



TEXTO DIGITAL

Revista de Literatura, Linguística, Educação e Artes

Identities in game: the role of creators in the process of formation of identities in digital games

Identities at stake: the role of creators in the process of identity formation in digital games

Helena Carvalhais Menezes^a

^a Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais, Brasil - carvalhaismenezes@gmail.com

Palavras-chave:

Construção de Identidades. Jogos digitais. Regras do Jogo. Mecânicas de Jogo.

Keywords:

Building of Identities. Digital Games. Game Rules. Game Mechanics.

Resumo: Neste artigo, será estudado o processo de construção de identidades projetivas em *Littlewood*, um jogo digital criado por Sean Young e publicado pela *SmashGames*. Segundo o pesquisador estadunidense James Paul Gee, a identidade projetiva é aquela construída dentro do jogo em consequência da interação entre o jogador (mundo concreto) e a personagem (mundo digital). A proposta deste artigo é mostrar por meio de um estudo de caso que o papel dos desenvolvedores é fundamental durante a gênese dessa identidade, já que são eles quem determinam as regras do jogo e disponibilizam as ferramentas práticas que o jogador utiliza para interagir com o mundo digital.

Abstract: This paper will study the projective identity's building process in *Littlewood*, a digital game created by Sean Young and published by *SmashGames*. According to the American researcher James Paul Gee, the projective identity is built inside the game in consequence of the interaction between the player (actual world) and the character (digital world). The goal of this research is to show by a case study how fundamental is the role of the creators during the composition of that identity since they are the ones who determine the rules of the game and offer the operative tools the player uses to interact with the digital world.



1 Introdução

Em um estudo publicado em 2005, o pesquisador estadunidense James Paul Gee procurou traçar os elementos que compõem a identidade de jogadores quando eles estão aprendendo a jogar um jogo digital de *role-playing* (RPG). Seu objetivo era expor uma conexão entre o desenvolvimento identitário nesse contexto e aquele que ocorre durante o processo de ensino-aprendizagem.

Partindo de sua experiência como jogador de *Arcanum: Of Steamworks and Magick*, um RPG de fantasia ambientado em um mundo complexo e de grande extensão, James Gee mostrou que três tipos de identidade se entrelaçam quando uma pessoa está experimentando um jogo como o supracitado: a do jogador (real), a da personagem no jogo (virtual) e a que diz respeito à interface/relação entre o jogador e a personagem (projetiva).

Neste artigo, intenciona-se estudar certos aspectos que compõem a “identidade projetiva”, nomeada por Gee (2003) em uma alusão à noção de que ela é uma projeção dos valores do jogador na personagem. O nome também faz alusão à ideia de “um projeto em construção, uma criatura que eu imbuí com uma determinada trajetória temporal definida por minhas aspirações sobre o que eu quero que a personagem seja e se torne (dentro da limitação de suas capacidades, é claro)” (p. 55).

Por meio de uma análise acerca da experiência no jogo em *Littlewood* e de um estudo da fala do seu autor sobre o processo de criação, discute-se a possibilidade de que a formação identitária dos jogadores esteja atrelada a um diálogo com as regras e mecânicas. Seguindo essa lógica, argumenta-se que as identidades construídas dentro de um jogo são um produto único e efêmero, consequência de interações que só podem acontecer nesse mundo digital, incluindo aquela que ocorre com os desenvolvedores.

2 Regras e Mecânicas de Jogo

Os termos “regras de jogo” e “mecânicas de jogo” são utilizados constantemente em obras relativas aos estudos sobre jogos digitais.

O conceito de “regras de jogo” foi trabalhado por Jesper Juul quando, em sua obra denominada *Half-Real*, ele estudou a relação entre elas e os mundos ficcionais em jogos digitais. De acordo com Juul (2005), jogos (no sentido mais abrangente do termo) são “reais”, já que possuem um sistema concreto de regras utilizadas pelos jogadores para interagir com o universo fictício.

O exemplo dado pelo autor foi referente ao jogo *The Legend of Zelda: The Wind Waker*, no qual uma seta apontando para a cabeça de certas personagens indica a rota que os jogadores devem percorrer para acompanhar a história principal, determinada pelas regras do jogo (Fig. 1). Segundo Juul (2005):

As regras de um jogo proporcionam ao jogador desafios que ele não pode superar de maneira trivial (...). Jogar um jogo é uma ação que envolve aprimorar habilidades para superar esses desafios e, portanto, jogar um jogo é, fundamentalmente, uma experiência de aprendizagem. (p. 5)¹

Figura 1 – Seta indicando a rota da narrativa em *The Wind Waker*



Fonte: New Game Network²

Jesper Juul ainda expôs dois possíveis formatos estruturais por meio dos quais os jogos apresentam desafios. Naqueles organizados por meio da técnica de “emergência”, os jogadores combinam de maneira criativa um conjunto de regras simples; o autor notou que essa é a estrutura mais comum em jogos de ação e estratégia, de baralho, de tabuleiro

¹ Tradução nossa de: “The rules of a game provide the player with challenges that the player cannot trivially overcome (...). Playing a game is an activity of improving skills in order to overcome these challenges, and playing a game is therefore fundamentally a learning experience.”

² O comando na parte inferior da imagem indica: clicar no botão “A” para realizar a ação “Falar”.

e esportes. Por outro lado, um procedimento mais recente, muito comum no gênero de aventura, é o de “progressão”, no qual o jogador precisa completar uma série de desafios em sequência predefinida para concluir o jogo. (JUUL, 2005, p. 5)

A despeito da importância das regras para o desenvolvimento da estrutura de um jogo, é importante notar que muitos jogadores optam por criar um conjunto original de regras que atenda melhor às suas necessidades pessoais ou como parte de um grupo. Em *Half-Real*, Juul (2005) defendeu que a interação entre regras e ficção é um dos aspectos centrais em jogos digitais, já que ela dá ao jogador a liberdade de jogar de maneira imersiva nos mundos fictícios ou usá-los apenas como o plano de fundo para o sistema de regras (p. 1-2).

Em contrapartida, Miguel Sicart fez uma distinção entre o sistema de regras que compõe um jogo e o que ele chamou de “mecânicas de jogo”. De acordo com o autor, o primeiro conceito é relativo a propriedades modeladas por agentes virtuais e/ou humanos; o segundo termo, por outro lado, se refere ao conjunto de ações realizáveis pelos jogadores que os guiam a cumprir as tarefas e vencer os desafios em um jogo. Segundo Sicart (2008):

Por exemplo, em *Shadow of the Colossus*, encontramos as seguintes mecânicas: escalar, cavalgar (o cavalo), apunhalar, pular, atirar (flechas), assobiar, agarrar, correr (e suas variações, como nadar ou mergulhar). Em *Gears of War*, uma lista restrita seria: esconder, atirar, recarregar, lançar (granadas), olhar (para um ponto de interesse), usar, dar ordens, trocar de armamento. Todos esses são métodos de agenciamento dentro do mundo do jogo, ações que o jogador pode realizar dentro do campo de possibilidades criado pelas regras. (n.p.)³

Mecânicas são, portanto, ferramentas oferecidas pelos criadores para que o jogador seja capaz de agir dentro de campo de possibilidades determinado pelas regras do jogo. Embora cada comportamento do usuário possa oferecer um grau de liberdade diferenciado, ele é submetido aos sistemas de regras e mecânicas desenvolvidos pelo criador do jogo.

³ Tradução nossa de: “For example, in *Shadow of the Colossus* we find the following mechanics: to climb, ride (the horse), stab, jump, shoot (arrows), whistle, grab, run (and variations like swim or dive). In *Gears of War*, a non-comprehensive list would be: cover, shoot, reload, throw (grenade), look (at a point of interest), use, give orders, switch weapons. All of these are methods for agency within the game world, actions the player can take within the space of possibility created by the rules.”

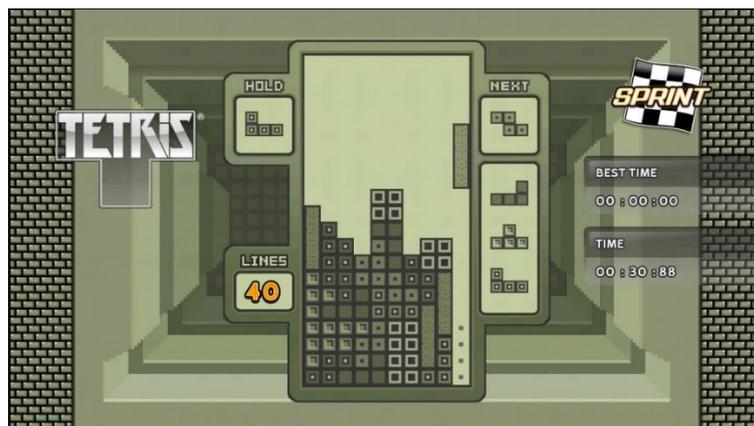
Em jogos digitais como *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, por exemplo, é possível enfrentar todos os monstros encontrados ou evitar completamente esses confrontos por meio de mecânicas como: andar furtivamente, esconder-se e fantasiar-se (Fig. 2). Naqueles associados à solução de puzzles, tais como *Tetris*, é possível de resolver as fases de formas criativas por meio de ações como: arrastar para a direita, arrastar para a esquerda e rotacionar peça (Fig. 3).

Figura 2 – Evitando confrontos em “*Breath of the Wild*”



Fonte: Play Nintendo

Figura 3 – Mecânica de jogo em Tetris



Fonte: Tetris Online

Em ambos os exemplos, o usuário possui certa autonomia, sendo capaz de tomar decisões a agir de modo a tornar a sua experiência como jogador única. No entanto, é importante lembrar que essa liberdade é limitada pelo conjunto de mecânicas de jogo, o campo de

ação do usuário e o universo narrativo em sua extensão máxima, delineados durante o processo de criação do jogo.

É fundamental lembrar que jogos digitais com soluções diretas e um único objetivo não oferecem necessariamente um grau de liberdade pequeno ao jogador, que muitas vezes podem solucionar os desafios de múltiplas formas diferentes. A despeito disso, os exemplos acima demonstram que eles possuem um sistema de regras mais simples e um número menor de mecânicas do que jogos de aventura como *Shadow of the Colossus* e aqueles da série *The Legend of Zelda* ou de tiro em terceira pessoa como *Gears of War*.

Em *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, por exemplo, a grande variedade de mecânicas, obstáculos intermediários e o elevado número de escolhas possíveis para o jogador indicam a aproximação com o que Jesper Juul chamou de técnica de “progressão” para a estrutura de delimitação dos desafios. Por outro lado, o número limitado de regras, a sua natureza simples e a liberdade restrita relativa às formas de se solucionar um único problema indicam que o jogo *Tetris* está mais próximo da estrutura de regras referente à técnica que o autor denominou de “emergência”. (JUUL, 2005, p. 5)

Os dois exemplos demonstram que os conceitos trabalhados por Jesper Juul e Miguel Sicart em suas respectivas obras estão entrelaçados, embora o segundo autor tenha citado o primeiro. As “regras” são um conjunto extensivo de artifícios ofertados pelos criadores e operados pelo jogador para interagir com a obra, desde os comandos básicos de controle às técnicas gráficas utilizadas para guiar o usuário até a meta final do jogo. Por outro lado, as “mecânicas” são o aspecto das regras ligado às ferramentas de ação por meio das quais o jogador se projeta em seu avatar de modo que possa superar um desafio.

Além disso, conforme apontado, percebe-se que os criadores possuem um papel determinante na experiência do jogador em cada um dos casos mencionados, já que são esses profissionais quem determinam ambas as regras e a mecânica do jogo. Assim, é lógico pensar que a identidade projetiva construída dentro de um jogo digital é formada por meio da interface entre a identidade “real” dos jogadores, a identidade “real” dos criadores e a identidade virtual da personagem.

3 O papel do criador de *Littlewood*

Littlewood é um jogo de construção de cidade com uma mecânica muito similar aos de simulação *Harvest Moon*, *Stardew Valley* e *My Time in Portia*, nos quais o jogador comanda um avatar customizável, que deve recolher recursos para reformar uma área delimitada. Ao mesmo tempo, ele é convidado a interagir e cultivar amizade com diversos habitantes locais (podendo namorar e, posteriormente, se casar com um deles), participar de eventos anuais, coletar itens raros para um museu e explorar ambientes selvagens.

A história de *Littlewood* começa logo após uma batalha épica entre um herói (o avatar) e um mago malévolo, quando o(a) protagonista acorda sem quaisquer memórias em um mundo parcialmente destruído por uma guerra contra as forças da escuridão. O objetivo do jogador é reconstruir uma cidade em ruínas, que ele pode nomear como quiser, enquanto cultiva relações com os sobreviventes e tenta recuperar objetos e memórias perdidos durante o conflito.

Jogos como *Littlewood* possuem um número extremamente elevado de mecânicas, tornando necessária a organização delas em grupos. Conforme foi sugerido por Sicart (2008), as dividirei em um aglomerado, que é “um conjunto de mecânicas de jogo interligadas, que funcionam conjuntamente de um modo delimitado de interação de agentes” (n.p.)⁴.

Neste caso, separarei as mecânicas mais utilizadas pelos jogadores em dois conglomerados: “construção” (aquelas que são referentes ao modo de construção do jogo) e “aventura” (as demais). O primeiro grupo consiste em elevar e abaixar o terreno (Fig. 4), mover objetos e construções, destruir objetos, coletar flores, pavimentar, plantar árvores, flores e sementes, criar objetos e estruturas. O segundo grupo é composto por caminhar, minerar, cortar árvores, pescar, capturar insetos, coletar, cozinhar, interagir com personagens e objetos.

⁴ Tradução nossa de: “a set of related game mechanics that function together within one delimited agent interaction mode”.

Figura 4 – Mecânicas de construção

Fonte: Arquivo pessoal do autor⁵

É por meio do uso dessas mecânicas, entre outras, que o jogador é capaz de construir sua cidade e interagir com o mundo ficcional do jogo. A escolha dessas ferramentas é um reflexo das experiências e preferências de Sean Young, o criador de *Littlewood*. Ele enfatizou a importância do jogo *Animal Crossing: New Leaf* para o console 3DS em uma entrevista realizada em dezembro de 2019. Segundo Young (2019a):

Meu amigo me convenceu a experimentar *Animal Crossing*, então eu tentei *New Leaf* no 3DS. Eu rapidamente percebi que estava viciado! Estava me divertindo muito ao sair com meus amigos animais e... realizando tarefas singulares pela cidade. Isso me deixou realmente perplexo, porque: como jogadores podem se divertir colhendo ervas daninhas e fazendo coisas que achamos entediadas na vida real? Isso teve um efeito tão profundo nas minhas ideias sobre design de jogos, que eu precisei tentar criar um jogo que capturasse um mundo tão encantador e relaxante. Foi então que *Littlewood* nasceu! (n.p.)⁶

Em outra entrevista, Sean Young ainda comentou que *Animal Crossing*, *Dark Cloud* e *Runescape* foram os jogos que mais impactaram *Littlewood*. Segundo Young (2019b), “eu não estava em um bom momento após o fracasso de *Dragonbolt* [jogo para Android

⁵ O comando indicado na tela é o de, respectivamente “elevantar” (o terreno) ou “mover” (um objeto selecionado).

⁶ Tradução nossa de: “My friend convinced me to try *Animal Crossing* so I tried *New Leaf* on the 3DS. I quickly found that I was addicted! I was having a blast hanging out with my animal friends and... Doing odd chores around town. This really perplexed me, because how could players have fun picking weeds and doing things that we might find boring in real life? This had such a profound effect on my views of game design, that I had to try to make a game that could capture such a charming and relaxing world. That’s when *Littlewood* was born!”

e iOS desenvolvido por Young] e queria um jogo que não tivesse muito conflito e apenas fizesse eu me sentir bem” (n.p.)⁷.

Os jogos mencionados por Sean Young nessas entrevistas possuem regras e mecânicas bastante similares a *Littlewood*. Primeiramente, todos eles possuem características mais correspondentes à técnica de “progressão”. Embora os jogos não possuam uma conclusão única ou meta final, o jogador precisa realizar determinadas tarefas para conquistar certos objetivos.

Além disso, esses jogos possuem mecânicas de construção e focam na relação do avatar com outros personagens, seja esses os objetivos principais na narrativa ou alguns dos secundários. Os jogos da série *Animal Crossing*, por exemplo, focam principalmente na realização tarefas cotidianas (tais como, pescar e coletar materiais) e na interação com personagens não-jogáveis (NPCs) ou outros jogadores. Já em *Runescape*, o jogador pode construir uma fazenda e fazê-la prosperar. Por outro lado, *Dark Cloud* é um jogo de ação com objetivo central de circular por calabouços⁸, mas também possui uma mecânica de construção de cidades, com a qual o usuário pode reorganizar elementos da paisagem.

Todos os jogos supracitados apresentam elementos de coleta de itens. Em *Littlewood* e *Animal Crossing*, o jogador precisa adquirir, entre outros, madeira, plantas e sementes, diversos minerais e peixes. *Runescape* possui um sistema de cultivo mais limitado que inclui apenas o acúmulo de madeira, sementes, plantas e animais. Já em *Dark Cloud*, o único tipo de material que o jogador precisa adquirir para construção de cidades são as esferas de energia chamadas de “Atla”.

Por outro lado, os jogadores na comunidade do *Steam*⁹ compararam *Littlewood* também com *Stardew Valley* e *Harvest Moon*, jogos de simulação da vida em uma fazenda. O(a) usuário(a) Hazel Rah, por exemplo, comentou que:

[*Littlewood* é] basicamente só uma experiência condensada de *Stardew Valley*. Você sobe de nível mais facilmente, há muito menos pressão para se cumprir de prazos, mudanças de estação possuem um impacto menor, personagens são

⁷ Tradução nossa de: “I was in a not so great place after Dragonbolt’s failure and I wanted a game that didn’t have much conflict and could just make me feel good.”

⁸ No contexto dos jogos, os termos calabouço e masmorra designam qualquer ambiente fechado hostil ao jogador. Derivada da palavra inglesa “*dungeon*”, essa terminologia é proveniente dos RPGs de mesa, como o *Dungeons & Dragons*.

⁹ A Steam é um serviço de distribuição digital de jogos, lançado pela empresa Valve em 2003.

mais bidimensionais e tem menos coisas a dizer. Não há modificadores de dificuldade ou mudanças de mapa, de modo que o valor de jogabilidade também é bem menor. (RAH, 2020)¹⁰

Linktheoriginal, por outro lado, declarou que “se você pegasse Harvest Moon ou Stardew Valley e removesse todo os limites de tempo e a tensão deles, você teria Littlewood. Possivelmente, o jogo mais relaxante já feito, você é incumbido de criar um vilarejo depois de já ter salvado o mundo” (LINKTHEORIGINAL, 2021)¹¹.

De fato, Sean Young explicou que desejava que Littlewood fosse um jogo relaxante e desprovido de conflitos (YOUNG, 2019b, n.p.). Isso fica muito claro ao jogador quando se encontra incapaz de enfrentar os monstros encontrados, já que o jogo não possui uma mecânica de batalha. Embora sejam inimigos, tudo o que fazem é expulsar temporariamente o avatar das *dungeons* do jogo: a *Endless Forest* (Fig. 5) e a *Dust Cave*.

Figura 5 – A *Endless Forest*, em *Littlewood*



Fonte: Seasoned Gaming¹²

Além disso, o conhecimento do jogador a respeito da história do avatar e dos acontecimentos do mundo no qual ele habita é limitado por aquilo que o desenvolvedor escreveu para o jogo. Alguns aspectos da personalidade do protagonista também são pré-

¹⁰ Tradução nossa de: “Pretty much just a condensed Stardew Valley experience. You level up faster, there is very little pressure to meet deadlines, changing seasons has less of an impact, characters are more two dimensional and have less things to say. Difficulty modifiers and map changes are not present, so there is also much less replay value.”

¹¹ Tradução nossa de: “If you took Harvest Moon or Stardew Valley and removed all time limits and pressure from them, Littlewood is what you would get. Possibly the most relaxed game ever made, you are tasked with making a village after you've already saved the world.”

¹² Na parte inferior da imagem, lê-se: “O Viajante me deseja bem! Talvez nos encontraremos novamente um dia...”

determinados, tais como o seu heroísmo, sua mente aberta (pois convida para habitar em sua cidade párias sociais e pessoas de índole duvidosa) e a lealdade aos seus amigos (Fig. 6).

Figura 6 – Aspectos predeterminados pelo desenvolvedor



Fonte: Arquivo pessoal do autor¹³

Na comunidade do *Steam*, alguns jogadores reclamaram sobre o caráter extremamente repetitivo do jogo e/ou a respeito da falta de recompensas recebidas quando se completa um objetivo. Por exemplo, Just a Housecat desabafou que o jogo “foca, na verdade, naquilo que *ele* quer que você faça. *Ele* [o jogo] quer que você construa um vilarejo e mobilhe as salas de estar dos NPCs com coisas específicas ou coloque as casas deles perto de coisas determinadas para fazê-los felizes” (HOUSECAT, 2021)¹⁴.

No referente ao processo de construção de cidades, Measure também se manifestou contrário às exigências das personagens acerca da localização de suas casas. De acordo com o(a) usuário(a), “o objetivo à longo prazo é fazer todo mundo feliz com casas localizadas perfeitamente, com um pequeno espaço para espremer todo mundo, [o que]

¹³ O balão na parte inferior da imagem indica que o comentário do personagem Dudley: “É uma pena que você não se lembra da faísca que existia entre vocês dois antes de você perder a sua memória.”

¹⁴ Tradução nossa de: “The game really focuses on what *it* wants you to do. *It* wants you to build a village and make stupid NPCs happy through furnishing their living rooms with specific stuff or putting their houses near specific things.”

significa que seu vilarejo vai ficar mais ou menos parecido com o vilarejo das outras pessoas” (MEASURE, 2021)¹⁵.

Portanto, conforme demonstrado pelo caso estudado, as escolhas e preferências dos criadores de um jogo determinam parte das experiências do jogador, já que elas são limitadas de acordo com as regras e mecânicas estipuladas pelos desenvolvedores. Assim, levando em conta o estudo realizado por James Paul Gee (2003), é lógico pensar que o processo de construção da identidade projetiva no jogo está associado às identidades de ambos o jogador e os criadores.

4 Conclusões

Conforme demonstrado ao longo deste estudo, quando uma pessoa está jogando *Littlewood*, ela está sujeita a um sistema de regras e mecânicas criado por Sean Young e que determinam as ações dos agentes (o jogador e as personagens). Isso significa que o criador tem um certo papel no processo de formação das identidades inerentes ao jogo supracitado.

É fundamental lembrar, no entanto, que esse processo possui uma natureza complexa e impossível de ser delineada com completa exatidão, já que um indivíduo não é composto por uma única identidade estática. Portanto, embora este estudo tenha tentado traçar os elementos superficiais constituintes daquela que James Gee chamou de identidade projetiva, é importante lembrar que ela é formada por inúmeros aspectos identitários que se encontram em constante mutação.

Assim, o que foi chamado de identidade projetiva, real e virtual são modelos fictícios utilizados para indicar um composto complexo e possivelmente indecifrável. O objetivo deste trabalho não é descrevê-las de modo abrangente, mas apontar alguns dos elementos relevantes da primeira com a finalidade de viabilizar novas questões, que podem resultar em investigações mais aprofundadas sobre o assunto.

¹⁵ Tradução nossa de: “the long term goal of making everyone happy with perfectly placed housing for them, with such a small space to squeeze everyone in, means that your village is going to more or less look like everyone else's final village.”

REFERÊNCIAS

CANOSSA, Alessandro; DRACHEN, Anders. Patterns of Play: Play-Personas in User-Centred Game Development. *In: DIGRA CONFERENCE, 4., 2009, Londres. Proceedings [...].* Londres: DiGRA, 2009. V. 5, p. 1-10. Disponível em: <http://www.digra.org/digital-library/publications/patterns-of-play-play-personas-in-user-centred-game-development/>. Acesso em: 10 nov. 2020.

GEE, J. P. Learning and Identity: What Does It Mean to Be a Half-Elf? *In: _____ . What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy.* Nova York: Palgrave Macmillan, 2004. p. 51-71.

HOUSECAT, Just a. *The game is overwhelming and underwhelming at the same time.* Novo México, 02 mar 2021. Steam: usuário do Steam. Disponível em: <https://steamcommunity.com/profiles/76561198055367776/recommended/894940/>. Acesso em: 14 mar. 2022.

JUUL, Jesper. Introdução. *In: _____ . Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds.* Cambridge: MIT, 2005. p. 1-22.

LINKTHEORIGINAL. *If you took Harvest Moon or Stardew Valley and removed all time limits and pressure from them, Littlewood is what you would get.* [s.l.], 26 jul. 2021. Steam: usuário do Steam. Disponível em: <https://steamcommunity.com/id/linktheoriginal/recommended/894940/>. Acesso em: 14 mar. 2022.

MEASURE. *This game feels like it has very little exploration, and way more to do than you can accomplish in a day of work.* Covington, 11 fev. 2021. Steam: usuário do Steam. Disponível em: <https://steamcommunity.com/id/measure/recommended/894940/>. Acesso em: 14 mar. 2022.

NØRGÅRD, R. T. The Joy of Doing: the corporeal connection in player-avatar identity. *In: PHILOSOPHY OF COMPUTER GAMES, 5., 2011, Atenas. Proceedings [...].* Atenas: [S.N.], 2011. p. 1-15. Disponível em: <https://gameconference2011.files.wordpress.com/2010/10/thejoy1.pdf>. Acesso em: 19 nov. 2020.

RAH, Hazel. *Pretty much just a condensed Stardew Valley experience.* Ontário, 04 dez. 2020. Steam: usuário do Steam. Disponível em:

<https://steamcommunity.com/profiles/76561198035583056/recommended/894940/>

Acesso em: 14 mar. 2022.

SICART, Miguel. Defining Game Mechanics. *Game Studies*, [S.l.], v. 8, n. 2, [n.p.], dez. 2008. Disponível em: <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>. Acesso em: 06 nov. 2020.

YOUNG, Sean. Littlewood Dev Shares Exclusive Details. [Entrevista concedida a] Fawzi Itani. *My Potato Games*, [s.l.], abr. 2019a. Disponível em: <https://mypotatogames.com/littlewood-dev-shares-exclusive-details/>. Acesso em: 28 nov. 2020.

YOUNG, Sean. An Interview with Littlewood's Sean Young. [Entrevista concedida a] Fawzi Itani. *Medium*, San Francisco, jan. 2019b. Disponível em: <https://medium.com/@fawzitani/an-interview-with-littlewoods-sean-young-73aac698f74>. Acesso em: 29 nov. 2020.

ZACCHI, Vanderlei J. Identidade em Jogos Digitais: entre a identificação e a mecânica do jogo. *Línguas e Letras*, Cascavel, v. 19, n. 44, p. 114-138, jan. 2018. Disponível em: <http://e-revista.unioeste.br/index.php/linguaseletras/article/view/20411>. Acesso em: 27 out. 2020.

NOTAS DE AUTORIA

Helena Carolhais Menezes (carvalhaismenezes@gmail.com) - Aluna de mestrado no programa de pós-graduação em Estudos de Linguagem (Linha IV) do Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais (CEFET-MG). Graduada em História (Licenciatura) pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC-MG).

Como citar este artigo de acordo com as normas da revista?

MENEZES, Helena Carolhais. Identidades em jogo: o papel dos criadores no processo de formação de identidades em jogos digitais. *Texto Digital*, Florianópolis, v. 18, n. 2, p. 62-76, 2022.

Contribuição de autoria

Não se aplica.

Financiamento

Não se aplica.

Consentimento de uso de imagem

Figura 1 – Seta indicando a rota da narrativa em *The Wind Waker*. Fonte: New Game Network.

Figura 2 – Evitando confrontos em “*Breath of the Wild*”. Fonte: Play Nintendo.

Figura 3 – Mecânica de jogo em *Tetris*. Fonte: Tetris Online.

Figura 4 – Mecânicas de construção. Fonte: Arquivo pessoal do autor.

Figura 5 – *A Endless Forest*, em *Littlewood*. Fonte: Seasoned Gaming.

Figura 6 – Aspectos predeterminados pelo desenvolvedor. Fonte: Arquivo pessoal do autor.

Aprovação de comitê de ética em pesquisa

Não se aplica.

Licença de uso

Este artigo está licenciado sob a Licença Creative Commons CC-BY. Com essa licença você pode compartilhar, adaptar, criar para qualquer fim, desde que atribua a autoria da obra.

Histórico

Recebido em: 4 set. 2021.

Aprovado em: 18 mar. 2022.