico incidente envolvendo a polícia, no qual seu pai, Esteban, é morto. A história explora a relação entre os irmãos enquanto eles tentam escapar das autoridades e encontrar um caminho para o México, o lugar onde acreditam estar seguros.

O jogo, que, apesar de guardar o mesmo nome de *Life is Strange 1*, é completamente independente narrativamente do seu antecessor, é dividido em cinco episódios, cada um apresentando escolhas que afetam o relacionamento dos irmãos e o curso da narrativa. O jogador controla Sean, que precisa orientar e proteger Daniel, moldando seu comportamento de acordo com as decisões que toma ao longo da jornada. Essas escolhas impactam diretamente as características pessoais e comportamentos de Daniel e o final da história, levando a diferentes desfechos.

Os episódios que constituem o jogo são: *Roads* - publicado em setembro de 2018; *Rules* - publicado em janeiro de 2019; *Wastelands* - publicado em maio de 2019; *Faith* - publicado em agosto de 2019; e *Wolves* - publicado em dezembro de 2019.

No Episódio 1: *Roads*, os irmãos fogem de sua casa em Seattle após a morte de seu pai, causada por um confronto com a polícia. Eles começam sua jornada como fugitivos,

viajando pelo estado de Washington e acampando em florestas. Durante essa fase, Daniel descobre que tem o poder de mover objetos com a mente e Sean começa a perceber os poderes telecinéticos do irmão. O episódio foca na luta pela sobrevivência, no luto pela perda do pai e no início da responsabilidade de Sean em guiar seu irmão.

No Episódio 2: *Rules*, os irmãos chegam à casa de seus avós maternos, Claire e Stephen, em Beaver Creek. Sean tenta ensinar Daniel a controlar seus poderes, e os dois precisam lidar com as regras impostas pelos avós sobre como devem se comportar para evitar chamar a atenção. Nesse período, Daniel faz amizade com Chris, uma criança que acredita ter superpoderes. As escolhas do episódio envolvem a relação dos irmãos com seus avós, Chris e a gestão dos poderes de Daniel. No final, os irmãos são forçados a fugir novamente quando a polícia começa a se aproximar.

No Episódio 3: *Wastelands*, Sean e Daniel se juntam a uma comunidade de trabalhadores que vivem em uma fazenda ilegal de cultivo de maconha no norte da Califórnia. Aqui, Sean se envolve com outros personagens, incluindo Finn e Cassidy, dois jovens com quem ele forma laços. O episódio explora temas como amizade, confiança e rebeldia, enquanto Sean e Daniel tentam manter sua relação em meio a novos desafios. No final, o grupo tenta roubar dinheiro do chefe da fazenda, mas as coisas saem do controle, resultando em uma explosão que afasta os irmãos.

No Episódio 4: *Faith*, Sean, ferido e separado de Daniel, acorda em um hospital. Ele descobre que seu irmão passou a integrar uma seita religiosa no deserto de Nevada, onde Daniel é tratado como um messias por sua líder, Lisbeth. Sean precisa resgatar Daniel, enfrentando desafios morais sobre como abordar a seita e confrontar Lisbeth, enquanto lida com os conflitos internos de Daniel, que está começando a questionar o controle de Sean sobre ele. Soma-se a esses desafios o reencontro entre Sean e sua mãe, Karen, que havia abandonado sua família sem dar maiores explicações. O episódio é marcado por tensão emocional e escolhas críticas que determinam o futuro dos irmãos e a relação com sua mãe.

No Episódio 5: *Wolves*, os irmãos finalmente chegam perto da fronteira com o México, seu destino sonhado. No entanto, eles são confrontados pela Patrulha da Fronteira e colocados em uma prisão de imigrantes. Com a ajuda de aliados, eles escapam e se encontram diante de uma escolha final: tentar atravessar a fronteira, desafiando a lei, ou se render à polícia e enfrentar as consequências. As decisões do jogador ao longo do jogo afetam qual dos finais possíveis se desenrolará, cada um refletindo o impacto das escolhas feitas na relação entre Sean e Daniel e o destino de ambos.

Em termos de jogabilidade, as escolhas em *Life is Strange 2* são realizadas de várias maneiras ao longo do jogo. Nos diálogos, a maioria das decisões ocorre durante conversas, onde o jogador pode escolher o tom de voz de Sean, como calmo, irritado ou encorajador, e fazer escolhas que afetam as relações com os personagens e o desenvolvimento da história. Por exemplo, o jogador pode optar por confrontar Daniel sobre o uso de seus poderes ou tentar acalmá-lo.

Além disso, há decisões baseadas em ações em situações específicas, onde o jogador precisa escolher como Sean age, desde ajudar Daniel a descer de um lugar alto até decisões mais significativas, como roubar comida para sobreviver ou escolher onde se esconder. A exploração do ambiente também desempenha um papel importante, incentivando o jogador a examinar objetos, descobrir pistas e desbloquear novas áreas que podem influenciar a narrativa e as decisões subsequentes.

Life is Strange 2 aborda com profundidade diversos assuntos, como família e fraternidade, identidade e migração, moralidade e consequências, dentre outros. A relação entre Sean e Daniel é o coração da narrativa, com o jogo explorando como Sean lida com a responsabilidade de ser uma figura paterna para seu irmão mais novo. A origem mexicana dos irmãos e sua jornada como fugitivos levantam questões sobre discriminação, pertencimento e o impacto da xenofobia. Além disso, as escolhas feitas ao longo da história trazem repercussões complexas, abordando temas como justiça, sobrevivência e dilemas morais.

Os principais tipos de escolha em *Life is Strange 2*

Uma análise cuidadosa do banco de escolhas permitiu dividi-las em cinco categorias, de acordo com a natureza do seu tema e o contexto de decisão. As categorias são: escolhas relacionadas à educação e proteção do irmão, escolhas de fuga e sobrevivência, escolhas de moralidade, escolhas relacionais e escolhas de cotidiano. Como dizem respeito a aspectos da vida que podem se interconectar, essas categorias apresentam mais um caráter didático e exploratório do que de verdade inquestionável. A seguir, as categorias são brevemente descritas. As escolhas relacionadas à educação e proteção do irmão giram em torno da responsabilidade de Sean em cuidar de Daniel. Essas escolhas envolvem ensinar valores fundamentais, como seguir as regras da sociedade ou priorizar a família. Além disso, o jogador deve guiar Daniel em momentos em que é necessário decidir entre mentir ou contar a verdade sobre seus poderes. A proteção de Daniel também é um tema recorrente, com escolhas que envolvem garantir sua segurança física, como protegê-lo de um puma.

As escolhas de fuga e sobrevivência focam nos dilemas que os irmãos enfrentam como fugitivos. Sean precisa tomar decisões sobre continuar fugindo ou se entregar às autoridades. Planos estratégicos de fuga surgem em momentos críticos, como na delegacia ou no hospital. A autoproteção também entra em jogo, como quando o jogador deve decidir se sabota ou não o carro de um personagem armado para evitar uma perseguição.

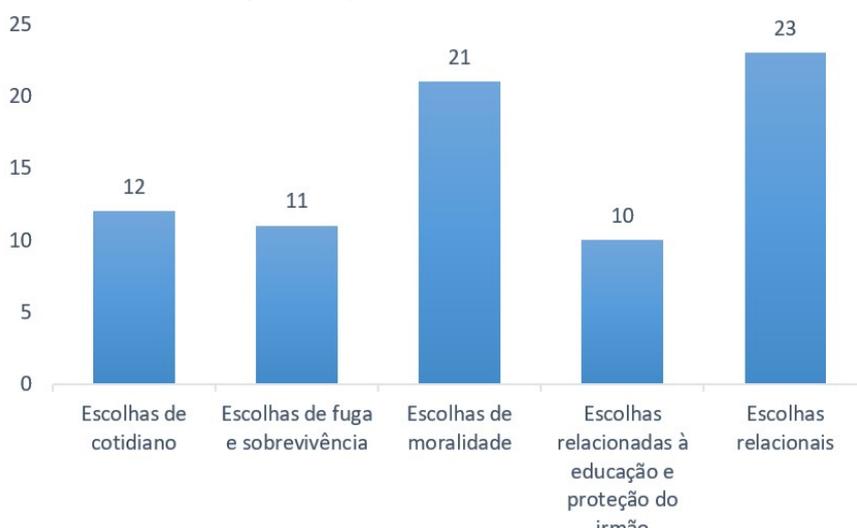
Nas escolhas de moralidade, o jogador enfrenta dilemas sobre justiça e ajuda aos outros, como intervir para auxiliar mexicanos presos. Decisões sobre o uso de violência para resolver problemas também estão presentes, como atacar policiais e outras pessoas. A honestidade também é uma questão central, com escolhas sobre roubar ou não roubar, e dizer a verdade ou mentir.

As escolhas relacionais consistem em decisões sobre os laços afetivos de Sean e envolvem opções como se aproximar de alguém ou manter distância emocional, a exemplo de atos como escrever ou não um bilhete. Além disso, escolhas sobre amizade e romance influenciam o envolvimento emocional de Sean com outros personagens. Momentos de conversa e perdão também são cruciais.

Por fim, as escolhas de cotidiano abordam como Sean interage rotineiramente com seu entorno. Ele pode participar de atividades sociais e rotineiras, como fazer café, envolver-se em uma caça ao tesouro ou ajudar nas tarefas. Pequenos gestos, como desenhar ou dar presentes de Natal a alguém, também têm impacto nas relações interpessoais, mostrando que até mesmo ações aparentemente insignificantes podem influenciar a narrativa e os laços que Sean constrói ao longo da jornada.

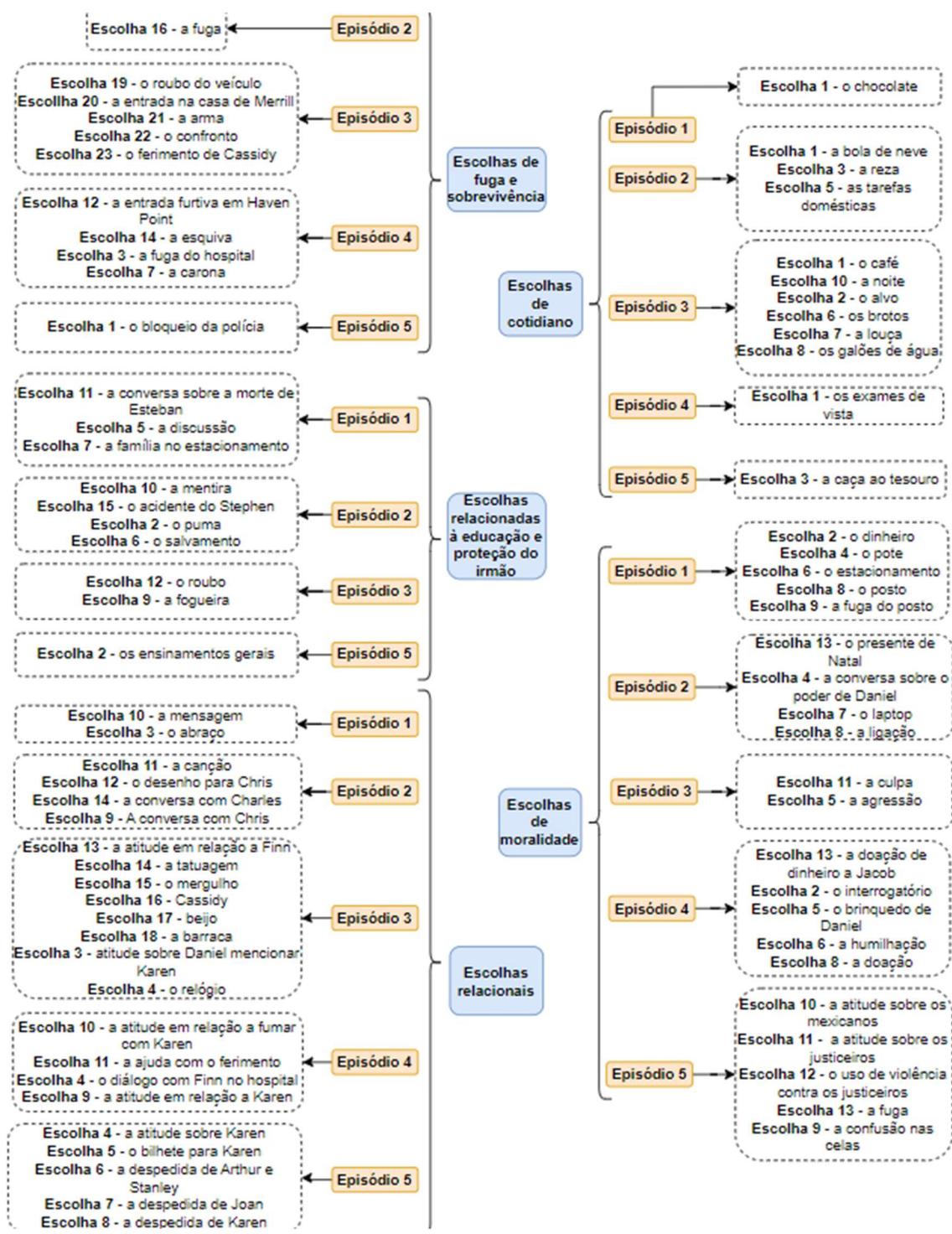
Na Figura 1, pode-se observar o número de escolhas por categoria. Nota-se que a maior parte das escolhas apresentadas no jogo possui natureza moral ou relacional. Esse fato reforça a característica que o jogo apresenta de colocar o jogador continuamente em situações difíceis, sendo que, cedo ou tarde, ele precisará lidar com as consequências.

Figura 1. *Número de escolhas por categoria*



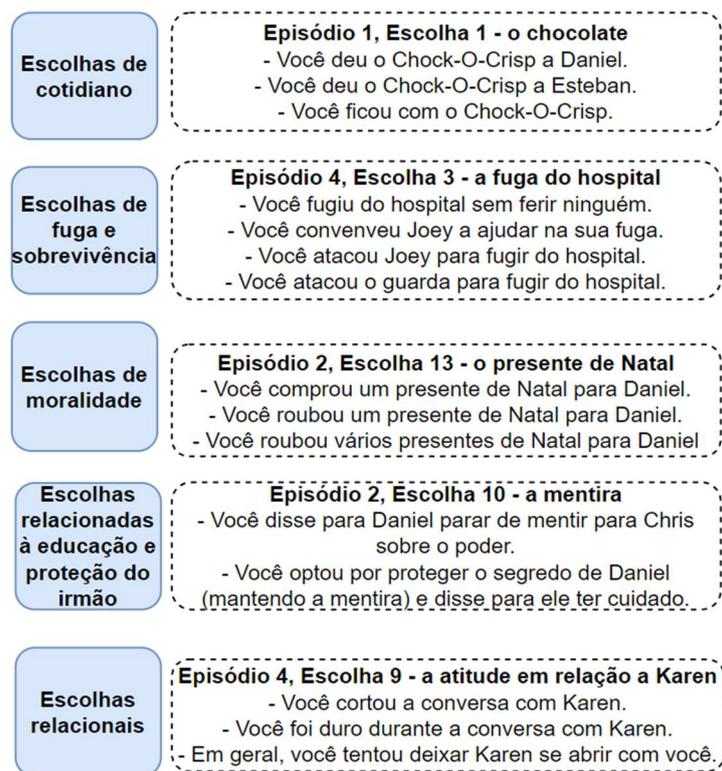
Por sua vez, a Figura 2 apresenta como as escolhas foram distribuídas ao longo de cada categoria. Nota-se o fato de que a numeração das escolhas se repete, porque se refere a episódios diferentes. Por exemplo, a escolha 13 do segundo episódio difere da escolha 13 do terceiro episódio.

Figura 2. Distribuição de escolhas por categoria ao longo dos episódios



Como mencionado na seção metodológica, foi selecionada uma escolha para representar cada uma das categorias. Na Figura 3, observam-se tais escolhas e as respectivas opções que as constituem. Em seguida, cada escolha selecionada é descrita e contextualizada de acordo com o momento do jogo em que é apresentada ao jogador.

Figura 3. *Escolhas e opções selecionadas para ilustrar cada categoria*



A escolha 1 do episódio 1 ocorre no início do jogo, quando Sean ainda está em casa com seu pai, Esteban, e seu irmão mais novo, Daniel. Após um longo dia de escola e trabalho, os três estão na cozinha conversando. A atmosfera é leve, com Esteban tentando criar um ambiente descontraído. É nesse momento que surge a questão de quem vai ficar com a última barra de Chock-O-Crisp (nome fictício de chocolate), uma situação trivial, mas que destaca a dinâmica familiar entre os três. A escolha do jogador determina como Sean lida com o equilíbrio entre seu próprio desejo, o carinho por seu irmão mais novo e o respeito por seu pai.

Na escolha 3 do episódio 4, Sean está preso em um hospital, debilitado após uma série de eventos traumáticos que o colocam em uma situação desesperadora. Ele precisa escapar, e o ambiente é de urgência e tensão. A escolha surge no meio de uma fuga em que Sean avalia suas opções para conseguir sair. O hospital está vigiado, e suas ações definirão não apenas o sucesso de sua fuga, como também as consequências morais e físicas para os outros, como Joey, um enfermeiro amigável, ou os guardas do local. Essa escolha reflete o quão longe Sean está disposto a ir para se libertar e continuar sua jornada.

A escolha 13 do episódio 2 retrata o período de Natal, durante o qual Sean e Daniel estão vivendo temporariamente na casa dos avós, em uma realidade mais estável do que quando fugiam pela estrada, mas ainda incerta. Ao passar por uma feira de Natal, Sean se depara com a chance de adquirir presentes para celebrar a ocasião. A escolha se dá no meio da ambiguidade moral que envolve as circunstâncias nas quais eles se

encontram, pois o dinheiro é escasso, e a necessidade de fazer Daniel se sentir melhor emocionalmente pesa sobre Sean. Este momento testa a bússola moral de Sean em relação à sobrevivência e o afeto que ele nutre por seu irmão, podendo ele se esforçar para comprar presentes ou roubá-los.

A escolha 10 do episódio 2 também se dá ao longo da estadia dos irmãos na casa dos seus avós. Nessa ocasião, Daniel faz amizade com Chris, uma criança que mora na casa ao lado. Em determinado momento, para agradar o amigo, que possui a fantasia de ser um super-herói, Daniel utiliza os próprios poderes de mover objetos com a mente para fazer Chris acreditar que ele mesmo possui poderes especiais. Sean se vê em um dilema ao perceber que a situação pode se tornar perigosa se a verdade vier à tona de maneira abrupta. A escolha aparece quando Daniel começa a contar mentiras para manter a ilusão de Chris, forçando Sean a decidir entre proteger a segurança de seu irmão ou ensiná-lo que uma boa amizade não se sustenta à base de mentiras.

Na escolha 9 do episódio 4, após semanas separados, Sean finalmente se reúne com sua mãe, Karen, em uma situação cheia de emoções contraditórias, na qual ele buscava reconquistar a confiança do irmão, então sob o controle da líder de uma seita. A relação entre eles é distante e complicada, marcada pelo abandono de Karen vários anos antes (o pai de Sean e Daniel os criou sozinho). A conversa entre mãe e filho é cheia de tensão, com Sean precisando lidar com seus sentimentos de abandono, raiva e, potencialmente, reconciliação. A escolha ocorre durante esse diálogo íntimo, possibilitando ao jogador moldar a abordagem de Sean, seja cortando a conversa, sendo hostil ou permitindo que Karen explique suas razões e busque uma forma de conexão.

A experiência de tomar decisões: da vida para o jogo, do jogo para a vida

Ao colocar o jogador para tomar decisões, *Life is Strange 2* requisita dele que utilize a sua própria experiência de vida. Assim, quando uma decisão precisa ser tomada no jogo, ficção e realidade se misturam, proporcionando um momento de troca entre a história do personagem principal e as vivências do jogador. Observa-se essa troca nas escolhas referentes a cada uma das cinco categorias, de modo que o jogador pode, se desejar, optar por seguir os caminhos que seguiria se, na vida real, estivesse na situação vivida pelo personagem.

Ao fazer isso, o jogador, via pensamento informal (Eysenck & Keane, 2017), acessa suas experiências, crenças e visão de mundo, além de vivenciar os afetos que envolvem tanto os processos decisórios quanto suas consequências. Esse conteúdo participa ativamente do processo de tomada de decisão, construindo a trajetória do personagem. Por sua vez, a parte da experiência do personagem que é construída pelo jogador gera consequências que são acessadas e processadas pelo jogador, passando a integrar sua experiência pessoal. Essa experiência passa a constituir um elemento a mais a ser considerado diante de novos processos decisórios no jogo, em um processo cíclico.

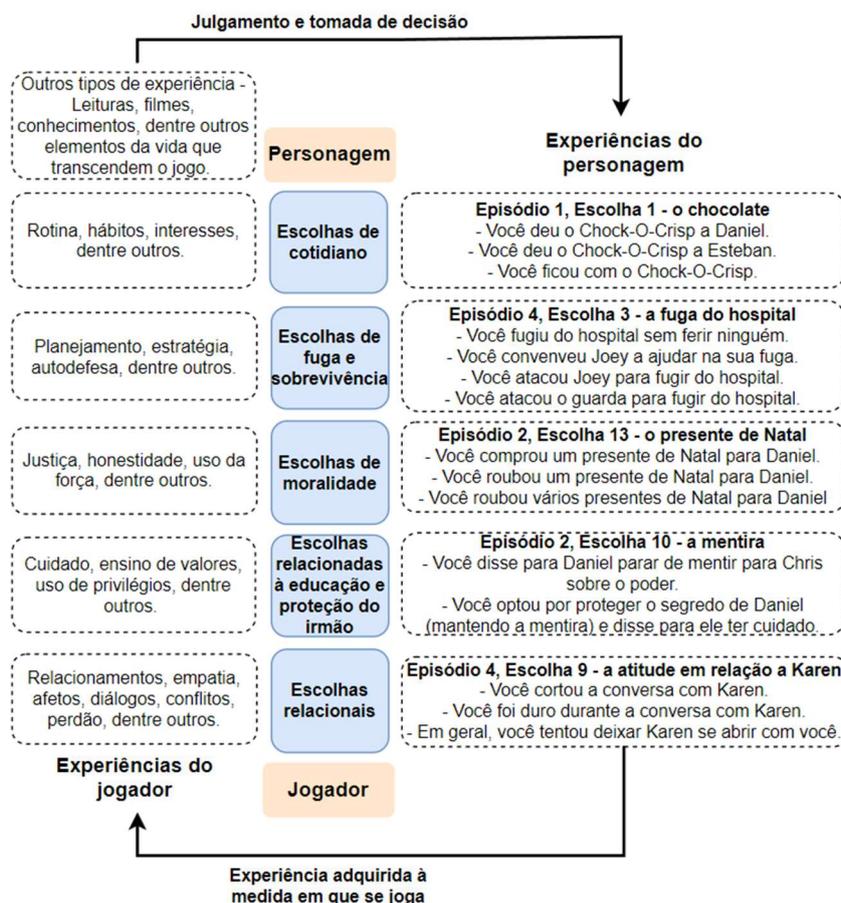
Para exemplificar o que dizemos, consideremos a nossa experiência como jogadores na escolha 9 do episódio 4, na qual era preciso decidir sobre uma atitude em relação a Karen, mãe de Sean e Daniel. Ao longo das nossas histórias de vida, fomos ensinados a ter empatia e a escutar a versão de pessoas que nos fizeram mal antes de nos afastarmos delas definitivamente (este é um aspecto compartilhado entre nós dois, autor e autora). Esse aprendizado constitui nossas experiências pessoais e foi essencial para que optássemos por um padrão de escolhas relacionadas à aproximação em relação a Karen, mesmo sabendo que ela abandonou os irmãos sem dar explicações.

Como consequência dessa aproximação, recebemos o apoio de Karen, que se mostrou de grande importância para convencer Daniel a recusar a tutela de Lisbeth, que o manipulava. Ao perceber o efeito da decisão que tomamos, fomos envolvidos por afetos positivos, como alegria e gratidão a Karen, que francamente apresentou suas justificativas para abandonar sua família. Essa decisão, assim como sua consequência, agora faz parte do nosso rol de experiências (a ponto de escrevermos sobre isso neste texto) e foi importante em outras decisões tomadas ao longo do jogo, como escolher escrever um bilhete carinhoso de despedida para Karen em um momento no qual os irmãos precisavam voltar a fugir.

Nota-se que, desde o início da trama, o jogador pode, por curiosidade, optar por nunca se vincular ao personagem principal e, assim, apenas tomar decisões que não tomaria na vida real. Mesmo nesse caso, há um processo de troca entre jogador e personagem. Afinal, é necessário ao jogador acessar suas experiências, via pensamento informal, para selecionar as escolhas no jogo que não condizem com sua vida. Uma vez tomadas as decisões, o próprio processo decisório e as consequências dele no personagem passam a integrar as experiências do jogador, constituindo um novo elemento a fazer parte dos novos eventos do jogo.

A dinâmica de troca entre jogador e personagem em *Life is Strange 2* pode ser observada na Figura 4. Nela, notam-se, ao lado esquerdo, exemplos de elementos que podem constituir a experiência de vida do jogador (os exemplos foram formulados com base na experiência dos pesquisadores com o jogo, que possibilitou a especificação de alguns aspectos que constituem cada categoria). Esses elementos são fundamentais para o processo de tomada de decisão no jogo e podem ou não ser compatíveis com as categorias de escolhas aqui identificadas, já que a vida real transcende um jogo em suas dimensões. Eles subsidiam o processo de julgamento e tomada de decisão que molda as experiências do personagem, representadas pela seleção de escolhas ao lado direito da imagem. Por sua vez, a atuação de protagonismo do jogador como definidor das escolhas do personagem e a vivência de suas consequências passam a constituir novas experiências na vida daquele que joga.

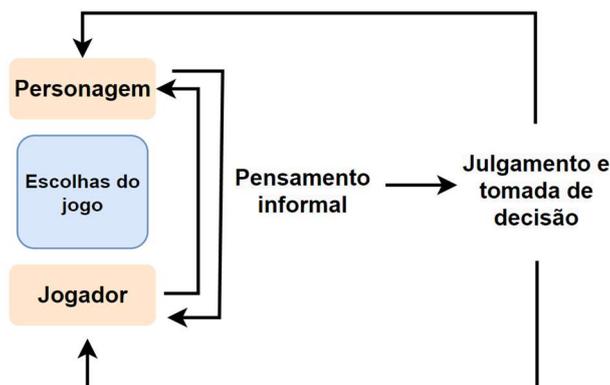
Figura 4. Processo de interconexão entre as experiências do jogador e as experiências do personagem em *Life is Strange 2*



Essa dinâmica de funcionamento faz de *Life is Strange 2* um jogo no qual a relação jogador-personagem é uma interação em duas direções (ver a Figura 4). A característica que habilita essa interação é ser um jogo cujas escolhas do jogador afetam a história, isto é, ser um jogo de escolha. Portanto, pode-se estender essa característica a outros jogos de escolha.

Na Figura 5, é proposto um modelo que ilustra alguns dos elementos envolvidos no processo de tomada de decisão em um jogo de escolhas, considerando a conexão bidirecional entre jogador e personagem principal. Nela, pode-se observar como o pensamento informal atua como elo entre as experiências do jogador e as experiências do personagem, sendo fundamental no processo de julgamento e tomada de decisão no jogo. Por sua vez, esse processo retroage tanto sobre o jogador quanto sobre o personagem, moldando as experiências de ambos.

Figura 5. Processo de tomada de decisão em um jogo de escolhas, considerando a díade jogador - personagem



É importante ressaltar que o modelo acima proposto (Figura 5) não consiste em uma generalização das experiências subjetivas ou conteúdos afetivos do jogador. Diferentemente, com ele, buscamos explorar teoricamente conexões entre jogos de escolha e o processo cognitivo de tomada de decisão, enfatizando a relação entre jogador e personagem.

Jogos de escolha e suas contribuições ao desenvolvimento humano

O caso de *Life is Strange 2* ilustra como os jogos de escolha podem se configurar como importantes ferramentas na interação jogador-personagem, especialmente no que se refere a situações dilemáticas. Seja projetando escolhas que faria em circunstâncias parecidas ou experimentando opções distintas daquelas que escolheria em sua vida, o jogador é convocado a lidar com consequências de suas ações. Essas consequências podem despertar sentimentos e pensamentos genuínos que transcendem o jogo.

Estudos atuais têm enfatizado o engajamento como um ganho tipicamente encontrado em atividades prazerosas, como jogos digitais divertidos (Barbosa et al., 2020; Pereira et al., 2022), mas alguns deles prendem a atenção do jogador por meio de características que estão além do entretenimento. É o que acontece com *Life is Strange 2* e outros jogos de escolha ao abordar temas relevantes e atuais, convocando o jogador a pensar sobre a realidade à sua volta. Quando esses jogos convocam o jogador a tomar decisões em meio aos eventos da trama, este pode se sentir convidado a refletir sobre seu papel ativo frente a temáticas semelhantes fora do jogo.

Assim, o estudo de caso instrumental de *Life is Strange 2* evidencia a agência do sujeito que joga, elencando conexões entre sua história de vida e a trajetória do personagem. Envolto em situações nas quais a escolha requerida pode adotar diferentes níveis de complexidade (Eysenck & Keane, 2017), o jogador pode refletir sobre o impacto de suas decisões nos relacionamentos ou nas vivências afetivas dos personagens. Esse tipo de reflexão também pode ser estendido pelo jogador a outros âmbitos de sua vida e apresenta potencial para promover um maior senso de responsabilidade ou empatia, nos

aspectos cognitivos e afetivos descritos por Dorris (2022). No entanto, essa ideia precisa ser melhor investigada em estudos empíricos.

Além disso, o estudo de caso ressalta o papel dos afetos incidentais - aqueles que emergem anteriormente a uma atividade, podendo interferir em seu curso - e integrais - aqueles mobilizados durante uma atividade específica -, como Han e Lerner (2009) afirmam que acontece no processo decisório. Voltemos ao exemplo no qual abordamos nossos sentimentos, como jogadores, em relação ao abandono de Karen, mãe dos irmãos. Como vimos, alguns afetos anteriores associados a aspectos relacionais foram essenciais para determinar as nossas escolhas, buscando uma aproximação entre os irmãos e Karen. Por seu potencial de influenciar certas atividades posteriores (incluindo aquelas relacionadas à tomada de decisão), tais afetos classificam-se como incidentais. Por sua vez, a decisão de aproximar os irmãos da mãe mobilizou em nós sentimentos positivos, que podem aqui ser classificados como afetos integrais por terem emergido no curso da atividade. Em contrapartida, a vivência desses afetos pode atuar de forma incidental em novas experiências, por exemplo, integrando o nosso posicionamento no processo de escrita de um texto sobre jogos de escolha.

Segundo Ramos (2020), os jogos podem ser uma ferramenta para o desenvolvimento da regulação emocional. Para essa autora, eles oferecem um ambiente seguro para testar diferentes estratégias de gerenciamento emocional, permitindo que o jogador aprenda com os erros e desenvolva melhores abordagens para lidar com as emoções em situações da vida. Nos jogos de escolha, muitas vezes cabe ao jogador decidir sobre como expressar as emoções do personagem controlado, por exemplo, definindo se ele reagirá a uma provocação com raiva, desprezo ou simplesmente a ignorando. Assim, a mobilização da experiência afetiva nesse tipo de jogo é ampliada, ressaltando a importância dessa dimensão para pesquisas futuras.

O estudo de caso é particularmente útil no debate aqui realizado sobre jogos de escolha, porque ilustra como as narrativas interativas em jogos podem simular situações reais, dilemas morais e problemas do cotidiano. Por meio das decisões que Sean, o personagem principal, deve tomar ao longo do jogo, o jogador é forçado a se envolver em situações complexas que exigem habilidades como empatia e tomada de decisões tanto rotineiras quanto dilemáticas, temas abordados por Piaget (1932/1994) e Kohlberg (1992) em seus estudos sobre moralidade.

No que se refere a dilemas morais em *Life is Strange 2*, o julgamento das opções pelo jogador pode ser de caráter deontológico ou utilitário, com base nos estudos de Eysenck e Keane (2017) sobre tomada de decisão. Consideremos dois exemplos extraídos da categoria Escolhas de moralidade, baseados na nossa experiência de jogo. Na escolha 13 do episódio 2, havia um dilema entre comprar um presente para agradar a Daniel, que estava triste, sacrificando a pequena reserva financeira dos irmãos ou roubar um ou mais presentes. Nesse caso, julgamos a situação deontologicamente, optando por uma escolha compatível com a regra social de que não se deve roubar.

Já na escolha 9 do primeiro episódio, os irmãos foram capturados violentamente por Hank, o dono de uma loja de conveniência em um posto de combustível. Ao tentar escapar dessa situação com o irmão, em uma noite fria de tempestade, Sean se depara com o seguinte dilema: agredir Hank e roubar uma barraca de *camping* ou simplesmente correrem para longe. Nesse caso, julgamos a situação utilitariamente e escolhemos a primeira opção. Nosso julgamento foi utilitário, porque, apesar da regra social de não agredir ou roubar, consideramos logicamente que a agressão a Hank poderia atrasá-lo, aumentando as chances de fuga dos irmãos. Além disso, o roubo da barraca seria útil para sobreviverem àquela noite tempestuosa.

A forma como as pessoas julgam as opções disponíveis no jogo pode ser importante para se compreender como elas fazem escolhas fora dele. O modelo proposto neste artigo (Figura 5) foi construído com o intuito de auxiliar nessa compreensão. Ao passar por diferentes momentos, uma pessoa vivencia novas experiências, crenças e formas de julgamentos, o que pode impactar suas decisões futuras. Analisar esse processo pode ser de valor para o desenvolvimento de intervenções pedagógicas ou terapêuticas que utilizam jogos digitais, como as realizadas por Dias et al. (2020) e Ramos et al. (2020) em seus estudos sobre estimulação neuropsicológica.

Cada vez mais, a psicologia avança em direção a aplicações contextualizadas. Nessa perspectiva, os jogos digitais têm feito parte de investigações do campo, cujos resultados têm apontado para o desenvolvimento de competências cognitivas e de respostas comportamentais compatíveis com as exigências do ambiente (Dias et al., 2020). Compreender os processos que apoiam uma tomada de decisão, buscando acompanhá-los enquanto estes ocorrem é um grande potencial dos jogos de escolha como instrumentos de pesquisa. Novos estudos de caráter experimental, autoetnográfico ou de observação de jogadores atuando em jogos de escolha podem nos fornecer maiores informações sobre as interações envolvidas nesse contexto.

Considerações Finais

Os jogos de escolha apresentam potencial significativo para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos jogadores. Ao forçar o jogador a se engajar em processos complexos de tomada de decisão, esses jogos criam um ambiente dinâmico no qual é possível aprender com a experiência. Esse aprendizado pode englobar aspectos cotidianos, de sobrevivência, morais, educacionais, protetivos, relacionais, dentre outros, que convidam o jogador a refletir sobre o seu papel de agência no mundo.

O modelo proposto no presente artigo ajuda a entender o processo de tomada de decisão em jogos de escolha ao destacar a relação bidirecional entre o jogador e o personagem. Ao jogar, o jogador não apenas molda a história do personagem com base em suas próprias experiências e julgamentos, como também aprende com as consequências de suas escolhas, o que retroalimenta o processo de tomada de decisão ao longo do jogo. Esse ciclo de trocas entre jogador e personagem é importante para

entender como jogos de escolha podem auxiliar profissionais a produzir intervenções em diversas áreas, como na psicologia e na educação, permitindo ao jogador experimentar e refletir sobre as consequências de suas ações em um ambiente simulado. Tais intervenções podem utilizar tanto jogos criados pelos profissionais quanto jogos existentes, como aqueles utilizados por Dias et al. (2020).

No entanto, como a proposta do presente trabalho atém-se a discutir a temática de forma exploratória, mais pesquisas poderiam ajudar a entender como jogos de escolha podem ser adaptados para diferentes faixas etárias e contextos de desenvolvimento. A produção de jogos apropriados para diferentes idades é importante, já que crianças, adolescentes e adultos processam informações e tomam decisões de maneiras distintas. Dessa forma, o uso de jogos como *Life is Strange 2*, que lidam com temas adultos, como imigração, racismo e violência, exige uma abordagem cuidadosa para assegurar que o conteúdo seja compatível e relevante para cada grupo etário.

Diferentemente dos jogos tradicionais, que geralmente têm resultados lineares, os jogos de escolha apresentam ramificações narrativas que podem espelhar como diferentes pessoas fazem julgamentos e tomam decisões. Jogos que apresentam dilemas morais, a exemplo de *Life is Strange 2*, podem ser usados para explorar não apenas as respostas racionais dos jogadores, como também a maneira como eles lidam com as emoções em situações de incerteza. Por meio deste trabalho, espera-se que tais jogos sejam mais explorados em contextos de pesquisa e intervenção, de forma a promover conhecimento sobre o desenvolvimento humano na interface entre ludicidade e tecnologia.

Referências

- Alves, D. F. S., & Silva, J. F. M. (2020). Jogos digitais: uma revisão sobre definições, fundamentos e aplicações no ensino de ciências. *Revista Eletrônica Ludus Scientiae*, 4(1), 80-94. <https://revistas.unila.edu.br/relus/article/view/2279>
- Araújo, G. S., & Seabra Junior, M. O. (2021). Elementos fundamentais para o design de jogos digitais com o foco no treino de competências e habilidades de estudantes com transtorno do espectro autista: uma revisão sistemática. *Revista Brasileira De Estudos Pedagógicos*, 102(260), 120-147. <https://doi.org/10.24109/2176-6681.rbep.102.i260.4033>
- Baltes, P. B., & Smith, J. (2004). Lifespan psychology: From developmental contextualism to developmental biocultural co-constructivism. *Research in Human Development*, 1(3), 123–144. https://doi.org/10.1207/s15427617rhd0103_1
- Barbosa, M. L., & Amaral, S. F. do. (2021). Aplicativos e gamificação na educação: possibilidades e considerações. *Brazilian Journal of Development*, 7(3), 23974–23987. <https://doi.org/10.34117/bjdv7n3-210>
- Barbosa, E. F., Pontes, M. M., & Castro, J. B. (2020). A utilização da gamificação aliada às tecnologias digitais no ensino da matemática: um panorama de pesquisas

- brasileiras. *Revista Prática Docente*, 5(3), 1593–1611.
<https://doi.org/10.23926/RPD.2526-2149.2020.v5.n3.p1593-1611.id905>
- Brito, C. S., & Sant’Ana, C. C. (2020). Formação docente e jogos digitais no ensino de matemática. *EDUCA - Revista Multidisciplinar Em Educação*, 7(17), 415–434.
<https://doi.org/10.26568/2359-2087.2020.4100>
- Dias, E. B., Melo, A. M. A. A., & Bonfim, C. B. (2020). Estimulação neuropsicológica com jogos digitais: intervenção em grupo com crianças e adolescentes com rebaixamento cognitivo. *Debates Em Educação*, 12(27), 477–498.
<https://doi.org/10.28998/2175-6600.2020v12n27p477-498>
- Dorris, L., Young, D., Barlow, J., Byrne, K., Hoyle, R. (2022). Cognitive empathy across the lifespan. *Dev Med Child Neurol*, 64(12): 1524–1531.
<https://doi.org/10.1111/dmcn.15263>
- Eysenck, M. W., & Keane, M. T. (2017). *Manual de Psicologia Cognitiva* (7ª ed.). Artmed Editora.
- Han, S., & Lerner, J. S. (2009). Decision making. In D. Sander & K. Scherer (Ed.), *The Oxford Companion to Emotion and the Affective Sciences* (pp. 13-111). Oxford University Press.
- Hofmann, S. G. (2024). *Emoção em Terapia: Da Ciência à Prática*. Artmed Editora.
- Kohlberg, L. (1992). *Psicologia del desarrollo moral*. Editorial Desclée de Brower.
- Mafra, J. R. e S., & Silva, S. T. (2021). Uma investigação com jogos digitais, associada a processos formativos e articulada com ações extensionistas. *Vivências*, 17(34), 85–107. <https://doi.org/10.31512/vivencias.v17i34.523>
- Pereira, S. A., Pereira, B. A., & Linardi, P. R. (2022). Jogos digitais no universo da Educação Matemática: em foco a Educação Financeira. *Perspectivas Da Educação Matemática*, 15(40), 1-20. <https://doi.org/10.46312/pem.v15i40.13169>
- Pérez, A. P. (2022). Escapar de la pérdida. Dilemas morales alrededor de la familia en *Life is Strange 2*. *Artnodes*, no. 30. UOC.
<https://doi.org/10.7238/artnodes.v0i30.400394>
- Piaget, J. (1994). *O juízo moral na criança*. Summus. (Publicado originalmente em 1932).
- Ramos, D. K. (2020). Competência emocional: como os jogos podem contribuir com o seu desenvolvimento? *Research, Society and Development*, 9(5), 1-23.
<https://doi.org/10.33448/rsd-v9i5.3170>
- Ramos, D. K., Venturiei, C., Stange, N., & Anastácio, B. S. (2020). Jogos digitais e gamificação: intervenção para o aprimoramento das funções executivas. *Debates Em Educação*, 12(27), 499–520. <https://doi.org/10.28998/2175-6600.2020v12n27p499-520>

- Rocha, J. S., Correia, P. C. da H., & Santos, J. Z. (2021). Jogos digitais e suas possibilidades na/para a educação inclusiva. *Revista Pedagógica*, 23, 1–25. <https://doi.org/10.22196/rp.v22i0.5662>
- Silva, L. E. V., Silva, H. O., Silva, J. A., Santos, L. R. L., Silva, F. M., Silva, M., & Brandão, L. M. (2023). O potencial dos jogos digitais no desenvolvimento de habilidades em crianças com Autismo. *Brazilian Journal of Development*, 9(6), 20954–20963. <https://doi.org/10.34117/bjdv9n6-144>
- Silva, M. E. F. (2021). Afinal, o que foi o debate Kohlberg-Gilligan? *Schème: Revista Eletrônica de Psicologia e Epistemologia Genéticas*, 13(1), 4-40. DOI: <https://doi.org/10.36311/1984-1655.2021.v13n1.p4-40>
- Stake, R. E. (2000). Case studies. In Denzin, N. K. & Lincoln, Y. S. (Eds.), *Handbook of qualitative research* (pp. 435-454). Sage.
- Toh, W. (2022). The Player Experience and Design Implications of Narrative Games. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 39(13), 2742–2769. <https://doi.org/10.1080/10447318.2022.2085404>

Recebido 30/09/2024
Aceite 9/12/2024
Publicado 12/12/2024

Este artigo está disponível segundo uma licença [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).