

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
PUC-SP**

LUCAS FERRAZ ESCARABELIN

**A LINGUAGEM VERBAL DE VIDEOGAMES EM UMA PERSPECTIVA
MULTIDIMENSIONAL E DE CIÊNCIA ABERTA**

MESTRADO EM LINGUÍSTICA APLICADA E ESTUDOS DA LINGUAGEM

**SÃO PAULO
2024**

LUCAS FERRAZ ESCARABELIN

**A LINGUAGEM VERBAL DE VIDEOGAMES EM UMA PERSPECTIVA
MULTIMODAL E DE CIÊNCIA ABERTA**

MESTRADO EM LINGUÍSTICA APLICADA E ESTUDOS DA LINGUAGEM

**Dissertação apresentada à Banca
Examinadora da Pontifícia Universidade
Católica de São Paulo, como exigência
parcial para obtenção do título de Mestre em
Linguística Aplicada e Estudos da
Linguagem sob orientação do Professor
Doutor Antonio Paulo Berber Sardinha.**

São Paulo

2024

Autorizo, exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta dissertação de mestrado, por processos fotocopiadores ou eletrônicos, desde que devidamente citada.

Assinatura:

Data: 24 de maio de 2024

FICHA CATALOGRÁFICA

ESCARABELIN, Lucas Ferraz. São Paulo, 2024, xiii + 159 p.

Dissertação de Mestrado – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.

Área de Concentração: Linguística Aplicada e Estudos de Linguagem.

Orientador: Professor Doutor Antonio Paulo Berber Sardinha.

Banca examinadora

Aos meus pais, Roberta Ferraz Escarabelin e Sandro Escarabelin, que me incentivaram e me apoiaram ao longo de todo o caminho.

O presente trabalho foi realizado com o apoio do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), código de financiamento 130095/2022-2

Agradecimentos

Gostaria de agradecer todos que fizeram esse sonho possível.

Ao CNPq (Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico) por acreditar nessa pesquisa e no projeto do portal de ciência aberta nas humanidades, sem eles diversos pesquisadores não teriam os recursos para seguir com seus sonhos.

A minha família por todo o apoio e carinho demonstrado nos últimos anos, especialmente meus pais, Sandro e Roberta.

Aos meus amigos, que acompanharam todo o processo e sempre me apoiaram.

Ao meu orientador, Professor Doutor Tony Berber Sardinha, por todas as oportunidades ao longo dos anos e o apoio na realização deste trabalho.

Aos colegas do Grupo de Pesquisa GELC, que sempre levantaram questões pertinentes e me incentivaram a melhorar.

Resumo

Os videogames fazem parte de uma mídia digital recente, que ao longo dos anos vem ganhando popularidade. Essa mídia aborda diversos temas e se utiliza de variados discursos, portanto, entender os videogames é, de certa forma, uma maneira de entender a contemporaneidade. Com isso em mente, foi coletado um corpus composto pelos diálogos em inglês de personagens de 60 videogames vindos de 4 gêneros populares, sendo estes o *RPG*, *Action & Adventure*, *Survival Horror* e *Shooters*. Além disso, todos os personagens do corpus foram classificados, com o auxílio de Inteligência Artificial, como “mocinhos”, “vilões” e “neutros” a fim de entender se esses papéis influenciam nos tipos de falas dos personagens. A fundamentação teórica da presente pesquisa baseia-se em três vertentes: A Linguística de Corpus, a Teoria de Jogos e a Ciência Aberta. Em relação à Linguística de Corpus, o principal aporte para a pesquisa advém da Análise Multidimensional (BIBER, 1988; BERBER SARDINHA; VEIRANO PINTO, 2014; 2019), e a Análise Multidimensional Lexical (BERBER SARDINHA, 2019, 2020), voltada para identificar os discursos presentes no corpus de estudo formado pelos videogames e para compreender a forma que a violência se manifesta nesta mídia. O segundo aporte teórico corresponde à Teoria de Jogos que foi usada para entender criticamente como os videogames fazem parte da sociedade. Especificamente, foi utilizada esta teoria para auxiliar na interpretação dos resultados encontrados pela Análise Multidimensional Lexical. O terceiro aporte teórico vem da Ciência Aberta considerando que, a presente pesquisa faz parte da proposta institucional do ‘Portal multimodal/multilíngue para o avanço da ciência aberta nas Humanidades’ fomentada pelo CNPq. Essa pesquisa contribui com o portal por meio do compartilhamento das informações coletadas e resultados encontrados ao longo do processo, em conjunto dos bastidores de toda a pesquisa. Além dos objetivos comentados acima, também há o intuito de esclarecer a opinião pública sobre os videogames, que muitas vezes são vistos de forma negativa pelo público e, ainda, almeja-se incentivar o acolhimento desta mídia pela comunidade científica de linguística ao demonstrar a quantidade de conteúdo inexplorado para futuras pesquisas.

Palavras-chave: Videogame; Linguística de Corpus; Análise Multidimensional Lexical; Análise de Discurso; Ciência Aberta

Abstract

Video games are a recent form of digital media which has been gaining popularity over the years. This form of media addresses different themes and shows different discourses, therefore, understanding video games is, in a way, a method of understanding contemporary times. With this idea in mind, a corpus was collected for this research consisting of English dialogues from characters originated from 60 video games from 4 popular genres, namely RPG, Action & Adventure, Survival Horror and Shooters. Furthermore, all characters in the corpus were classified, with help from Artificial Intelligence, as “good guys”, “bad guys” and “neutral” in order to understand whether these roles influenced the types of speech used by the characters. The theoretical foundation of this research is based on three aspects: Corpus Linguistics, Game Theory and Open Science. In relation to Corpus Linguistics, the main contribution to this research comes from Multidimensional Analysis (BIBER, 1988; BERBER SARDINHA; VEIRANO PINTO, 2014; 2019), and Lexical Multidimensional Analysis (BERBER SARDINHA, 2019, 2020), focused at identifying the discourses present in the study corpus formed by video games and to understand the way violence manifests itself in this media. The second theoretical contribution corresponds to Game Theory, which was used to critically understand what roles video games play in society. Specifically, this theory was used to assist in the interpretation of the results found by the Lexical Multidimensional Analysis. The third theoretical contribution comes from Open Science considering that this research is part of the institutional proposal of the ‘Multimodal/multilingual Portal for the advancement of open science in the Humanities’ promoted by CNPq. This research contributes to the portal by sharing the information collected and results found during the research process, as well as behind-the-scenes information about the entire research. In addition to the objectives mentioned above, there is also the goal of clarifying public opinion about video games, which have been often seen negatively by the public, and, also striving to encourage the acceptance of this form of media by the linguistic scientific community by demonstrating the amount of unexplored content for future research.

Keywords: Video games; Corpus Linguistics; Lexical Multidimensional Analysis; Discourse Analysis; Open Science

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Tennis For Two	12
Figura 2: Atari 2600 E O Jogo Pitfall	13
Figura 3: Donkey Kong	14
Figura 4: Crazy Taxi, House Of The Dead, Metal Slug, Marvel Vs Capcom	15
Figura 5: Diversos Jogos De 2020 – 2023	16
Figura 6: Categorias Organizadas Por Mais Assistidas Na Twitch E Número De Espectadores, Em Dez. 2021	18
Figura 7: Baldur's Gate 3 Community Update #23 (11 De Agosto De 2023)	49
Figura 8: The Witcher 3: Wild Hunt	57
Figura 9: Outlast 2	58
Figura 10: Uncharted 4: A Thief's End	59
Figura 11: Call Of Duty: Modern Warfare 2	60
Figura 12: Script Do Jogo Bioshock Infinite Padronizado Para Esta Pesquisa	61
Figura 13: Script Final Do Jogo Bioshock Padronizado Para Esta Pesquisa.	62
Figura 14: Scree Plot Da Extração Fatorial Retirado De Dados Da Pesquisa Gerados No Sas Ondemand	65
Figura 15: Nuvem De Palavras Que Carregaram Na Dimensão 1, Polo Positivo	78
Figura 16: Nuvem De Palavras Que Carregaram Na Dimensão 1, Polo Negativo	84
Figura 17: Nuvem De Palavras Que Carregaram Na Dimensão 2, Polo Positivo	95
Figura 18: Nuvem De Palavras Que Carregaram Na Dimensão 2, Polo Negativo	102
Figura 19: Nuvem De Palavras Que Carregaram Na Dimensão 3, Polo Positivo	112
Figura 20: Nuvem De Palavras Que Carregaram Na Dimensão 3, Polo Negativo	118
Figura 21: Nuvem De Palavras Que Carregaram Na Dimensão 4, Polo Positivo	128
Figura 22: Nuvem De Palavras Que Carregaram Na Dimensão 4, Polo Negativo	135

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Termos Relacionados A Área De Videogames.....	9
Tabela 2: Dimensões De Variação Da Língua Inglesa	25
Tabela 3: Comparação Entre Amd Funcional E Lexical	29
Tabela 4: Interpretação Dos Valores De Kappa	64
Tabela 5: Dimensões Identificadas	69
Tabela 6: Padrão Fatorial Da Dimensão 1 - Ação E Aventura Com Imersão Exploratória Versus Relações E Conflitos Sociais E Narrativos	70
Tabela 7: Médias De Dimensão Por Tipo De Personagem Da Dimensão 1	72
Tabela 8: Médias De Dimensão Por Jogo Da Dimensão 1.....	73
Tabela 9: Padrão Fatorial Da Dimensão 2 - Realismo Urbano E Interações Agressivas Versus Fantasia Épica E Estrutura Hierárquica	86
Tabela 10: Médias De Dimensão Por Tipo De Personagem Da Dimensão 2	87
Tabela 11: Médias De Dimensão Por Jogo Da Dimensão 2.....	87
Tabela 12: Padrão Fatorial Da Dimensão 3 - Tecnologia E Estratégia Moderna Versus Aventura E Exploração Em Mundo Fantástico Repleto De Cultura E Tradição	104
Tabela 13: Médias De Dimensão Por Tipo De Personagem Da Dimensão 3	105
Tabela 14: Médias De Dimensão De Jogo Da Dimensão 3.....	105
Tabela 15: Padrao Fatorial Da Dimensão 4 - Exploração Física E Objetivos Estratégicos Versus Dinâmicas Emocionais E Relações Pessoais	121
Tabela 16: Médias De Dimensão Por Tipo De Personagem Da Dimensão 4	121
Tabela 17: Médias De Dimensão Por Jogo Da Dimensão 4.....	122
Tabela 18: Valores Médios De Violência Nos Diálogos.....	136
Tabela 19: Valores Médios De Violência Nos Diálogos, Por Dimensão	137

SUMÁRIO

Introdução	1
1. Contextualização temática da pesquisa	9
1.1 Terminologia da comunidade <i>gamer</i>	9
1.2 Apanhado histórico dos videogames	11
1.3 Relevância comercial dos videogames.....	16
2. Fundamentação teórica	19
2.1 Linguística de Corpus	19
2.1.1 Contexto Histórico da Linguística de Corpus.....	19
2.1.2 Corpus	23
2.1.3 Análise Multidimensional.....	24
2.1.4 Análise Multidimensional Lexical.....	27
2.1.5 Diferenças entre AMD Funcional e AMD Lexical	29
2.2 Aspectos teóricos relacionados a videogames	30
2.2.1 Ludologia	30
2.2.2 Videogame como texto ergódico	32
2.3 Taxonomia de videogames	33
2.3.1 Critérios de taxonomia	34
2.3.2 Taxonomia teórica de gêneros de videogame	35
2.4 Moralidade e videogames	43
2.4.1 Violência e agressividade.....	43
2.4.2 Formas de representação de violência nos jogos.....	46
2.5 Contribuição da Pesquisa para a Disseminação da Ciência Aberta.....	50
3 Metodologia de pesquisa	53
3.1 <i>Corpus</i> design e coleta	53
3.2 Tipos de videogame selecionados.....	56
3.2.1 RPG	56
3.2.2 Horror e sobrevivência	57
3.2.3 Ação-aventura.....	58
3.2.4 <i>Shooters</i>	59
3.3 Limpeza e padronização do <i>corpus</i>	60
3.4 Obtenção de <i>keywords</i> e etiquetagem do <i>corpus</i>.....	62

3.5 Escolha e caracterização dos personagens	63
3.6 Análise Fatorial.....	65
3.7 Classificando os diálogos em torno de conteúdo violento ou ofensivo	66
4. Análise e discussão dos resultados.....	68
4.1 Dimensão 1 – Ação e Aventura com Imersão Exploratória versus Interações Sociais e Conflitos Narrativos	70
4.1.1 Polo positivo - Ação, Aventura e Imersão Exploratória.....	75
4.1.2 Polo negativo - Interações Sociais e Conflitos Narrativos.....	80
4.2 Dimensão 2 - Gírias Contemporâneas e Interações Agressivas versus Fantasia Épica e Estrutura Hierárquica.....	86
4.2.1 Polo Positivo - Gírias Contemporâneas e Interações Agressivas	90
4.2.2 Polo Negativo - Fantasia Épica e Estrutura Hierárquica.....	97
4.3 Dimensão 3 - Tecnologia e Estratégia Moderna versus Aventura e Combate em Mundo Fantástico.....	104
4.3.1 Polo positivo - Tecnologia e Estratégia Moderna.....	108
4.3.2 Polo negativo - Aventura e Combate em Mundo Fantástico.....	113
4.4 Dimensão 4 - Exploração Física e Objetivos Estratégicos versus Dinâmicas Emocionais e Relações Pessoais	120
4.4.1 Polo positivo - Exploração Física e Objetivos Estratégicos	124
4.4.2 Polo negativo - Dinâmicas Emocionais e Relações Pessoais.....	129
4.5 Nível de violência ou agressividade aferida nos diálogos	136
5. Considerações finais	139
6. Referências.....	142

Introdução

Nesta dissertação, é apresentada pesquisa que trata do domínio dos jogos eletrônicos, conhecidos pelo termo inglês *videogames*. A motivação para a escolha desse domínio se deve a 4 elementos. O primeiro é a relevância desse produto cultural para a sociedade contemporânea, demonstrada pela sua popularidade. A indústria de videogames é uma das áreas mais dinâmicas do entretenimento moderno, altamente integrada às novas tecnologias e com alcance cada vez mais ampliado devido ao aumento do parque instalado de dispositivos capazes de reproduzi-los, para além dos consoles e programas proprietários que os limitavam de um ponto de vista mercadológico. Essa indústria tem se valido da multimodalidade para veicular imagens em movimento, sons, música, interatividade, ícones, dados e uma diversidade de linguagens. Assim, os videogames podem ser caracterizados, no nível linguístico, como um registro (BIBER; CONRAD, 2009) além de se destacarem socialmente como um grande veículo discursivo, ao lado do cinema, televisão, jornalismo e outras mídias de informação e entretenimento.

Fatores sociais como a reclusão domiciliar causada pela pandemia de COVID-19, por exemplo, parecem ter acelerado o crescimento da popularidade de videogames. Com a pandemia de Covid-19, que teve início no começo de 2020, muitas pessoas começaram a procurar por novos hobbies, de preferência aqueles que poderiam ser feitos na segurança de suas casas. Com a diminuição de atividades disponíveis, o esgotamento de outras mídias, que pararam de ser produzidas devido ao período da pandemia, e o crescimento do marketing para a venda de videogames, pessoas que nunca se interessaram por essa mídia foram atraídas para o mundo dos jogos. Esse aumento no número de jogadores pode ser confirmado pelos dados de vendas disponibilizados pela Sony em 2020, onde foi percebido um aumento de 128% nas vendas em comparação com o ano anterior (FÉLIX, 2020). Em uma pesquisa feita pela Game Brasil, com 6 mil entrevistados, 73% disseram que passaram a jogar mais durante a pandemia. Isso também foi confirmado por uma pesquisa feita pela Visa, na qual foi

registrado um aumento de 140% nas compras feitas nas principais plataformas e consoles de jogos em 2020, em relação a 2019 (LARGHI, 2021). Além disso, os videogames têm atualmente milhares de opções, e são bem mais acessíveis do que já foram no passado. Hoje existem diversos jogos populares, que são completamente gratuitos, disponíveis tanto em computadores e consoles como em smartphones.

Em segundo lugar, o produto cultural videogame é híbrido, no sentido de que a temática tipicamente envolvida no ato de jogar tem extrapolado os limites dos consoles e dos jogos on-line¹. Por exemplo, ela existe em plataformas como o Youtube e Twitch², que atraem milhões de espectadores – jogadores ou não – diariamente, os quais acompanham seus criadores de conteúdo preferidos ou os jogos de seu interesse. Essas plataformas têm cumprido uma função de *livestream*, a partir da qual os espectadores podem assistir a transmissões de vídeo ao vivo, além da possibilidade de, em uma caixa de texto, fazer comentários que podem ser vistos por todos os espectadores e pelo responsável pela transmissão.

Em terceiro lugar, como consequência de sua popularidade há décadas, videogames fazem parte da história individual de muitas pessoas que cresceram tendo acesso a esse produto cultural. Desse modo, entender a linguagem verbal dos videogames é entender um pouco como esses indivíduos foram impactados no seu crescimento pela exposição contínua a essa linguagem. O tema desta pesquisa, videogames, tem um cunho pessoal, tendo feito parte da minha infância e de vários outros, em meu caso começando aos quatro anos de idade, com o *Playstation 2*, tornando-se o principal hobby desde então. Ao interagir com os jogos, os jogadores podem dedicar milhares de horas fazendo parte de histórias épicas e explorando mundos virtuais em variados gêneros de jogos presentes no mercado, assim como acabam conhecendo diversas pessoas que igualmente dividem essa paixão pelo mundo dos videogames. É possível perceber, portanto, que existem vários aspectos linguísticos que seriam interessantes de explorar a fundo no registro videogames, desde as comunidades

¹ Jogos online são jogos conectados à internet onde o jogador coopera ou compete com outros jogadores.

² Plataformas de vídeos e transmissões ao vivo.

e seus vocabulários ao se referir a termos da área, até a linguagem usada pelos personagens dentro dos jogos.

Em quarto lugar, os videogames são encarnações atuais de um fenômeno antigo. Já no século passado havia pesquisadores que enxergavam a importância dos jogos, mesmo que não digitais, no desenvolvimento da produção cultural, costumes e instituições (CAILLOIS, 1958). Alguns até chegaram a argumentar que o ato de jogar precede a cultura em si, sendo uma parte intrínseca da natureza humana e animal (HUIZINGA, 1938).

Por fim, a relevância da pesquisa sobre a linguagem verbal de videogames reside na amplitude das formas que esse produto cultural assumiu na contemporaneidade. Embora tratemos todas as formas sob o guarda-chuva do termo videogame, na verdade existe uma ampla gama de variação de modalidades, temas, públicos, épocas e tecnologias. Havendo, portanto, um grande número de variáveis que moldam os videogames, é de se esperar que exista variação na linguagem verbal utilizada nos jogos. Por mais que seja possível inferir que a linguagem empregada em um jogo como *Paper Mario*, envolvendo um encanador que se torna um super-herói, desbravador de um mundo surreal feito de papel, deva ser diferente daquela empregada em um jogo como *Grand Theft Auto*, baseado no roubo de automóveis, na verdade não sabemos se a linguagem efetivamente usada pelos personagens e pelas mensagens aos jogadores é essencialmente diferente ou similar entre formas tão distintas de videogame. Assim, pretende-se verificar a extensão da variação entre os personagens e modalidades de videogames, em relação à linguagem verbal presente nos jogos.

Ao empregar um quadro teórico-metodológico formado pela Linguística de Corpus (BERBER SARDINHA, 2004; BERBER SARDINHA, SÃO BENTO FERREIRA, 2014; BIBER, CONRAD, REPPEN, 1998), pela Análise Multidimensional (BERBER SARDINHA, VEIRANO PINTO, 2014; 2019b; BIBER, 1988) e pela Análise Multidimensional Lexical (BERBER SARDINHA, 2014; 2017; 2021) busca-se identificar quais os discursos (BAKER, 2006; GILLINGS, MAUTNER, BAKER, 2023; BERBER

SARDINHA, FITZSIMMONS-DOOLAN, 2024) existentes no registro videogames, com base nos padrões de coocorrência da língua em uso.

Apesar de sua popularidade, os videogames não gozam de prestígio social, sendo encarados geralmente como uma atividade solitária, sedentária, prejudicial à saúde física e mental ou até mesmo desvirtuadora do caráter pela opinião pública. Porém esses ataques não vêm de qualquer pessoa. Existem diversos casos em que políticos e a mídia culpam ações violentas nos videogames. Apenas nos últimos anos ocorreram mais de quatro casos nos quais autoridades, dentro e fora do Brasil, em algum momento, culpam e estigmatizam os videogames. Em 2013, o ex-presidente Jair Bolsonaro, na época deputado federal, alegou que não é possível aprender nada com videogames e que seu uso deveria ser um crime, principalmente para as crianças (STAR, 2017). Em 2017, em uma entrevista dada por seu filho, Eduardo Bolsonaro alegou que ambos mantêm a mesma postura negativa em relação a jogos violentos (STAR, 2017). Em 2019, o ex-presidente Donald Trump culpou jogos violentos por uma série de atentados nos Estados Unidos, dizendo que estes celebram a violência (SILVA, 2019; DIAS 2019). Em 2023, o atual presidente Luís Inácio Lula da Silva culpou a influência dos jogos nos diversos massacres escolares ocorridos no começo do ano, dizendo “Não tem game falando de amor. Não tem game falando de educação. É game ensinando a molecada a matar...” (PALMEIRA, 2023). Também em 2023, o presidente Emmanuel Macron, da França, alegou que jogos têm uma influência negativa na juventude, causando violência e comportamentos desordeiros, e associou isso aos longos protestos ocorridos em junho do mesmo ano (SBT, 2023; MELO, 2023).

Em contraposição à imagem social propagada pelo jornalismo e opinião pública, há na literatura estudos que sugerem que os videogames podem ser responsáveis pela diminuição da violência na sociedade. Segundo Cunningham, Engelstatter e War (2016), foi possível observar que, semanas após o lançamento de jogos populares, houve uma diminuição da taxa de crimes cometidos, mostrando uma possível relação de curto e médio prazo entre o lançamento de jogos e a variação da criminalidade. Em outro estudo, Przybylski et al. (2014) descobriram que atitudes agressivas apresentadas por jogadores

de videogame são de curta duração e, na maioria dos casos, relacionadas à incapacidade de jogar bem, independentemente da presença de violência no jogo. Em suma, não parece existir evidência científica da relação entre o ato de jogar videogames e aumento ou incitação da violência individual ou social.

Desse modo, o objetivo desta pesquisa é identificar os discursos manifestados em um grande e variado corpus dos textos presentes em videogames e verificar o grau de variação desses discursos em relação aos jogos, tipos de personagem e linguagem de caráter violento. Com base nesse objetivo, foram formuladas as seguintes perguntas de pesquisa:

1. Quais são as dimensões de variação discursiva manifestadas nos videogames?
2. Qual é o grau de violência aferida nos diálogos dos jogos em relação a cada dimensão?
3. Qual é o grau de variação entre os jogos em relação às dimensões?
4. Qual é o grau de variação entre os tipos de personagem em relação às dimensões?

O objetivo perseguido nesta pesquisa pretende contribuir para suprir uma lacuna nas pesquisas acadêmicas sobre o tema, tendo em vista que até onde pudemos determinar, não existem estudos que respondam a essas perguntas de pesquisa.

O estado da arte da pesquisa sobre videogames comporta algumas vertentes. A primeira é o interesse em como sexo, gênero, etnia e outras identidades são apresentadas nos jogos. Um exemplo de pesquisa nesse campo é Malkowski e Russworm (2017), que aborda questões de representação desses grupos dentro do ambiente de jogos casuais, jogos competitivos e no hobby de *cosplay*, verificando como estes grupos são abordados pela comunidade, suas narrativas e mecânicas dos jogos. Ao longo da pesquisa são levantados vários pontos relevantes e críticas sobre a representação, ou falhas na representação, de grupos minoritários e discriminados da sociedade, e o processo abre caminho para outros estudos na área. Outro exemplo é

Heritage (2022), que examina a representação de mulheres na franquia *The Witcher*, relatando que há uma diferença entre o tratamento e representação de personagens masculinos e femininos na história do jogo, com mulheres em posições de liderança sendo menos frequentes e mais questionadas. Por último há o exemplo de Koles e Nagy (2016) que exploram a influência que os jogos têm sobre a vida e o comportamento de adolescentes, principalmente como seus avatares são uma extensão daqueles que o controlam, e no processo descobriram que os adolescentes acabam usando seus avatares e jogos para encontrar um senso de si e que seus personagens refletem suas personalidades e características psicodinâmicas.

A segunda vertente é de estudos que enfocam problemas ou situações reais da sociedade refletidas nos jogos, como racismo, política, religião e saúde mental. Por exemplo, Lavigne (2015) aborda a visão sexualizada e machista de personagens femininos na comunidade gamer, especificamente na série de jogos *Mass Effect*. Um segundo estudo nessa linha é Linderöth e Öhrn (2014), que analisa a forma como mulheres são tratadas em jogos on-line, no qual os autores concluem que esses são um ambiente onde a maior parte dos aspectos externos são ignorados e apenas a sua proficiência no jogo é levada em consideração.

A terceira vertente é de estudos que destacam como elementos de videogames podem ser introduzidos no ensino em uma forma de gamificação do ensino, com o intuito de tornar o processo de aprendizado mais cativante e divertido. O primeiro exemplo vem na forma de uma crítica, feita por Conway (2014), que compara a gamificação atual com uma zumbificação, na qual a motivação dos usuários não é levada em conta. Ele sugere que, além da mudança na forma em que os usuários são avaliados e recompensados, deve haver uma mudança nos tipos de atividades e trabalhos requisitados dos alunos. Um segundo estudo nessa linha é Raftopoulos (2014), no qual, novamente, é levantada uma preocupação na forma em que a gamificação é aplicada ao ensino e como é possível trazer a aplicação dos videogames no dia a dia dos estudantes de uma forma mais ética e humanizada, garantindo resultados mais responsáveis e sustentáveis.

A quarta e última vertente relaciona-se ao interesse pelas comunidades de jogadores. Um estudo dessa área apresentado por Warmelink e Siitonen (2013), analisa pesquisas feitas dos anos 2000 a 2010, estudando comunidades de jogos on-line. No processo, o estudo identificou 22 diferentes aspectos e formas de organização das comunidades criadas por jogadores. Outro exemplo seria Shaw (2010), que faz um retrospecto de 10 anos de estudos sobre a cultura que circula nos videogames.

Ao todo, o estado da arte mostra que o interesse no discurso presente nos videogames não é central para os estudos correntes. Assim, a presente pesquisa busca mostrar a importância de estudar a linguagem com a qual os jogadores se deparam ao jogarem seus jogos favoritos, pois essa linguagem reflete os valores sociais e culturais embutidos pela indústria cultural nesse produto. Nosso entendimento é que a linguagem presente nos diálogos e instruções contidas nos jogos criam representações de grupos (inimigos, amigos, vilões, ‘mocinhos’, homens, mulheres, criaturas alienígenas etc.), ações (lutar, matar, transpor, caminhar, correr etc.), locais (planetas distantes, teatro de guerra, ambiente urbano, domicílio etc.), entre outros componentes do enredo. Essas representações podem ser normalizadas (e.g. amigos devem ser valorizados, vencer é primordial, vidas são infinitas, inimigos devem ser aniquilados etc.) ou resistidas e combatidas. Nossa proposta é que os discursos presentes nos jogos (1) podem revelar tais representações e (2) somente podem ser devidamente caracterizados por meio de uma pesquisa apoiada na Linguística de Corpus, que emprega um grande e representativo conjunto de textos.

Com a pesquisa, pretende-se contribuir científica e socialmente de alguns modos. Em primeiro lugar, os resultados da pesquisa fornecerão uma visão científica e objetiva sobre o grau de violência presente no material textual dos jogos. Isso pode ajudar a combater a visão negativa propagada pela mídia, que se baseia em anedotas pessoais e ideologias de cunho moralizante. Em segundo lugar, esta pesquisa pode sinalizar a necessidade de um enfoque linguístico sobre os videogames. Por fim, esta pesquisa pretende contribuir para disseminar a Ciência Aberta no país, contribuindo com o Portal multimodal/multilíngue para o avanço da ciência aberta nas Humanidades por meio da

disponibilização dos dados e scripts de computador empregados, bem como com relatos de pesquisa publicados no Portal.

A dissertação está organizada da seguinte maneira. No primeiro capítulo é formulada a contextualização temática da pesquisa. No segundo capítulo é formulada fundamentação teórica. No terceiro capítulo, é detalhada a metodologia. No quarto capítulo, são apresentados os resultados. Por fim, na conclusão, são colocados os comentários finais.

1. Contextualização temática da pesquisa

O presente estudo, no âmbito da Linguística de Corpus, concentra-se na análise dos diálogos extraídos de um *corpus* composto por 60 jogos. Nesse sentido, destaca-se a relevância de conhecimentos teóricos e abrangentes acerca do domínio dos videogames, os quais serviram de embasamento para a análise dos resultados e dados obtidos. Com o propósito de inserir o leitor neste meio, o presente capítulo foi elaborado visando a auxiliar no processo de compreensão dos conceitos abrangentes desta mídia contemporânea.

1.1 Terminologia da comunidade *gamer*

Antes de iniciar a exposição, torna-se necessário compreender determinados conceitos inerentes ao universo dos jogos eletrônicos. Deve-se destacar, inicialmente, que a maioria da terminologia empregada neste campo é composta por acrônimos ou termos em língua inglesa. Frequentemente, tais termos são incorporados ao idioma português e empregados em contextos comunicativos sob a premissa de uma prévia familiaridade por parte do leitor com seus significados. A tabela subsequente apresenta uma seleção de termos que serão recorrentes no decorrer deste estudo, os quais são essenciais para a compreensão do léxico específico dos entusiastas de *videogames*, comumente referidos como *gamers*.

TABELA 1: TERMOS RELACIONADOS A ÁREA DE VIDEOGAMES

Nomenclatura	Tradução	Explicação
Boss	Chefão	Inimigos principais e mais fortes
NPC (non-player character)	Personagem não jogável	Personagens que não são controlados pelo jogador, como mercadores, civis e inimigos.
FPS (First-Person Shooter)	Jogos de tiro em primeira pessoa	Refere-se a jogos de tiro onde a câmera está

		posicionada nos olhos do personagem, porém pode se referir a todos os jogos de tiro.
Third-Person Shooter	Jogos de tiro em terceira pessoa	Refere-se a jogos de tiro onde a câmera está posicionada atrás do personagem.
Survival Horror	Sobrevivência e terror	Jogos com foco em terror, investigação e sobrevivência.
Action Adventure	Ação e aventura	Jogo com uma mistura dos elementos dos dois sub-registros presentes no nome.
RPG (Role-Playing Game)	Jogo de interpretação de papéis	Jogo com sistemas de progressão de personagem e mundos/histórias ricas em conteúdo.
MMO (Massively Multiplayer Online)	Jogo Massivo Multijogador On-line	Jogos com servidores contendo centenas ou milhões de jogadores que interagem e ocupam o mesmo mundo digital.
Puzzle	Quebra-cabeça	Desafios que dependem de observação e investigação, que envolvem o uso de mecânicas fora de combate.
Gamer	Jogador	Usado para se referir a pessoas que jogam videogames e se consideram parte da comunidade.

Fonte: o autor

Seguindo a terminologia dos *videogames* vem o conceito de gêneros, que correspondem às variedades de jogos. Assim como em outras mídias, isto é, em filmes, séries ou músicas, também existem vários gêneros de videogame reconhecidos na comunidade. Entretanto classificação de gêneros nos *videogames* é diferente destas outras mídias. Nos videogames o gênero é baseado em características como o estilo de arte, perspectiva da câmera, mecânicas específicas, combinação com outros gêneros, técnicas de movimentação, temática, dificuldade, modos de jogo, entre outros aspectos.

Alguns exemplos de gêneros seriam MMORPG, FPS³, *Metroidvania*⁴ e *Survival*⁵ Horror, com os sub-registros que os originaram sendo, respectivamente, RPG⁶, Ação e, para os dois últimos, Ação e Aventura. Diante da profusão de gêneros, na presente pesquisa selecionaram-se alguns gêneros considerados os mais significativos na contemporaneidade. É preciso ressaltar que há mais de uma tipologia de vídeo games e que nenhuma delas é de natureza científica, tendo sido criada e recriada pela comunidade de usuários. Desse modo, um mesmo título pode ser classificado em mais de uma categoria na mesma tipologia e também em categorias e tipologias diferentes.

Por mais que seja comum a utilização da palavra gênero ao se referir a jogos na comunidade de usuários e na literatura, como este estudo é de caráter multidimensional (cf. BIBER, 1988; BERBER SARDINHA, VEIRANO PINTO, 2014, 2019), em vez de gênero (e subgênero), será empregado o conceito em voga nessa abordagem para se referir às variedades de jogos, qual seja, ‘registro’ (e sub-registro).

1.2 Apanhado histórico dos videogames

A história dos videogames, por mais que seja breve, é cheia de acontecimentos e está em constante evolução. Ela começa em 1958, com *Tennis for Two*, em que era simulada uma partida de tênis (vide Figura 1). Mais tarde, em 1977, veio o lançamento do Atari, momento em que os videogames se tornaram mais acessíveis para um público geral. Atualmente, milhares de jogadores podem passar milhares de horas explorando um mundo virtual populado por jogadores, cidades, missões e personagens. Ao olhar principalmente para os últimos 30 anos, onde os jogos se tornaram um pouco mais complexos contendo narrativas elaboradas, é possível ver diversos temas, problemas sociais e discursos sendo abordados.

³ Jogos de tiro em primeira pessoa.

⁴ Jogo de plataforma 2D com elementos de jogos de ação/aventura

⁵ Jogo de Sobrevivência e terror.

⁶ Jogo de interpretação de papéis.

Como comentado anteriormente, o primeiro jogo foi o *Tennis for Two* criado em 1958, em que uma partida de tênis era simulada com uma bola pingando entre dois lados de uma pequena tela. Por mais que fosse um jogo simples e inacessível ao público geral, esse jogo foi o primeiro passo para a criação de uma nova mídia líder de mercado que em menos de 50 anos serviria de plataforma para algumas das franquias mais famosas da cultura popular, além de auxiliar e incentivar o avanço tecnológico.

FIGURA 1: TENNIS FOR TWO



Fonte: Wikipedia, Tennis for Two.

A década de 70 foi o próximo marco de relevância na história dos videogames e uma das mais reconhecidas. Nessa década, tornaram-se populares os jogos do tipo *arcade*, disponibilizados geralmente em lugares especializados (conhecidos como ‘fliperamas’ no Brasil). Também nos anos 1970, foi lançado o primeiro console pessoal de sucesso, o Atari⁷. Com ele vieram diversos jogos que se tornaram famosos, como *Pac-Man*, *Space Invaders*, *Pong* e *Pitfall*, que serviram de base para o desenvolvimento de outros jogos do mesmo registro. Além dos jogos e consoles mencionados

⁷ Computador destinado exclusivamente a jogos segundo definição do Dicionário Priberam da Língua Portuguesa

anteriormente, também havia um outro console de jogos popular no Brasil, chamado Telejogo

FIGURA 2: ATARI 2600 E O JOGO PITFALL



Fonte: Atari, por *The Nerd Stash*.

A década de 80 foi marcada pelo surgimento de diversos consoles e por uma redução no interesse pelos videogames, em comparação ao início da década, devido ao lançamento de vários títulos de baixa qualidade. Em 1981, a Nintendo apresentou *Donkey Kong*, introduzindo o icônico personagem *Jumpman*, hoje mundialmente conhecido como Mario. Entre os consoles mais emblemáticos lançados nessa época, destacam-se o NES e o *Game Boy*. Ao final dessa década, surgiram franquias que continuam a lançar novos títulos por décadas, incluindo *Street Fighter* e *Final Fantasy*.

FIGURA 3: DONKEY KONG



Fonte: Wikipedia, Donkey Kong

Durante a década de 90, os videogames começaram a se assemelhar um pouco com jogos disponíveis atualmente. O ano de 1990 marcou o lançamento do aclamado *Super Mario Bros 3*, e nos anos seguintes foram lançados alguns dos consoles mais influentes da década, incluindo o *Sega Saturn* em 1994, o primeiro PlayStation em 1995, o Nintendo 64 em 1996 e o *Game Boy Color* em 1998. Foi também uma época de estreia para várias franquias de sucesso, como *Pokémon*, *Doom*, *Super Metroid*, *Mortal Kombat*, *Resident Evil* e *Chrono Trigger*. Além disso, em 1991, a Apple introduziu o primeiro jogo online na forma de xadrez. A década ainda testemunhou o surgimento dos primeiros MMOs⁸ (Jogos Massivamente Multijogador Online), com títulos pioneiros como *Neverwinter Nights*, *Everquest* e *Ultima Online*, onde jogadores de todo o mundo compartilham o mesmo ambiente virtual.

⁸ Abreviação para Jogo Massivo Multijogador Online: Jogos com servidores contendo centenas ou milhões de jogadores que interagem e ocupam o mesmo mundo digital.

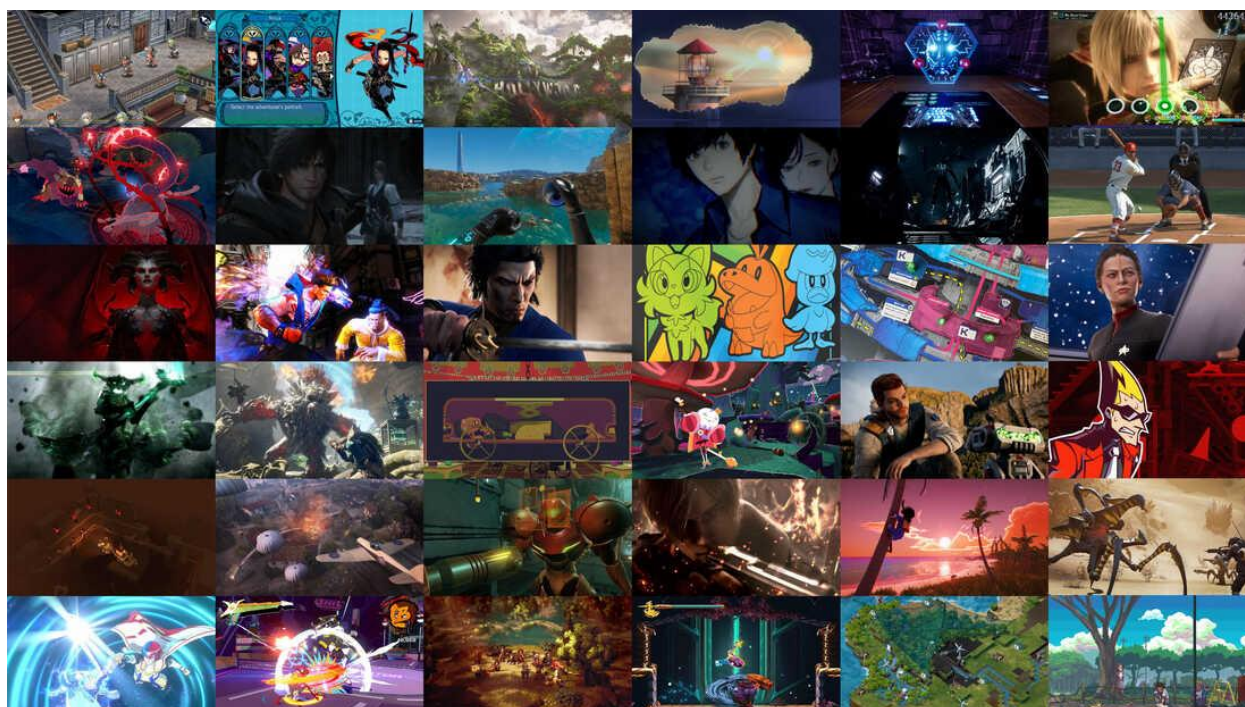
FIGURA 4: CRAZY TAXI, HOUSE OF THE DEAD, METAL SLUG, MARVEL VS CAPCOM



Fonte: Gen X Singapore

A partir dos anos 2000, o universo dos videogames experimentou avanços tecnológicos significativos, paralelamente ao amadurecimento e consolidação da comunidade gamer. As diversas gerações de Playstations, Xboxes e consoles da Nintendo introduziram inovações como controles com sensores de movimento, câmeras para captura de ações do jogador, interfaces *touch* em controles, comandos de voz, óculos de realidade aumentada, e cabines/controles de simulações imersivas, combinando muitas dessas tecnologias. O desenvolvimento de componentes para computadores, como placas de vídeo avançadas, processadores de alta velocidade, memória RAM expansiva, e soluções de armazenamento como HDs e SSDs, transformou os computadores em poderosas ferramentas de trabalho e, com os componentes apropriados, em máquinas capazes de rodar jogos com gráficos de alta qualidade. Adicionalmente, os anos 2000 viram o surgimento de jogos exclusivos para *smartphones*, que se tornaram mais potentes e acessíveis ao longo do tempo. Um marco dessa era, especialmente a partir da metade dos anos 2000, foi a popularização de funcionalidades online e de jogos multiplayer, mudando drasticamente a forma como os jogadores interagem entre si.

FIGURA 5: DIVERSOS JOGOS DE 2020 – 2023



Fonte: techwar.gr

1.3 Relevância comercial dos videogames

O crescimento da popularidade de videogames, devido à disponibilidade de diversos dispositivos e sistemas capazes de suportar e rodar videogames com facilidade, teve um grande impacto no mercado nacional e global, com o aumento de vendas e consumo de videogames e produtos relacionados a esse universo, como pode ser visto abaixo.

No ano de 2018, o mercado de games movimentou US\$ 1,5 bilhão no Brasil, segundo dados da consultoria Newzoo⁹. No mesmo ano, o Brasil se encontrava como o 13º maior mercado de jogos no ranking mundial, com uma estimativa de mais de 70 milhões de jogadores, um número que desde então só vem crescendo. Em 2022,

⁹ Newzoo é líder global em dados do mercado de videogames e dados de jogadores.

segundo a consultoria Newzoo, a indústria global de videogames movimentou US\$ 196,8 bilhões e o Brasil passou a movimentar nada menos do que R\$ 12 bilhões (OLIST, 2023). Outro dado relevante vem de uma pesquisa feita pelo Game Brasil¹⁰, em que é estimado que as maiores faixas de idade que consomem videogames são de pessoas entre 25 e 34 anos, formando 25,5% dos consumidores. Depois vem a faixa entre 16 e 24 anos, representando 17,7% do total. Segundo a mesma fonte, foi estimado que 51% do público de videogames é composto por mulheres (PGB, 2022; SCHMIDT, 2022).

Segundo uma reportagem do TechTudo¹¹, em 2018 o canal ELeagueTV, na Twitch, bateu um pico de 1,088 milhão de espectadores simultâneos, ao fazer uma *livestream*¹² da competição ELEAGUE Boston Major 2018 Final do jogo CS:GO (*Counter Strike: Global Offensive*). Em 2021, o canal *TheGrefg*, na Twitch, atingiu um recorde de 2,47 milhões de espectadores em uma *livestream* onde mostrava a sua nova *skin*¹³ do jogo *Fortnite*. Excetuando-se esses momentos de quebra de recordes, é possível observar números mais baixos de visualizações no dia a dia, como ilustrado na Figura abaixo:

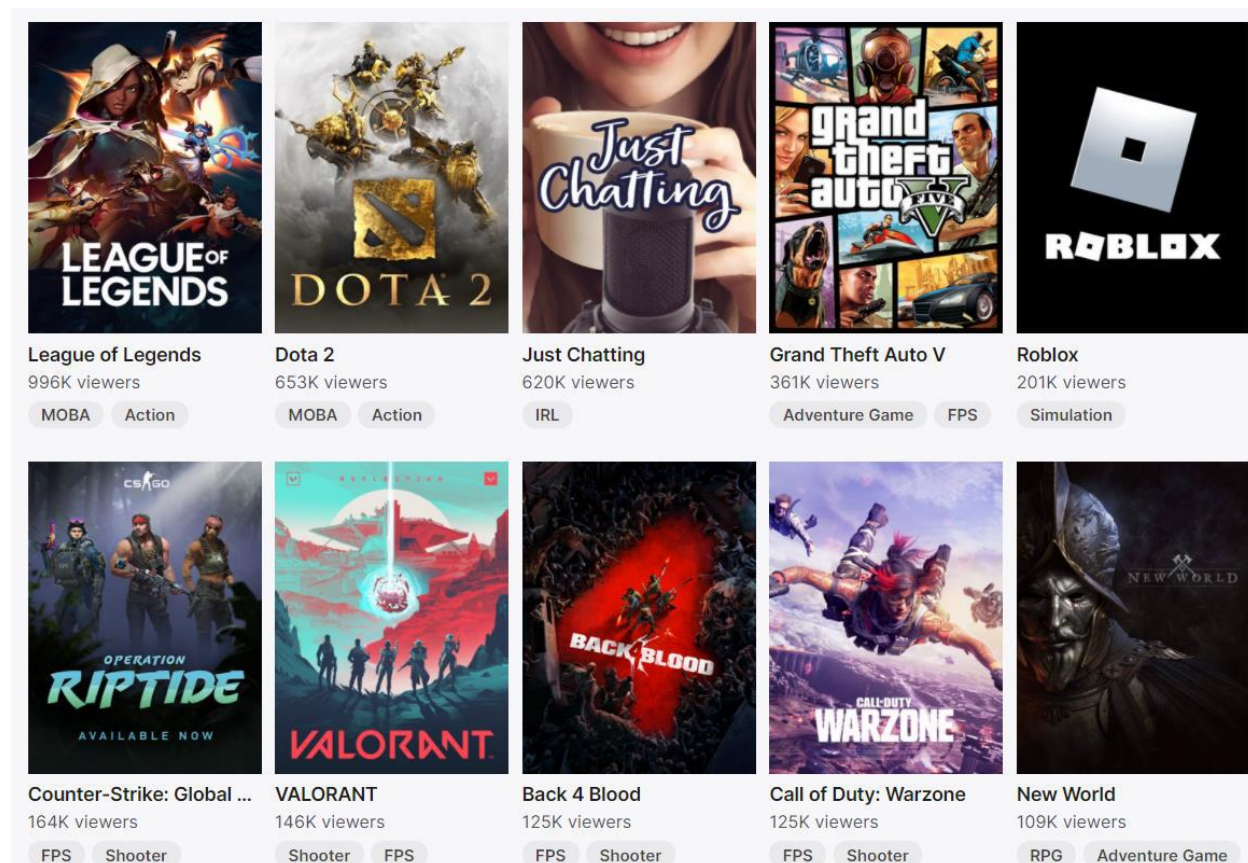
¹⁰ A Pesquisa Game Brasil se consolidou no mercado como um levantamento anual sobre o consumo de jogos eletrônicos em nosso país, completando 10 Anos com a chegada da 10ª edição.

¹¹ Plataforma de tecnologia do Grupo Globo, o TechTudo foi lançado pela Globo em 2010 para agrupar as principais notícias da área, reviews de celulares, TVs e computadores, além de dicas e tutoriais sobre aparelhos, aplicativos e produtos de tecnologia.

¹² Transmissões ao vivo.

¹³ uma roupa/aparência do personagem.

FIGURA 6: CATEGORIAS ORGANIZADAS POR MAIS ASSISTIDAS NA TWITCH E NÚMERO DE ESPECTADORES, EM DEZ. 2021



Fonte: o autor

A oscilação de visualizações também pode ser vista nos números de jogadores de certos jogos. O jogo *Fortnite* teve um pico de 290 milhões de jogadores no mês de maio de 2021 e um pico de 35 milhões de jogadores on-line simultaneamente, de acordo com o site *Active Player*, que disponibiliza a contagem de jogadores (PORTER, 2024). Outro fator relevante é o avanço do cenário competitivo profissional de jogos como *CS:GO* (*Counter Strike: Global Offensive*) e *League of Legends*, que são regularmente mencionados em canais de TV aberta por trazerem milhares de visualizações. Em 2019, um campeonato do jogo *League of Legends* (LOL) teve mais visualizações do que o *Super Bowl*, considerado um dos campeonatos esportivos mais assistidos dos Estados Unidos (PEI, 2019).

2. Fundamentação teórica

O foco deste capítulo é a apresentação do arcabouço teórico no qual se insere esta pesquisa. Primeiro, será apresentado o histórico geral da Linguística de Corpus, com foco na abordagem empregada, nomeadamente a Análise Multidimensional (BIBER, 1988; BERBER SARDINHA; VEIRANO PINTO, 2014; 2019; BERBER SARDINHA, 2019, 2020). Em seguida, uma introdução aos estudos e teorias relacionadas à área de videogames é apresentada para delinear o estado da arte. Para concluir o capítulo, trataremos da contribuição deste trabalho à Ciência Aberta, visto que a pesquisa foi realizada no âmbito do Projeto Institucional do LAEL intitulado ‘Portal multimodal/multilíngue para o avanço da ciência aberta nas Humanidades’ (CNPq Processo 444211/2020-9).

2.1 Linguística de Corpus

2.1.1 Contexto Histórico da Linguística de Corpus

Conforme mencionado, o presente trabalho tem como principal fundamentação teórica a Linguística de Corpus. A noção de *corpora* (plural de *corpus*), já existe há séculos, já que a palavra de origem latina, *corpus*, significa uma coletânea ou conjunto de documentos sobre determinado tema (BERBER SARDINHA, 2004; KENNEDY, 1998). Alguns exemplos de *corpora* do passado seriam o Corpus Helenístico desenvolvido na era de Alexandre, o Grande; os trabalhos feitos na Idade Média por monges copistas sobre o uso de concordâncias na Bíblia; e o trabalho feito por Becket em 1787 sobre os significados de palavras usadas por William Shakespeare em suas peças (cf. FONSECA, 2023; BERBER SARDINHA, 2004; MCCARTHY, O’KEEFEE, 2010). Porém assim como outros aspectos da história humana, a forma como se processa e se armazena dados se aprimorou ao lado dos avanços tecnológicos, sendo

assim, a forma assumida pelos *corpora* que se está familiarizado hoje são completamente diferentes de 2000 anos atrás.

A Linguística de Corpus foi utilizada por muito tempo com o intuito de ensinar línguas. Alguns exemplos seriam os dicionários de língua inglesa desenvolvidos com base na coleta de *corpus* (KENNEDY, 1988): *Dictionary of English Language* (1755), *American Dictionary of English Language* (1828) e o primeiro *Oxford English Dictionary* (1884). Há também exemplos de *corpus* coletados diretamente para o estudo, como o corpus de Thorndike em 1921, contendo diversos textos em inglês de literatura, cartas e jornais (FONSECA, 2023).

Há duas diferenças fundamentais entre esta época e a atual. A primeira, obviamente, é que os *corpora* não eram eletrônicos, ou seja, eram coletados, mantidos e analisados manualmente. A segunda é que a ênfase destes trabalhos era em geral o ensino de línguas. (BERBER SARDINHA, 2000)

As abordagens de *corpus* que mais se aproximam das utilizadas atualmente tiveram início em meados da década de 1950, apesar de a disciplina ter evoluído significativamente desde então. Em 1965, foi desenvolvido o primeiro *corpus* linguístico eletrônico, conhecido como *Corpus Brown*, que reúne um milhão de palavras de 500 textos em inglês americano (BERBER SARDINHA, 2000). A importância do *Corpus Brown* transcende o fato de ser o primeiro do seu tipo; como pioneiro dos *corpora* eletrônicos, ele contribuiu decisivamente para o progresso da Linguística de Corpus, surgindo em um momento em que essa área era amplamente questionada e considerada inferior a outras disciplinas (BERBER SARDINHA, 2000). Com a criação do *Corpus Brown*, foi aberto o caminho para o Corpus LOB, o primeiro corpus eletrônico de inglês britânico, introduzido em 1970 (McENERY, HARDIE, 2012). A década de 1990 marcou o início da expansão da Linguística de Corpus, com o surgimento dos computadores pessoais. Desde então, a Linguística de Corpus tem ganhado destaque pela análise de grandes volumes de texto, facilitada pelo uso de computadores e *software* especializado:

Além disso, os computadores fornecem análises consistentes e confiáveis – eles não mudam de ideia ou ficam cansados durante uma análise. Os computadores também podem ser usados interativamente, permitindo que o analista humano faça julgamentos linguísticos difíceis enquanto o computador cuida da manutenção de registros. (BIBER; CONRAD; REPPEN, 1998, p. 4, tradução por FONSECA 2023)¹⁴

A Linguística de Corpus, no contexto contemporâneo, pode ser definida como:

... uma área dos estudos linguísticos que emprega corpora (plural de corpus), isto é, coleções de textos de diversos modos semióticos (falados, escritos, visuais, sonoros etc.), armazenadas em formato de computador, com a finalidade de descrever situações de uso das linguagens e entender a relação entre o uso sistemático de recursos de expressão e os contextos em que esses recursos são produzidos (BERBER SARDINHA; MOREIRA, 2023, p. 3).

A Linguística de Corpus é uma área definida pelo estudo de *corpora* computadorizados - conjuntos de textos escritos ou orais (transcritos) armazenados digitalmente - conforme apontado por Berber Sardinha (2004). Esta disciplina une teoria e prática, permitindo análises minuciosas e generalizações sobre a língua conforme utilizada empiricamente (BERBER SARDINHA, 2000a, 2004; BERBER SARDINHA et al., 2023; FINATTO et al., 2018).

...os achados das análises em Linguística de Corpus advêm dos textos estudados e não de pressupostos do que é ou como funciona a língua” (VEIGA, 2021)

A língua em questão não consiste em fragmentos fabricados para estudo; pelo contrário, é coletada através da documentação e transcrição de diversas fontes, incluindo conversação, filmes, programas de TV, notícias, artigos de pesquisa, ficção literária, videogames, entre outros registros. Esses dados, tanto escritos quanto falados, permitem a investigação detalhada e abrangente dos padrões de uso linguístico, possibilitando o entendimento sobre a estrutura e o funcionamento da língua em uso.

¹⁴ *Furthermore, computers provide consistent, reliable analyses – they don’t change their mind or become tired during an analysis. Computers can also be used interactively, allowing the human analyst to make difficult linguistic judgements while the computer takes care of record-keeping.* (BIBER; CONRAD; REPPEN, 1998, p. 4)

Por meio da utilização de ferramentas computacionais especializadas, é possível extrair e analisar quantidades massivas de dados linguísticos, também conhecidos como *big data*, de forma eficiente e sistemática, o que proporciona *insights* sobre fenômenos linguísticos de interesse. A Linguística de Corpus entende a língua como um sistema probabilístico, no qual seus elementos lexicais e gramaticais não ocorrem de forma aleatória. Esta abordagem oferece uma perspectiva única para a análise linguística, permitindo aos pesquisadores examinar padrões de uso da língua com base em dados reais e representativos de contextos autênticos de comunicação.

Por conta destes fatores, alguns autores já consideraram a área como estritamente metodológica, como no caso de McEnery e Wilson (1996, 2001) e Leech (1991), com o segundo posteriormente mudando sua opinião e a definindo como uma abordagem filosófica. Brezina (2018) define que a linguística de corpus como área do estudo também pode ser considerada metodológica:

A linguística de corpus é um método científico de análise da linguagem. Ela exige que o analista forneça evidências empíricas, na forma de dados extraídos de corpora linguísticos, em apoio a qualquer afirmação feita sobre a linguagem. (BREZINA 2018, p. 2, tradução nossa)¹⁵

Além disso, segundo diversos autores da área, a Linguística de Corpus se destaca por sua abordagem empiricamente fundamentada, que busca fundamentar suas generalizações teóricas em evidências linguísticas concretas (BIBER, CONRAD, REPPEN, 1998; McENERY, WILSON, 2001; BREZINA, 2018; FONSECA, 2023).

¹⁵ *Corpus linguistics is a scientific method of language analysis. It requires the analyst to provide empirical evidence in the form of data drawn from language corpora in support of any statement made about language.* (BREZINA 2018, p. 2)

2.1.2 Corpus

O principal elemento de uma pesquisa no âmbito da Linguística de Corpus é o próprio *corpus*, que pode ter sido compilado previamente ou criado especificamente para o estudo em questão. A pesquisa aqui apresentada é um exemplo do segundo caso, i.e. foi criado um novo *corpus* especificamente para o estudo; portanto, as considerações que se seguem referem-se a esse processo de criação de um *corpus* para responder a perguntas de um estudo específico. No design do *corpus*, o pesquisador deve levar em consideração diversos fatores ao estabelecer os parâmetros de coleta, para não só justificar a coleta como também tornar o material compilado de textos que pretende estudar em algo que represente o grupo e/ou tema abordado (EGBERT, 2019). Este processo é um dos pontos mais importantes na pesquisa e deve ser levado em consideração logo no início do processo de design, uma vez que, sem essa etapa, todas as próximas fases da pesquisa podem estar comprometidas. Um *corpus* representativo é definido por Egbert (2019) como:

...uma amostra de textos norteadas por critérios que representam um domínio-alvo ou população linguística bem definidos (EGBERT, 2019, tradução nossa)¹⁶

Egbert (2019) propõe um processo de nove passos para o planejamento e compilação de um *corpus* representativo, com base em sugestões de Biber (1993):

1. Estabelecimento (e projeção) dos objetivos e design da pesquisa: definição de quais objetivos e pontos pretendem ser alcançados/abordados na pesquisa, permitindo escolher a modalidade de corpus que deve ser coletada.
2. Definição do domínio alvo/escolhido (população): definição da população a qual o *corpus* de estudo pertence, no caso desta pesquisa o *corpus* faz parte do domínio dos videogames.

¹⁶ ...a principled sample of texts that represents a well-defined target domain or linguistic population. (EGBERT, 2019)

3. Criação do design do *corpus*: definição do tamanho total esperado, modalidade, domínio e fonte(s) e forma(s) de coleta do *corpus*.
4. Coleta das amostras: início da coleta de amostras do *corpus* e avaliação da qualidade do texto coletado, além da realização de anotações a respeito de quaisquer mudanças de formatação ou informações não relacionadas ao *corpus*, como links, anexos, descrições de cenas etc., que deveriam ser retirados.
5. Anotação e compilação do *corpus*: realização da coleta do *corpus* por forma dos meios escolhidos pelo pesquisador no processo de design do *corpus*.
6. Avaliação da representatividade do domínio alvo/escolhido: avaliação da representatividade do *corpus* em relação ao domínio do qual faz parte. Relevante considerar pontos como a popularidade e importância cultural, histórica e social dos textos coletados.
7. Avaliação da representatividade linguística: avaliação da representatividade do *corpus* em relação a linguagem utilizada.
8. Repetição dos passos 3 a 5, caso necessário: este ponto deve ser considerado em casos em que o *corpus* coletado não se apresenta como um *corpus* representativo ou caso os textos coletados apresentem baixa qualidade ou quantidade insuficiente para a análise, necessitando a coleta de mais material ou em alguns casos um novo material de pesquisa.
9. Anotação dos achados: anotação dos achados e dados relevantes a respeito do *corpus*.

2.1.3 Análise Multidimensional

Nesta pesquisa, a principal abordagem é a Análise Multidimensional (AMD), uma vertente da Linguística de Corpus. A AMD é um arcabouço teórico-metodológico voltado para a análise da variação da língua em uso por meio de corpora eletrônicos e

procedimentos estatísticos multivariados (BERBER SARDINHA; VEIRANO PINTO, 2019b; BIBER, 1988). A AMD é uma abordagem quanti-qualitativa por unir aspectos quantitativos (corpora extensos) e qualitativos (análises de dados detalhada).

A AMD foi desenvolvida por Douglas Biber nos anos 1980 (BIBER, 1988), com o intuito de permitir a análise de variação baseada em *corpus* composto por diversos registros da língua inglesa. A AMD propicia a identificação de dimensões de variação, que são os parâmetros subjacentes à variação dos registros de uma língua (inglês, português, espanhol etc.) ou de um domínio (cinema, televisão, academia, videogames etc.). A noção de registro, que é central para a AMD, é entendida como uma variedade de uso da língua definida pelo contexto situacional. Por exemplo, um projeto de pesquisa é um registro acadêmico, na medida em que a linguagem usada para constituir um projeto é colocada em jogo a fim de responder às demandas do contexto de situação: apresentar uma proposta de pesquisa afinada com a expectativa da comunidade acadêmica, na qual são detalhados os alicerces teóricos, os métodos, os objetivos e demais componentes exigidos pela comunidade, em uma determinada época.

Na literatura prévia, existem estudos de AMD voltados para a descrição de diversos registros. Por exemplo, o estudo de Biber (1988), o qual introduziu a AMD, apresenta a análise de registros falados e escritos do inglês, como a conversação face-a-face, cartas pessoais, ficção literária, editoriais de jornal, palestras e revistas, entre outros. Neste estudo, o autor mostrou que a despeito de todas as diferenças e semelhanças existentes entre os registros, há cinco dimensões de variação que definem o espaço de variação entre todos os registros investigados:

TABELA 2: DIMENSÕES DE VARIAÇÃO DA LÍNGUA INGLESA

Quadro 1 – Dimensões de Variação da Língua Inglesa	
Dimensão 1	Produção com Interação <i>versus</i> Informacional
Dimensão 2	Preocupações Narrativas <i>versus</i> Não Narrativas

Dimensão 3	Expressões Explícitas <i>versus</i> Expressões Dependentes do Contexto
Dimensão 4	Persuasão Explícita
Dimensão 5	Informação Abstrata <i>versus</i> Não Abstrata
Dimensão 6	Elaboração de Informações On-line

Fonte: adaptado de Biber (1988).

Cada dimensão compreende um conjunto de características linguisticamente correlacionadas que coexistem nos textos. Na Dimensão 1 “Produção com Interação *versus* Informacional” é constituída por dois conjuntos de características linguísticas correlacionadas que desempenham duas funções distintas: por um lado, facilitar as condições para interação e, por outro, proporcionar as condições para a produção de informação. O polo positivo de Produção com interação, característico de registros como conversas informais, cartas pessoais e discursos, é caracterizado pela presença de pronomes de primeira e segunda pessoa (*I, you*), verbos no presente e contrações (*don’t, can’t*), entre outros elementos. Por outro lado, o polo negativo de textos informacionais, típico de registros como documentos oficiais, reportagens jornalísticas e biografias, é marcado pela predominância de substantivos, preposições e adjetivos atributivos (DELFINO, 2019).

Na Dimensão 2, “Preocupações Narrativas *versus* Não Narrativas”, o polo positivo é dominado por textos de ficção, sendo em sua maioria, extremamente narrativos, enquanto no polo negativo as conversas telefônicas e os documentos oficiais dominam os textos não narrativos; na Dimensão 3, “Expressões Explícitas *versus* Expressões Dependentes do Contexto”, no polo positivo, denominado expressões explícitas, tanto os documentos oficiais como as cartas profissionais se utilizam de formas de referência altamente explícitas e elaboradas, enquanto no polo negativo caracterizado pelas expressões dependentes de contexto, as transmissões são, de longe, a modalidade predominante; na Dimensão 4, “Persuasão Explícita” as cartas profissionais e os editoriais apresentam as maiores pontuações de persuasão, enquanto as transmissões

e as resenhas de imprensa (incluindo resenhas opinativas) apresentam as menores pontuações; na Dimensão 5, “Informação Abstrata *versus* Não Abstrata”, o polo positivo referente às informações abstratas é dominado pelo discurso acadêmico e documentos oficiais, enquanto o polo negativo referente às informações não abstratas é dominado pela ficção e as conversas casuais; finalizando, na Dimensão 6, “Elaboração de Informações On-line” os discursos preparados e as entrevistas apresentam os maiores resultados de elaboração das informações on-line, seguido pelo discurso acadêmico, semelhante à conversa face-a-face/presencial por ter uma pontuação intermediária e, por último, com a menor pontuação, a ficção e as cartas pessoais. Em outro momento, Biber optou por retirar a Dimensão 6, afirmando que as primeiras 5 dimensões encapsulam a língua inglesa e a descrevem com precisão.

2.1.4 Análise Multidimensional Lexical

A Análise Multidimensional Lexical (AMD Lexical), um desdobramento da AMD original, foi empregada na presente pesquisa. A AMD Lexical foi concebida com o propósito de analisar a variação linguística ao identificar os campos semânticos subjacentes resultantes da coocorrência do léxico mais proeminente em corpora textuais. Na AMD Lexical, as variáveis são exclusivamente de cunho lexical (BERBER SARDINHA, 2014, 2019, 2021), isto é, vocábulos, em vez de categorias gramaticais ou léxico-gramaticais, como na AMD tradicional.

Na AMD Lexical o método interpretativo empregado durante a fase qualitativa da análise envolve a interpretação das características lexicais a fim de identificar os temas ou discursos presentes no corpus, conforme observado por Berber Sardinha (2019). Assim, na AMD Lexical, os fatores de variação são compreendidos em termos de preferências semânticas, conjuntos e campos lexicais, ideias, tópicos e assuntos retratados no texto, como enfatizado por Berber Sardinha (2017). Em outro momento, Berber Sardinha (2019) destaca que na AMD Lexical, as dimensões de variação são

identificadas através da análise de palavras específicas, lemas, n-gramas ou colocações encontradas nos textos.

A AMD Lexical é especialmente útil para identificar e descrever a presença de discursos em um corpus:

O objetivo principal de uma análise multidimensional lexical do discurso é descrever a variação do discurso; isto é, como o discurso varia sistematicamente de acordo com o contexto. A variação é modelada numa perspectiva multidimensional, o que significa que cada texto é visto como sendo moldado simultaneamente pela incidência dos vários discursos representados pelas várias dimensões. (BERBER SARDINHA, 2021, p. 298-299).¹⁷

Na literatura prévia, observa-se a contribuição de estudos que empregam a AMD Lexical na identificação de discursos que não estão claros quando se lê um ou dois textos do corpus. A análise fatorial, principal técnica estatística empregada na AMDL, mostra quais características lexicais mais coocorrem e em quais textos. A partir da leitura desses textos, o pesquisador consegue identificar os discursos presentes nos mesmos. Do mesmo modo que a AMD tradicional revela as funções compartilhadas por meio da análise fatorial, a AMDL revela o discurso compartilhado por meio da mesma técnica estatística

Por exemplo, a pesquisa conduzida por Brogini (2023) aplica a AMD Lexical para elucidar as várias dimensões discursivas subjacentes aos conceitos de sustentabilidade na língua portuguesa, tal como manifestadas nas mídias sociais, com foco particular no Twitter (hoje intitulado X). Esse estudo identificou oito dimensões discursivas, encapsulando dezesseis discursos distintos que perpassam áreas como política, capitalismo, ambientalismo, educação e filosofia, graças à análise de dados lexicais robustos.

¹⁷ *The primary goal of a lexical MD Analysis of discourse is to describe discourse variation; that is, how discourse varies systematically according to context. The variation is modeled from a multidimensional perspective, meaning that each text is seen as being shaped simultaneously by the incidence of the various discourses represented by the various dimensions* (BERBER SARDINHA, 2021, p. 298-299)

Outro estudo que aplicou a AMD Lexical foi Veiga (2021), que identificou as dimensões discursivas no âmbito religioso. Esse estudo investigou se diferentes tradições religiosas compartilham discursos ou se, pelo contrário, desenvolvem narrativas temáticas únicas. Foram encontradas seis dimensões, sendo estas: Dimensão 1 “O mundo dos espíritos e a evolução moral”; Dimensão 2 “Fluidez, adoração e celebração à força divina”; Dimensão 3 “A retidão para esclarecimento espiritual *versus* A dádiva da terra e o poder do Senhor”; Dimensão 4 “Crer ou sofrer as consequências *versus* A casa do Senhor e dos povos”; Dimensão 5 “Devoção e respeito temente a Deus *versus* Sacrifícios para proteção e espaços celestiais”; e por último, Dimensão 6 “Ritos sacrificiais de adoração”. A análise de Veiga revelou a coexistência de discursos compartilhados entre diversos textos sagrados, bem como a presença de discursos que são exclusivos ou de menor relevância para certas tradições.

2.1.5 Diferenças entre AMD Funcional e AMD Lexical

Embora a AMD Lexical seja uma extensão da AMD Funcional, há diferenças importantes entre as duas abordagens (vide Tabela 3).

Primeiramente, na AMD Lexical, é dado um foco em características lexicais, dando acesso aos discursos, ao olhar para um grupo de palavras, características lexicais e lemas, enquanto na AMD Funcional há um foco em características ou categorias gramaticais/linguísticas e suas funções na comunicação, como comentado por Berber Sardinha (2019):

Outra diferença importante entre a AMD funcional e a lexical é que durante a fase qualitativa da AMD lexical, o pesquisador interpreta as características lexicais, ao invés das funções das características linguísticas (BERBER SARDINHA, 2019).

TABELA 3: COMPARAÇÃO ENTRE AMD FUNCIONAL E LEXICAL

	Funcional	Lexical
Objetivo	Identificar parâmetros subjacentes de variação nos textos de um corpus	

Unidade de observação	Textos / segmentos	
Traços linguísticos	Léxico-gramaticais	Lexicais
Base da interpretação	Funcional, comunicativa	Campos semânticos, preferência semântica

Fonte: Berber Sardinha (2017, p. 4) e Owa (2021, p. 17)

Por fim, na Análise Multidimensional Funcional, as dimensões de variação refletem os parâmetros funcionais de variação linguística. Por outro lado, na Análise Multidimensional Lexical, as dimensões de variação refletem os parâmetros lexicais de variação, que podem indexar temas ou discursos.

2.2 Aspectos teóricos relacionados a videogames

2.2.1 Ludologia

Ludologia, um termo derivado do latim 'ludus' (jogo) e do grego 'logia' (estudo), refere-se ao estudo acadêmico de jogos, particularmente jogos digitais, abordando-os não apenas como formas de entretenimento, mas como meios culturais complexos que merecem análise e compreensão críticas. A ludologia se distingue de outras abordagens no estudo dos jogos, como a narratologia, que os examina principalmente por meio de suas estruturas narrativas e seu conteúdo temático. Ao invés disso, a ludologia enfoca a mecânica dos jogos, as regras, a jogabilidade e a interação como seus principais objetos de estudo, argumentando que estas são as características que definem os jogos como uma forma única de mídia.

A ludologia, como campo de estudo, oferece insights sobre a natureza dos jogos, ressaltando sua complexidade, diversidade e importância cultural. Ao tratar da mecânica, as regras e a interatividade, a ludologia nos ajuda a compreender não apenas como os

entusiastas jogam, mas também porque jogam e o impacto dessas experiências na vida cotidiana.

A ludologia se estabeleceu como campo de estudo no final dos anos 1990 e início dos anos 2000, por meio de teóricos como Espen Aarseth (1997), Jesper Juul (2001) e Gonzalo Frasca (2003) que defendem a necessidade de uma teoria específica dos jogos. Aarseth (1997), em particular, argumenta que os jogos requerem uma abordagem teórica própria, uma vez que possuem características únicas que os diferenciam de outras mídias, como livros e filmes. O foco está na interatividade e na participação ativa do jogador, que são vistas como as essências da experiência de jogo.

Diferente de outras formas de mídia, os jogos digitais requerem a participação ativa dos jogadores, que não são meros espectadores, mas agentes essenciais para a progressão e desenrolar dos jogos. Esta interatividade é o cerne do estudo ludológico, que busca entender como as regras dos jogos estruturam a experiência e como os jogadores se engajam e influenciam esses ambientes virtuais.

A ludologia enfatiza a importância das regras e da estrutura dos jogos. Cada jogo é visto como um sistema fechado com suas próprias regras que definem o que pode ou não pode ser feito dentro de seu universo. Estudar esses sistemas permite aos ludologistas entender como os jogos funcionam, como eles desafiam os jogadores, e como promovem o engajamento e a imersão.

Embora muitas vezes vistos primariamente como fonte de entretenimento, a ludologia reconhece que os jogos também desempenham papéis educacionais, sociais e culturais significativos. Eles podem facilitar o aprendizado, promover habilidades sociais e de resolução de problemas, e até mesmo servir como comentários sobre questões sociais e políticas.

Na prática, a ludologia envolve a análise de jogos por meio de suas mecânicas, design, objetivos e o comportamento dos jogadores. Isso pode incluir desde o estudo da

economia interna de um jogo até a análise da dinâmica de cooperação e competição entre os jogadores em jogos multiplayer. Ludologistas também estão interessados em como os jogos são produzidos, recebidos pela comunidade de jogadores, e seu impacto na sociedade.

Um dos desafios enfrentados pela ludologia é o equilíbrio entre o foco nas estruturas de jogo e a consideração de elementos narrativos e temáticos. Enquanto a ludologia insiste na especificidade dos jogos como sistemas interativos, críticos argumentam que a narrativa e o contexto cultural dos jogos também são essenciais para a compreensão completa da experiência de jogo.

2.2.2 Videogame como texto ergódico

O termo 'ergódico' vem dos campos da literatura e estudos de mídia, principalmente no contexto da teoria do hipertexto e ludologia, o estudo de jogos e jogabilidade. Ele foi popularizado por Espen J. Aarseth em 1997. O conceito é usado para descrever textos (amplamente definidos para incluir não apenas textos escritos, mas também jogos e outras mídias interativas) que exigem esforço significativo do leitor ou participante para percorrê-los.

O conceito de ergodicidade destaca a natureza interativa, exigente e frequentemente não linear de certos textos e mídias, distinguindo-os das formas mais tradicionais e passivas de consumo de mídia:

- Interatividade: Diferente dos textos lineares tradicionais onde os leitores absorvem conteúdo passivamente, a literatura ergódica exige participação ativa.
- Não-linearidade: Muitos textos ergódicos são não-lineares, oferecendo múltiplos caminhos que podem levar a diferentes finais ou resultados.

- Esforço: O esforço do leitor ou jogador é parte fundamental da experiência ergódica. Esse esforço pode ser físico, como navegar por hiperlinks em uma novela digital, ou cognitivo, como resolver quebra-cabeças ou tomar decisões estratégicas em um jogo.
- Variabilidade: Textos ergódicos costumam ter variabilidade na experiência narrativa ou de jogo, o que significa que diferentes leitores ou jogadores podem ter experiências e interpretações diferentes com base nas escolhas que fazem.

Em videogames elementos ergódicos são predominantes, já que os jogadores precisam se envolver ativamente com a mecânica do jogo, fazer escolhas, resolver quebra-cabeças e, às vezes, dominar controles complexos para progredir. Isso contrasta com mídias não ergódicas, onde o espectador ou leitor tem um papel mais passivo.

Jogos que exemplificam o princípio ergódico:

- Jogos narrativos complexos onde as escolhas dos jogadores afetam o resultado da história.
- Jogos de aventura repletos de quebra-cabeças que precisam ser resolvidos para avançar.
- Jogos de mundo aberto que permitem aos jogadores explorar e interagir com o ambiente do jogo de forma não-linear.

2.3 Taxonomia de videogames

Um aspecto teórico relativo aos videogames é sua categorização. Para entender essa questão, apoiar-se-á em Apperley (2006).

2.3.1 Critérios de taxonomia

Segundo Apperley (2006), a taxonomia dos videogames revela a complexidade desse meio de entretenimento e arte. A classificação dos jogos eletrônicos pode ser abordada sob várias dimensões, refletindo não apenas a diversidade de plataformas e gêneros, mas também os modos de jogo e os contextos ou *milieux* nos quais eles se inserem. A classificação dos jogos mergulha nas camadas que compõem a experiência do videogame. Segundo o autor, há quatro critérios a considerar ao se pensar em uma taxonomia de videogames, descritos a seguir.

2.3.1.1 Plataforma

O conceito de plataforma é fundamental para entender a taxonomia dos videogames, visto que delimita o espaço físico e tecnológico no qual o jogo existe. As plataformas variam desde consoles domésticos, como o *PlayStation* e o *Xbox*, até dispositivos móveis e computadores pessoais. A especificidade da plataforma influencia diretamente a concepção e a jogabilidade dos games, uma vez que cada uma oferece diferentes possibilidades de interação e gráficos, além de determinar o contexto social de sua fruição. A transposição de um jogo entre plataformas pode alterar significativamente sua experiência, evidenciando a importância da arquitetura tecnológica na constituição do videogame.

2.3.1.2 Gênero

A categorização por gênero nos videogames é possivelmente a mais complexa e debatida. Essa dimensão transcende as simples classificações baseadas em estéticas visuais ou temáticas narrativas, mergulhando na ergodicidade e nas interações que definem a essência de cada jogo. Contrariamente aos gêneros tradicionais em outras mídias, os gêneros nos videogames são moldados pelas mecânicas e pelas estruturas interativas, que vão desde a ação e aventura até simulações e estratégias, revelando um espectro de experiências que são únicas aos jogos eletrônicos. A análise crítica dos

gêneros, portanto, demanda uma compreensão das dinâmicas interativas que constituem a jogabilidade.

2.3.1.3 Modo

O modo de experiência dos mundos de jogo é outra dimensão crucial na taxonomia dos videogames. Esta categoria abrange desde a estrutura espacial e temporal do jogo até as configurações de *multiplayer* versus *single-player*¹⁸, influenciando diretamente na imersão e na experiência do usuário. O modo pode variar enormemente entre jogos, desde narrativas lineares até mundos abertos exploráveis, e é frequentemente determinado pela maneira como o espaço de jogo é construído e experimentado. A possibilidade de jogar em conjunto ou contra outros, seja on-line ou localmente, adiciona uma camada social à experiência do videogame, reconfigurando as relações espaciais para além do virtual.

2.3.1.4 *Milieu*

Por fim, o *milieu* refere-se ao contexto visual e temático no qual o jogo se insere, abrangendo gêneros estabelecidos como ficção científica, fantasia épica e horror. Esta dimensão é fundamental não apenas para a ambientação e estética do jogo, mas também para como as regras e mecânicas do jogo reforçam a experiência desejada. A eficácia de um videogame em evocar sensações específicas, como o medo nos jogos de horror, pode ser intensificada pelo uso cuidadoso de elementos visuais e estruturais, demonstrando como o *milieu* contribui para a estruturação do jogo.

2.3.2 Taxonomia teórica de gêneros de videogame

Utilizando o conceito de gênero, segundo Apperley (2006), podemos distinguir quatro tipos lúdicos eletrônicos principais, apresentados a seguir.

¹⁸ Jogos solos sem a presença de outros personagens controlados por jogadores

2.3.2.1 Simulação

O gênero de simulação nos videogames abrange uma ampla variedade de jogos que buscam replicar, com diferentes graus de fidelidade, aspectos do mundo real ou conceitos abstratos. Estes jogos variam desde simulações esportivas, voos e direção, até a dinâmica de cidades e comunidades pequenas, englobando um espectro que vai da tentativa de reprodução autêntica até abordagens mais lúdicas e focadas no entretenimento. A essência da simulação em videogames reside na sua capacidade de recriar e remodelar experiências do mundo real, operando sob uma lógica de "remediação", conceito proposto por Bolter e Grusin (1999), onde o conteúdo e a jogabilidade são derivados de atividades comuns ou da representação dessas atividades em outros meios de comunicação, como o cinema e a televisão.

Dentro da ludologia, a noção de simulação assume uma posição de grande importância, sugerindo que os videogames devem ser entendidos como um gênero particular de simulação. Esta perspectiva, debatida por Aarseth (2004) e expandida por Frasca (2003), argumenta que a raiz dos videogames na simulação constitui uma ruptura com os formatos de mídia anteriores, pois a simulação possui um sistema semiótico distinto daquele dos meios narrativos tradicionais. A conexão genealógica entre jogos e simulações é reconhecida através da evolução histórica dos videogames, onde títulos pioneiros como ADVENT (1976) e SPACEWAR! (1962) começaram como simulações de sistemas de cavernas e física em gravidade zero, respectivamente.

A tensão entre simulação e entretenimento ressalta um conflito mais amplo no âmbito dos videogames, entre a aderência ao "real" e as demandas do entretenimento. Enquanto alguns jogos buscam uma simulação autêntica de atividades reais, como é o caso de simuladores de direção que procuram reproduzir com precisão a física envolvida no processo de condução, outros adotam uma abordagem centrada no entretenimento, simplificando mecanismos para aumentar a acessibilidade e o prazer do jogo. Este último pode operar dentro de uma lógica interna própria, onde as leis da física do mundo do jogo são adaptadas de universos fictícios, como observado em *Ori and The Blind Forest*

(2015) ou *Rayman Legends* (2013), que remedia as leis da física do universo de desenhos animados.

O gênero de simulação, portanto, abriga uma dualidade: por um lado, a busca pela autenticidade e precisão nas representações do "real", e por outro, a flexibilização dessas mesmas representações em favor do entretenimento. Essa dicotomia reflete a pressão contraditória entre aderir às leis do real e às leis do lúdico, marcando a forma como diferentes jogos negociam essas demandas. Em jogos que visam uma simulação mais autêntica, detalhes como a mudança de marchas e o manuseio nas curvas exigem do jogador uma compreensão mais aprofundada das mecânicas do jogo, em contraste com jogos que privilegiam a simplicidade e a diversão direta, onde tais complexidades são minimizadas ou omitidas.

A remediação de atividades reais em videogames não implica, contudo, uma homogeneidade conceitual obrigatória em toda a mídia. A diversidade do gênero de simulação nos videogames, portanto, reflete uma ampla gama de possibilidades interativas e narrativas, oferecendo aos jogadores experiências que vão desde a replicação fiel da realidade até interpretações lúdicas e imaginativas de conceitos e atividades do mundo real.

2.3.2.2 Estratégia

Ainda segundo Apperley (2006), os jogos de estratégia contrapõem-se à ideia de que os jogos simplesmente remediam o cinema ou outras formas de mídia narrativa. Essa categoria de jogos se distingue principalmente por demandar dos jogadores um planejamento cuidadoso, análise estratégica e tomada de decisões em tempo real ou por turnos, refletindo assim uma dimensão complexa de jogabilidade que transcende a mera ação ou reação imediata.

Os jogos de estratégia são divididos em duas subcategorias principais: estratégia em tempo real (RTS, '*Real Time Strategy*') e estratégia baseada em turnos (TBS, '*Turn-*

based Strategy’). Ambos compartilham uma estética comum que inclui uma visão geral do campo de jogo, frequentemente descrita como uma visão de ‘olho de Deus,’ permitindo aos jogadores uma percepção abrangente do terreno, unidades e movimentos estratégicos possíveis. Este ponto de vista é essencial para a jogabilidade estratégica, pois facilita a gestão de recursos, a construção de bases ou unidades e a execução de táticas contra adversários.

Nos jogos RTS, as ações ocorrem em um fluxo contínuo, exigindo dos jogadores uma capacidade de tomar decisões rápidas e adaptar suas estratégias às dinâmicas em constante mudança do jogo. Essa categoria promove um ambiente de alta pressão, onde a eficácia da gestão de recursos e a rapidez na execução de comandos podem determinar o sucesso ou fracasso em batalhas e na expansão territorial.

Diferentemente dos RTS, os jogos TBS pausam a ação para que cada jogador tenha a chance de planejar seus movimentos cuidadosamente, turnos por turno. Esta abordagem permite uma reflexão mais profunda e estratégica, oferecendo aos jogadores o tempo necessário para avaliar a situação do jogo, planejar em longo prazo e antecipar as ações dos adversários.

A essência dos jogos de estratégia reside na necessidade de um pensamento estratégico avançado. Jogadores experientes não apenas reagem às ações dos oponentes, mas também planejam vários passos à frente, considerando uma ampla gama de variáveis, como economia de recursos, posicionamento geográfico, habilidades das unidades e possíveis estratégias adversárias. Este nível de planejamento transcende o jogo em si, muitas vezes levando os jogadores a buscarem informações em fontes secundárias, como fóruns, guias e vídeos, para aprimorar suas habilidades e estratégias.

Os jogos de estratégia também se destacam por suas escolhas estéticas e interfaces, que muitas vezes priorizam a funcionalidade e a transmissão de informações complexas sobre o estado do jogo. Ao contrário de outros gêneros, que podem buscar uma imersão visual ou narrativa, os jogos de estratégia enfatizam uma interface rica em

dados, refletindo a complexidade e a profundidade da jogabilidade estratégica. Essa ênfase na interface como um meio de comunicação de informações essenciais diferencia os jogos de estratégia de outras categorias de videogames, destacando o papel central do pensamento estratégico e analítico.

Os jogos de estratégia, seja por meio de ações em tempo real ou em um formato baseado em turnos, desafiam os jogadores a mergulharem em complexidades táticas e estratégicas que vão além da simples execução de tarefas ou do seguimento de uma narrativa linear. Promovem um tipo de engajamento mental que simula desafios estratégicos semelhantes aos encontrados em situações reais de tomada de decisão, seja no contexto militar, econômico ou em cenários de construção de impérios. Essa capacidade dos jogos de estratégia de engajar os jogadores em um pensamento profundo e planejamento cuidadoso não apenas os distingue de outros gêneros de jogos, mas também sublinha a amplitude dos videogames.

2.3.2.3 Ação

Segundo Apperley (2006), os jogos de ação constituem um dos gêneros mais conhecidos do universo dos videogames, caracterizados principalmente pela necessidade de respostas rápidas e habilidades motoras aguçadas dos jogadores. Esta categoria pode ser subdividida em dois subgêneros principais: os jogos de tiro em primeira pessoa (FPS, *First-Person Shooters*) e os jogos em terceira pessoa (TPS, *Third-Person Shooters*). A distinção primordial entre estes reside na perspectiva visual oferecida ao jogador: enquanto os FPSs permitem que o jogador veja o mundo do jogo pela perspectiva do próprio personagem, criando uma imersão direta, os TPSs apresentam uma visão externa, em que o personagem é completamente visível, estabelecendo uma conexão diferente com o ambiente virtual.

Nos jogos de ação, a identificação do jogador com o avatar é um elemento crucial, funcionando como uma prótese virtual que vincula o jogador ao mundo do jogo. Essa conexão é reforçada tanto pela perspectiva visual adotada quanto pelos dispositivos de

entrada (como controles e teclados) que traduzem as ações físicas do jogador em movimentos dentro do jogo. Independentemente de a perspectiva ser em primeira ou terceira pessoa, o que define a experiência de jogo é a maneira como o jogador interage com o ambiente virtual através do avatar.

Essa interatividade ergódica é um dos pilares dos jogos de ação, exigindo do jogador não apenas uma participação ativa, mas também um desempenho que envolve uma série de ações não triviais. Em jogos de ação, diferentemente de outros gêneros, o jogador precisa realizar ações específicas por meio de combinações precisas de botões e comandos para superar desafios, o que coloca um destaque na performance e habilidade direta do jogador. Por exemplo, em jogos como '*Sekiro: Shadows Die Twice*,' a eficácia de um ataque ou defesa depende da capacidade do jogador de executar uma sequência específica de comandos, dependendo fortemente no nível de habilidade do jogador.

Este foco na performance direta do jogador, em que a habilidade e a reação rápida são fundamentais, distingue os jogos de ação de outros gêneros e reflete uma dinâmica de jogo que exige um envolvimento intensivo. A ação em tempo real, a necessidade de estratégias instantâneas e adaptação a mudanças dinâmicas no ambiente do jogo são aspectos que testam as capacidades cognitivas e motoras dos jogadores de forma única.

Além disso, a experiência de jogar títulos de ação é muitas vezes uma jornada de aprendizado e aprimoramento, onde o jogador gradualmente desenvolve não apenas a familiaridade com os controles, mas também um entendimento profundo das mecânicas de jogo e estratégias para superar os desafios propostos. Este processo de engajamento profundo que os jogos de ação solicitam de seus jogadores é emblemático, diferenciando-se significativamente de gêneros que priorizam outros tipos de interação, como a narrativa ou a exploração.

Os jogos de ação, portanto, não apenas oferecem uma plataforma para o entretenimento dinâmico, mas também contribuem para o desenvolvimento de

habilidades vitais como reflexos rápidos, tomada de decisão sob pressão e coordenação motora. Eles representam um segmento vital da indústria de videogames, continuamente evoluindo com a introdução de novas tecnologias e conceitos de jogo, mantendo-se como uma forma popular e influente de mídia interativa.

2.3.2.4 RPGs

Segundo Apperley (2006), os jogos de RPG (*Role-Playing Games*), ou jogos de interpretação de personagens, constituem um gênero que mescla elementos narrativos profundos com a interatividade característica dos videogames. Essa categoria se destaca não apenas pela complexidade de suas mecânicas de jogo, mas também pela rica tradição literária e cultural na qual se apoia, principalmente na fantasia épica e no universo criado por J.R.R. Tolkien, que serve de inspiração para muitos desses jogos.

A essência dos RPGs reside na capacidade do jogador de assumir o papel de um personagem específico dentro de um mundo imaginário, desenvolvendo suas habilidades, tomando decisões que afetam o curso da narrativa e interagindo com outros personagens, sejam eles controlados pelo computador ou por outros jogadores em experiências multijogador. Esta imersão narrativa e a liberdade de escolha distinguem os RPGs de outros gêneros de jogos, proporcionando uma experiência única que combina elementos de *storytelling* com jogabilidade interativa.

Um ponto crucial na evolução dos RPGs foi a transição dos jogos de mesa, como o icônico "*Dungeons & Dragons*", para os formatos digitais. Essa mudança representou não apenas uma alteração no meio de jogo - do físico ao digital - mas também transformou a dinâmica social intrínseca aos RPGs. Enquanto os jogos de mesa eram eminentemente sociais, exigindo a presença física dos jogadores que se reuniam para jogar, os RPGs digitais iniciais frequentemente focavam na experiência individual, onde o computador assumia o papel do Mestre do Jogo (*Dungeon Master*), guiando o jogador através de mundos fantásticos pré-construídos.

Contudo, essa perspectiva começou a mudar com o advento dos jogos on-line massivos multijogador (MMORPGs), que reintroduziram e amplificaram o aspecto social dos RPGs. Jogos como "*World of Warcraft*" e "*Final Fantasy XIV*" criaram comunidades globais onde os jogadores não apenas interagem com o mundo do jogo, mas também uns com os outros, formando alianças, competindo e cooperando em missões e até mesmo participando de economias internas complexas. Esta dimensão social resgata e expande o conceito original dos RPGs de mesa, oferecendo uma camada adicional de profundidade à experiência de jogo.

Além disso, os RPGs são marcados por sistemas de evolução de personagens, em que as escolhas do jogador determinam o desenvolvimento de habilidades, afetividades e a trajetória narrativa dentro do jogo. Este aspecto de "transformação do personagem" é fundamental, pois confere ao jogador um senso de progressão e crescimento, reforçando o vínculo entre o jogador e seu avatar virtual. A intertextualidade também é uma característica relevante dos RPGs, com muitos jogos fazendo referência a uma vasta mitologia compartilhada, que é tanto ampliada pelos próprios jogos quanto pela cultura que os envolve, incluindo fóruns de discussão, guias e *fanfictions*.

O conceito de 'remediação' é especialmente pertinente ao discutir RPGs, uma vez que esses jogos não apenas adaptam narrativas e mundos de obras literárias e culturais para o digital, mas também transformam a prática social de jogar. Os MMORPGs, em particular, exemplificam como a tecnologia de convergência permitiu uma prática complexa e participativa, recriando uma experiência coletiva que vai além do jogo em si, envolvendo comunidades ativas e engajadas.

Assim, os RPGs digitais representam um ponto de interseção entre narrativa, interatividade e socialização, oferecendo aos jogadores não apenas a oportunidade de viver aventuras épicas em mundos fantásticos, mas também de participar de comunidades diversificadas. A evolução dos RPGs reflete não apenas mudanças tecnológicas, mas também uma expansão no entendimento de como jogos podem facilitar novas formas de contar histórias e promover interações pessoais.

2.4 Moralidade e videogames

2.4.1 Violência e agressividade

Uma característica pela qual videogames são reconhecidos pelo público geral é a presunção de ser uma mídia violenta. Nesse contexto, esta pesquisa procura contribuir para entender um pouco mais sobre a relação entre a representação de vídeo games como um produto cultural violento, por meio da verificação da presença de itens lexicais considerados violentos na linguagem verbal presente nos jogos.

Com a popularização dos videogames, essa mídia foi adquirindo estigmas negativos. A cobertura jornalística é a principal fonte de estigmatização dos videogames como ‘corruptores da boa moral’ da sociedade, como explorado a seguir. Tais críticas tendem a ser direcionadas aos aspectos de violência presente em alguns jogos e muitas vezes tentam relacionar essa violência digital a ações tomadas por criminosos. Na maioria dos casos, essas críticas e ataques se intensificam logo após grandes atos de violência que deixam a nação em luto, como tiroteios em massa, ataques a escolas, assassinatos envolvendo crianças e jovens e outras formas de atentados. Como já comentado, alguns exemplos recentes seriam o ex-presidente dos Estados Unidos, Donald Trump, culpando uma suposta glamorização da violência em jogos, que teria causado uma série de tiroteios em massa em 2019 (SILVA, 2019; DIAS 2019), e o atual presidente do Brasil, Lula, responsabilizando a violência em jogos de tiros pelas chacinas em diversas escolas, em 2023 (PALMEIRA, 2023). Um dos casos mais famosos seria o massacre de Columbine, nos Estados Unidos, em 1999, em que o jogo *Doom* foi altamente criticado pelo seu excesso de violência e imagens gráficas, com vários setores da sociedade associando o jogo com as ações tomadas pelos criminosos (CAMPBELL, 2018).

No meio acadêmico o assunto também gera interesse. A relação entre videogames e violência tem sido tema de amplo debate e pesquisa, principalmente na psicologia. Uma das principais teorias é o Modelo de Agressão Geral (GAM), que sugere

que videogames violentos podem aumentar a cognição e o afeto agressivo de uma pessoa, levando à agressão comportamental (GREITEMEYER, 2019).

No entanto, a investigação também indica que a relação entre videojogos violentos e agressão é influenciada por vários fatores. Por exemplo, estudos encontraram uma correlação positiva significativa entre a exposição a videogames violentos e a agressão de adolescentes. Além disso, as crenças normativas sobre a agressão, que refletem a aceitação da agressão por um indivíduo, atuam como mediadoras entre os videogames violentos e a agressão adolescente (SHAO, 2019).

Além disso, o ambiente familiar pode moderar os efeitos de mediação das crenças normativas sobre a agressão na exposição a videogames violentos e na agressão de adolescentes. Para indivíduos com bom ambiente familiar, a exposição a videogames violentos teve apenas efeito direto na agressão. Contudo, para aqueles com ambiente familiar pobre, teve efeitos diretos e indiretos mediados por crenças normativas sobre agressão (SHAO, 2019).

É importante observar que fatores como traços de personalidade individual, formação cultural e circunstâncias pessoais podem influenciar a forma como uma pessoa reage a videogames violentos. Portanto, embora existam evidências que sugerem uma ligação entre videogames violentos e agressão, não há uma relação direta de causa e efeito.

Ao mesmo tempo, existem pesquisas que mostram a falta de evidência de uma relação entre comportamento agressivo ou violento e jogos eletrônicos. Por exemplo, segundo Wang (2019):

Uma questão que foi levantada é que alguns estudos podem inadvertidamente exagerar a gravidade dos impactos através do uso de práticas de investigação questionáveis e avaliações não padronizadas de preditores e resultados, ou pela falta da utilização de métodos adequados orientados por teorias. (FERGUSON; WANG, 2019, p 1, tradução nossa).¹⁹

Pesquisas demográficas também relatam a falta de evidência empírica. Em 2018 um relatório feito pela *US School Safety Commission* ²⁰(*FEDERAL COMMISSION ON SCHOOL SAFETY*, 2018) demonstrou que, até aquele momento, não havia sido apresentado nenhum dado que conseguisse conectar videogames a crimes violentos – pelo contrário, outra pesquisa mostrou que as taxas de crimes violentos não são impactadas ou, em alguns casos, chegam a diminuir, nas semanas após grandes lançamentos de videogames populares (CUNNINGHAM; ENGELSTATTER; WARD, 2016).

Por outro lado, a imagem desfavorável dos videogames tem sido contrabalanceada pela maior inserção dos jogos e jogadores com o marketing. Por exemplo, o jogo *Fortnite* possui incontáveis colaborações com filmes, marcas de roupas, desenhos, outros jogos e criadores de conteúdos que trouxeram atenção positiva para o jogo, chegando a aparecer em filmes da Marvel e em outras mídias. Outro aspecto de valorização é o reconhecimento social do cenário competitivo profissional de jogos como *CS:GO (Counter Strike: Global Offensive)* e *League of Legends*, que são regularmente mencionados em canais de TV aberta por trazerem milhares de visualizações.

Seja por falta de informação, preconceito, medo ou outros motivos, não muda o fato de que esses ocorridos tiveram um impacto negativo na forma como os videogames são vistos pela sociedade. Esse comportamento não é algo novo, tendo se repetido no passado com o rádio, gêneros musicais e até com a televisão.

¹⁹ One issue that has been raised is that some studies may inadvertently inflate effect sizes by use of questionable research practices and unstandardized assessments of predictors and outcomes, or lack of proper theory-driven controls (FERGUSON; WANG, 2019, p 1)

²⁰ Faz parte do departamento de educação do governo americano.

2.4.2 Formas de representação de violência nos jogos

A violência ou agressividade pode ser expressa de maneiras diferentes nos jogos. Em vários casos, o jogador não é representado como o agressor e, sim, como o herói que veio salvar os inocentes e desprotegidos de monstros literais e metafóricos. Em jogos com elementos sobrenaturais e mundos fictícios, isso não é tão problemático, já que muitas vezes os vilões e inimigos são completamente malignos, corrompidos e irredimíveis.

No entanto, os desenvolvedores de jogos se encontram com um dilema em jogos com escolhas morais duvidosas, jogos militares ou que são situados/baseados no mundo real. Este dilema é como fazer com que o jogador se insira na história sem fazer questionamentos morais. Algo que costuma ser feito pelos desenvolvedores, nesses casos, são demonstrações/exposições de atos de violência cometidos pelos inimigos que serão enfrentados nos próximos minutos/horas, como crimes de guerra, atos desumanos, ameaças à vida de inocentes, aliados ou até mesmo do personagem principal. Isso costuma ser o suficiente para suspender qualquer questionamento moral que o jogador possa fazer, antes de retribuir seus inimigos com mais violência.

Outra opção que é usada, em alguns jogos, é deixar bem claro que o seu personagem é o vilão, ou está se tornando um, após cometer certas ações cruéis e violentas. Essa última opção é comum ser vista em jogos que contêm uma mecânica que se tornou popular nos últimos anos, assim como com uma grande parte dos sub-registros de jogos. Essa mecânica consiste na liberdade de escolher entre as múltiplas opções de diálogo, ou modos de concluir missões.

No passado, os jogadores eram instruídos a resgatar a princesa, mas hoje eles escolhem se querem ou não resgatar a princesa além de decidir quantas vítimas são permitidas na tentativa de resgate. (BOYAN; GRIZZARD; BOWMAN, 2015, p. 42, tradução nossa).²¹

Cada jogo lida com essa questão de uma maneira, mas um sistema que vem sendo adotado nos últimos anos, principalmente por RPGs, é o sistema de moralidade/*karma*. Ao longo da história, os jogadores devem fazer várias escolhas de como progredir, e elas podem ser apresentadas em forma de opções de diálogos, caminhos a seguir, formas de resolver quebra-cabeças e formas de derrotar inimigos. Dependendo da importância da decisão na história, essas escolhas podem afetar coisas pequenas, como a diferença entre recompensas, ou até a morte de um ou mais personagens relevantes. Toda vez que o jogador toma uma decisão, pontos são adicionados a uma barra de moralidade invisível que, ao longo do jogo, começa a afetar o mundo ali arquitetado ou o final do jogo.

Ações violentas e cruéis tendem a estar relacionadas a pontos negativos, principalmente em casos em que o jogador inicia a agressão. Por mais que a violência esteja presente nas falas dos personagens, muitas vezes ela está sob uma luz negativa. O jogador pode tomar ações malignas e violentas, porém personagens secundários mais pacíficos podem discordar dessa ação ou pontos podem ser adicionados à barra de *karma* negativa. Vários jogos fazem com que o jogador receba um *Bad ending* se a barra de *karma* do jogador estiver abaixo de certo número, ou caso as decisões importantes tenham sido feitas de forma maligna.

Bad endings, como o nome diz, são finais ruins. Esse não costuma ser o nome oficial dos finais, mas é o nome dado a uma categoria de finais pela comunidade gamer. Esses finais costumam ser liberados caso o jogador tenha matado muitas pessoas ao longo do jogo ou caso tenha tomado várias ações consideradas malignas. Nesses finais

²¹ *In the past players were instructed to rescue the princess, but today they choose whether or not to rescue the princess and decide how many casualties in the rescue attempt are permissible* (BOYAN; GRIZZARD; BOWMAN, 2015, p. 42)

é comum que algo ruim aconteça com o personagem do jogador, como forma de “punição” pelas suas ações, ou o personagem se torna um novo vilão no mundo do jogo.

Assim como filmes, séries e livros, os jogos são uma forma de mídia imersiva onde é possível vivenciar os mundos e a história de maneira profunda, já que o jogador é responsável pelas ações e decisões tomadas pelo personagem. Em certos jogos, isso pode ser a diferença entre qual corredor explorar, até quais personagens devem ser poupados ou mortos.

Esses dados descritivos mostram os caminhos gerais que os jogadores seguiram. Mas por que os jogadores em um mundo sandbox, onde as decisões não têm impacto em nenhuma no mundo real, escolheriam consistentemente no caminho do herói, em vez de um caminho do anti-herói? (BOYAN; GRIZZARD; BOWMAN, 2015, p. 43, tradução nossa).²²

Mesmo com toda essa liberdade e com a falta de consequências na realidade do jogador, vários dados mostram que mesmo com a oportunidade de ser o vilão, a maioria dos jogadores decide ser o herói de suas histórias, ajudando os inocentes e indefesos. A seguir, é possível ver alguns desses estudos.

Em um artigo feito por Boyan et al. (2015), os dados disponibilizados pela BioWare²³, desenvolvedora do jogo Mass Effect 3, lançado em 2012, foram analisados e mostraram as tendências e comportamentos dos jogadores dentro do jogo após um ano do lançamento. Entre esses dados, está a porcentagem de jogadores que escolheram o caminho do herói (*Paragon path*) e do anti-herói (*Renegade path*). Os dados mostram que 64,5% dos jogadores escolheram ser os heróis.

²² *This descriptive data shows the general paths that players took, but why would players with a sandbox world where the decisions do not have an impact on any actual lives consistently choose to take a heroic, rather than anti-heroic path?* (BOYAN; GRIZZARD; BOWMAN, 2015, p. 43).

²³ Desenvolvedora de jogos.

Um exemplo mais recente disso foi mostrado em um comunicado colocado pela *Larian Studios*, desenvolvedores do jogo *Baldur's Gate 3*, após a primeira semana de lançamento do jogo, em 2023. No primeiro ato do jogo, os jogadores são instados a escolher entre três opções: ajudar a proteger um grupo de refugiados abrigados em um santuário druídico, ajudar um exército de *goblins* a encontrar e atacar o santuário, ou simplesmente ignorar o santuário, resultando na vitória dos *goblins*, sem o envolvimento do jogador. Em uma amostra de aproximadamente 350 mil jogadores, 65% decidiram ajudar os refugiados no santuário druídico (vide Figura 7).

FIGURA 7: *BALDUR'S GATE 3 COMMUNITY UPDATE #23* (11 DE AGOSTO DE 2023)



Fonte: *Baldur's Gate 3 Community Update #23* (11 de agosto de 2023).

Mesmo com cerca de 10 anos de diferença entre os lançamentos desses jogos, é possível ver que o comportamento dos jogadores continua o mesmo, com as porcentagens sendo quase idênticas. Outro ponto a se levantar é que esses dados são referentes a cada *save*²⁴ criado, e não necessariamente a cada jogador, portanto é possível que uma parte dos jogadores que escolheram o caminho do vilão o fizeram em uma segunda vez que jogaram o jogo, com o objetivo de ver o outro lado da história.

²⁴ Um *save* é em português um jogo salvo, o qual é uma parte de informação digitalmente armazenada sobre o progresso de um jogador em um jogo eletrônico.

Outro elemento na representação de violência nos jogos são as restrições ou penalidades que existem em vários jogos, que muitas vezes impedem que o jogador ataque civis, crianças e aliados, com vários graus de diferença. Alguns jogos fazem com que esses personagens sejam invulneráveis ou imortais, outros simplesmente fazem o jogador falhar e ter que recomeçar do último ponto de salvamento e outros jogos colocam grandes penalidades, tornando todos os *NPCs*²⁵ na região hostis ao jogador, tirando karma positivo/adicionando karma negativo, perdendo aliados ou uma mistura de todas essas penalidades.

2.5 Contribuição da Pesquisa para a Disseminação da Ciência Aberta

Este trabalho foi desenvolvido no âmbito do Projeto Institucional CNPq Portal multimodal/multilíngue para o avanço da ciência aberta nas Humanidades (CNPq Processo 444211/2020-9, coordenado pelo professor orientador), que visou à criação de um portal de ciência aberta com aporte de bolsas de estudo do CNPq. O Portal disponibiliza recursos e informações para permitir o avanço da ciência aberta nas Humanidades, contendo desde um blog onde todos os pesquisadores participantes disponibilizam anotações de pesquisa, até uma área dedicada ao compartilhamento de seus dados de pesquisa, como corpora, ferramentas, procedimentos e outras informações relevantes. Além disso, os participantes fazem postagens periódicas com atualizações do andamento da pesquisa e de atividades relacionadas às suas vidas acadêmicas e à pesquisa.

Podemos entender a Ciência Aberta como um paradigma do fazer científico que se baseia na possibilidade de ser distribuída e acessada por todos sem custos, onde todos os processos e ferramentas são explicados e disponibilizados para aqueles que tiverem interesse, podendo resultar em cooperações entre os próprios pesquisadores e não pesquisadores, ampliando a participação social na ciência. De acordo com a *National Academies of Sciences, Engineering, and Medicine*,

²⁵ NPCs são *Non Playable Characters*, em português personagens não jogáveis/controlados pelo jogador

... assim como a sociedade foi transformada pela revolução digital, o mesmo aconteceu com muitos aspectos do empreendimento científico” (NATIONAL ACADEMIES OF SCIENCES, 2018, p. vi, tradução nossa). Ainda, segundo os autores, “um crescente número de cientistas começaram a questionar o fechado mundo das publicações científicas e sugeriram que os resultados de suas pesquisas deveriam ser publicamente disponíveis para todos, com o intuito de beneficiar não apenas seus colegas cientistas, mas também os cidadãos em geral (NATIONAL ACADEMIES OF SCIENCES, 2018, p. vii, tradução nossa).²⁶

Fecher e Friesike (2014) enxergam cinco grandes elementos fundadores da Ciência Aberta. O primeiro é a infraestrutura, segundo a qual a eficiência e a acessibilidade da ciência estão relacionadas à criação e disponibilização de plataformas, ferramentas, e serviços de livre acesso. O segundo pilar é o alcance público, que diz que o público geral deve ter mais acesso à ciência e deve poder participar da sua criação. O terceiro é a democratização da ciência, ou seja, todos devem ter acesso ao conhecimento. O quarto é a pragmática, no sentido de que a ciência poderia ser mais eficaz caso todos trabalhassem juntos e cooperassem com suas pesquisas, compartilhando dados e métodos. Por fim, o quinto elemento é a métrica, que diz que é necessário desenvolver uma nova forma de avaliar o impacto e a importância de publicações científicas.

É nesse contexto que o “Portal multimodal/multilíngue para o avanço da ciência aberta nas Humanidades” se insere, buscando trazer essa cultura da ciência aberta para as Humanidades, visto que:

Nas Humanidades, os dados de pesquisa ainda tendem a ser vistos como propriedade de um indivíduo ou de um grupo, em vez de um recurso valioso que deve ser compartilhado para o avanço da ciência. As razões para essa diferença são muitas, incluindo o fato de a curadoria de dados nas Humanidades ser na maioria dos casos realizada manualmente (*hand*

²⁶ ... just as society has been transformed by the digital revolution, so, too, have many aspects of the scientific enterprise” (NATIONAL ACADEMIES OF SCIENCES, 2018, p. vi). Ainda, segundo os autores, “an increasing number of scientists have begun to question the closed world of scientific publishing and have suggested that the results of their research should be openly available for all, to benefit not only fellow scientists, but also the general citizenry (NATIONAL ACADEMIES OF SCIENCES, 2018, p. vii)

and eye) (BERBER SARDINHA; MADUREIRA; BRAIT; SOUZA-E-SILVA; CAMARGO; SPAGNUOLO; BRAZ, 2021, p. 6).

O trabalho aqui presente compartilhou todos os bastidores da pesquisa no portal, além de disponibilizar os dados, corpus e scripts utilizados na análise e metodologia.

3 Metodologia de pesquisa

Neste capítulo, apresenta-se a metodologia adotada para a condução da presente pesquisa, abrangendo desde a concepção do desenho do *corpus* até a etapa de coleta de dados, os quais foram submetidos à análise fatorial e à interpretação qualitativa, cujos pormenores serão abordados no capítulo subsequente.

A investigação procedeu à compilação de um *corpus* constituído por diálogos de personagens vindos de 60 videogames, distribuídos por quatro subgêneros distintos, com o propósito de identificar e elucidar a manifestação do discurso de violência nas falas de variados personagens e subgêneros. Adicionalmente, procedeu-se à categorização de todos os 4.000 personagens analisados, classificando-os conforme suas atribuições de herói, antagonista ou figura neutra no enredo, com vistas a realizar uma análise pormenorizada de suas falas à luz dessas categorizações. Tais análises foram executadas por intermédio de instrumentos computacionais e de uma metodologia que se apoia na Linguística de Corpus e na Análise Multidimensional Lexical, seguindo um procedimento que amalgama aspectos quantitativos e qualitativos, bem como uma análise discursiva qualitativa dos dados obtidos. Por conseguinte, pretende-se averiguar em que medida a linguagem verbal empregada nos videogames coaduna-se com a representação social de um meio violento, capaz de influenciar seus consumidores a se tornarem indivíduos violentos e carentes de empatia.

3.1 *Corpus* design e coleta

A primeira etapa consistiu na elaboração do *corpus*, adotando critérios de coleta pertinentes aos objetivos da investigação, conforme delineado a seguir. Com o intuito de assegurar que o *corpus* fosse representativo do conteúdo consumido por um público abrangente e para otimizar o processo de análise e coleta, estabeleceram-se quatro critérios:

1. Popularidade dos jogos;
2. Disponibilidade dos scripts dos diálogos de personagens, tanto on-line como off-line (arquivo pessoal);
3. Densidade de diálogos;
4. Conhecimento prévio e extensivo de cada jogo escolhido.

Em relação ao primeiro critério, popularidade dos jogos, os jogos e franquias que não fossem populares ou facilmente reconhecidos foram automaticamente retirados da primeira lista de coleta já que não seriam condizentes com os critérios.

Quanto ao segundo critério, a disponibilidade dos roteiros dos diálogos dos personagens, tanto *on-line* quanto *off-line*, realizou-se uma investigação na internet para determinar a metodologia de coleta dos roteiros que contêm os diálogos. Em determinadas situações, essa etapa resolveu-se com facilidade, pois alguns jogos já integravam a biblioteca pessoal e, por meio da exploração dos arquivos ou do emprego de ferramentas de modificação (*mods*) desenvolvidas pela comunidade para a edição de texto nos jogos, foi viável extrair os diálogos de maneira sucinta e simplificada. Em contrapartida, em outras situações, o processo exigiu maior tempo, demandando a transcrição dos diálogos a partir de *gameplays* disponíveis no Youtube. Nos contextos mais complexos, que representaram a maior parte dos casos, tornou-se necessário recorrer a uma variedade de wikis, fóruns e sites de fãs em busca de transcrições realizadas por fãs. Estas necessitaram de verificação para assegurar sua precisão e fidelidade aos diálogos originais dos jogos. Durante essa fase, diversos jogos foram descartados da análise por não estarem acessíveis online ou por demandarem um tempo excessivo para a coleta e padronização dos dados após extrai-los dos arquivos internos dos jogos.

Em relação ao terceiro critério, densidade de diálogo, foi analisada a quantidade/densidade de diálogos de personagens presentes nos jogos. Títulos com poucos diálogos, que utilizam apenas textos, cartas ou o cenário para contar uma história, foram retirados da lista. O motivo da exclusão desses jogos foi pautado em poucos diálogos, uma vez que se torna impossível fazer uma análise que depende dos diálogos dos personagens. Para passar por esse critério foi definido que todos os jogos deveriam conter pelo menos quatro personagens com diálogos e um mínimo de 2.000 palavras por jogo. Embora este seja o mínimo estipulado, a maioria dos jogos contém muito mais que o triplo desses valores, em número de personagens e de palavras.

Por fim, o quarto critério adotado, referente ao conhecimento prévio e detalhado sobre os jogos selecionados que integram o *corpus*, relaciona-se diretamente ao entendimento específico dos jogos em questão. Tal requisito foi definido para otimizar o procedimento analítico e economizar tempo na coleta de dados dos jogos. Na ausência de um conhecimento prévio sobre os jogos e seus personagens, seria imprescindível a visualização ou a experimentação de todos os títulos incluídos no *corpus* para assegurar que a análise qualitativa contemplasse adequadamente os elementos e exemplos pertinentes ao contexto delineado nos textos. Tal abordagem demandaria um investimento de tempo substancial, dada a extensão do conteúdo de muitos jogos do *corpus*, podendo exceder 100 horas de jogo por título.

Por todo esse processo, aproximadamente 200 jogos foram avaliados para fazer parte do *corpus*, com o número final sendo 60 jogos de quatro sub-registros diferentes. Optou-se por limitar a três jogos por franquia, a fim de evitar um viés que fizesse com que uma franquia dominasse o *corpus* como, por exemplo, a franquia *Call Of Duty*, cujo número de títulos poderia compor a categoria de jogos de tiros (*shooters*) sozinha. Os sub-registros predominantes do *corpus*, que também dão nome às categorias, foram Ação e aventura, RPGs, Sobrevivência e horror e os Jogos de tiro em primeira e terceira pessoa.

3.2 Tipos de videogame selecionados

Tendo como ponto de partida a tipologia apresentada no capítulo teórico, fez-se uma adaptação a fim de adequá-la à nomenclatura empregada pela comunidade de jogadores, além da disponibilidade de exemplares de texto para coleta. Com base nisso, selecionou-se quatro sub-registros de videogame para compor o *corpus*. Um dos principais critérios para escolha desses sub-registros foi a popularidade. Todos os tipos têm uma ou mais franquias que são reconhecidas por quase todos da comunidade *gamer*, além da variedade de cenários, épocas, mundos e objetivos apresentados em cada uma dessas variedades. Jogos das franquias *Resident Evil*, *Assassin's Creed* e *Final Fantasy* venderam pelo menos 100 milhões de cópias. Já os jogos das franquias *Call Of Duty* e *Grand Theft Auto* venderam pelo menos 250 milhões de cópias, segundo dados da Wikipédia.

3.2.1 RPG

O primeiro tipo escolhido abordado é o RPG. Esse registro de jogos pode ter qualquer tema, desde fantasia e ficção científica até simulações de vida real, porém os jogos mais populares tendem a estar relacionados à fantasia e à magia. Os principais aspectos que definem um RPG são: um sistema de progressão, podendo envolver níveis de personagens, equipamentos e atributos; a existência de classes/arquétipos e habilidades especiais conectadas com a classe escolhida ou o equipamento dos personagens; uma missão principal que faz progredir a história e missões secundárias que aprofundam personagens secundários e o mundo em que vivem. O registro RPG é reconhecido por criar mundos digitais ricos de conteúdo e história, permitindo que os seus jogadores invistam centenas de horas aprimorando os seus personagens e explorando mundos digitais com facções, culturas e cidades. O verbete relativo ao RPG Eletrônico na Wikipédia tem a seguinte definição: “ampla progressão de história e elementos narrativos, o desenvolvimento dos personagens do jogador, rigoroso sistema de regras, além de complexibilidade e elementos de imersão. Não existe um consenso

claro sobre a definição do escopo exato do termo, especificamente variando se o foco na jogabilidade ou na história deve ser o elemento definidor.” No atual mercado de RPGs, algumas das franquias mais populares são *Final Fantasy*, *Elder Scrolls* e *The Witcher*.

FIGURA 8: THE WITCHER 3: WILD HUNT



Fonte: Cd Projekt Red The Witcher 3.

3.2.2 Horror e sobrevivência

O segundo tipo é horror e sobrevivência (*survival horror*), o qual já foi uma variedade dos jogos de ação e aventura, que com o tempo se distanciou e acabou criando o próprio nicho. Na taxonomia de Apperley (2006), este tipo seria uma variação da ação e simulação. Os jogos desse tipo têm os temas de sobrevivência, terror e mistério, focando em assustar o jogador, seja com cenários macabros, monstros distorcidos ou até mesmo com a falta de recursos, que deixam o jogador indefeso e no escuro. Algumas das franquias mais famosas são *Outlast*, *Resident Evil* e *Silent Hill*, que atraem milhões de jogadores interessados em jogar ou assistir a seus criadores de conteúdo preferidos enfrentarem seus medos na época de lançamento dos jogos ou no mês de outubro, próximo ao Halloween.

FIGURA 9: OUTLAST 2



Fonte: Red Barrels Studio Outlast 2

3.2.3 Ação-aventura

O terceiro sub-registro é ação e aventura, que foca em exploração, resolução de quebra-cabeças e ação. Embora seja amplo, esse tipo apresenta semelhanças entre os jogos que compõem essa categoria, como ter grandes seções abertas do mapa onde é necessário enfrentar inimigos, escalar estruturas, resolver quebra-cabeças usando ferramentas adquiridas no jogo ou movendo objetos pelo mapa. Na taxonomia de Apperley (2006), esse tipo corresponde a ação. As franquias mais famosas desse tipo são *Uncharted*, *Tomb Raider* e *Legend of Zelda*.

FIGURA 10: UNCHARTED 4: A THIEF'S END



Fonte: Naughty Dog Uncharted 4: A Thief's End

3.2.4 Shooters

O quarto e último tipo incluído no *corpus* é o *shooter*²⁷, englobando tanto os FPS (*first-person shooters*) quanto os TPS (*third-person shooters*), que tendem a focar em mecânicas de tiro e costumam ter temas militares e de guerra. Na taxonomia de Apperley (2006), esse tipo corresponde a ação. Esse registro de jogo é mais famoso pelos seus modos on-line, principalmente no caso dos FPSs, porém a grande maioria contém um modo história com várias missões. Jogos de outros sub-registros também podem ser de tiro e utilizar a câmera em primeira ou terceira pessoa, mas os jogos alocados nessa categoria, na presente pesquisa, focam mais no sub-registro *shooter* do que em qualquer outra subcategoria. As franquias mais famosas são *Call of Duty* (COD) e *Battlefield*.

²⁷ Jogos de tiro

Figura 11: CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

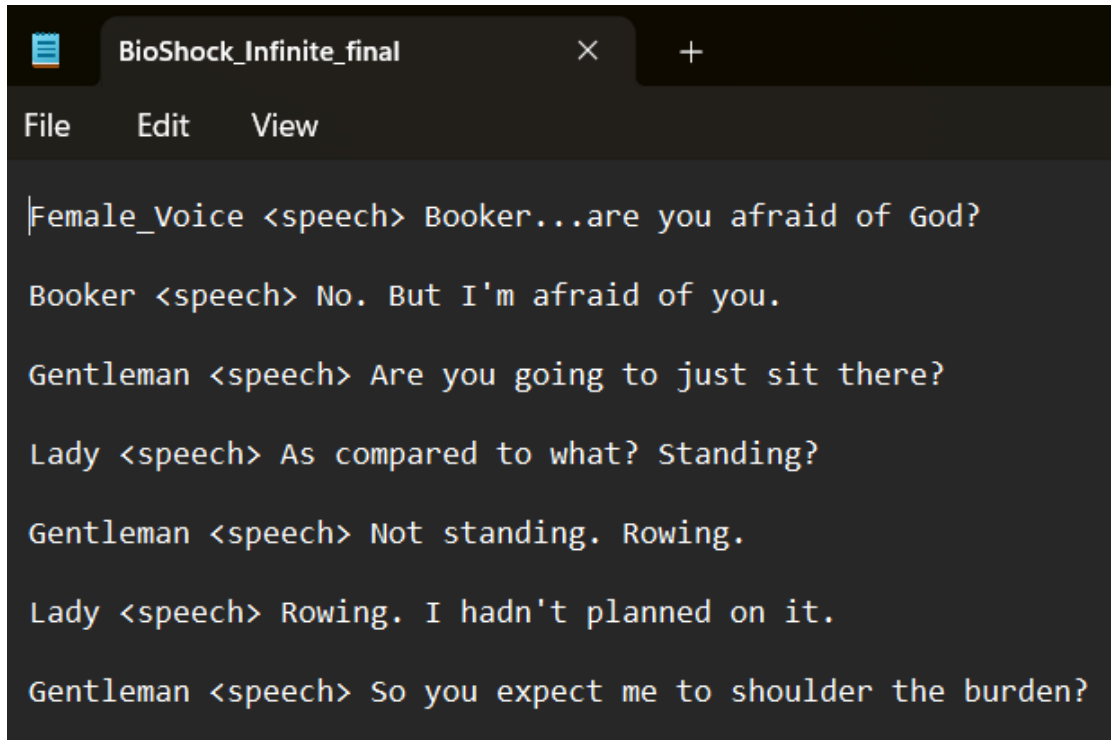


Fonte: Activision Call Of Duty: Modern Warfare 2

3.3 Limpeza e padronização do *corpus*

A etapa seguinte envolveu a limpeza e padronização do *corpus*. Como mencionado anteriormente, os *scripts* dos jogos que compõem o *corpus* foram retirados de diversos sites, wikis, pastas dos jogos e vídeos do *Youtube*, em diversas formatações. Foi necessário utilizar *scripts* computacionais para retirar todas as informações nos arquivos que não fossem diálogos de personagens, como descrições de cenas, informações de itens, tutoriais e informações complementares referentes a opções de diálogos do jogador. Além de retirar os fragmentos comentados acima, os nomes dos arquivos e os textos também foram padronizados para que fosse possível rodar esses arquivos em *scripts* computacionais nas próximas etapas. Essa padronização apareceu nos nomes dos arquivos, retirando todos os espaços e os substituindo por "*underscores*" e dentro do texto, colocando o nome dos falantes antes dos diálogos, para que fosse possível identificar de qual personagem vem certas falas. Essa informação foi acrescentada nos poucos textos que não vieram com os nomes antes das falas e foi estipulado o padrão de "Nome_do_personagem <*speech*>". Essas alterações podem ser vistas na Figura 12, abaixo:

FIGURA 12: *SCRIPT* DO JOGO BIOSHOCK INFINITE PADRONIZADO PARA ESTA PESQUISA



```
BioShock_Infinite_final
File Edit View

Female_Voice <speech> Booker...are you afraid of God?
Booker <speech> No. But I'm afraid of you.
Gentleman <speech> Are you going to just sit there?
Lady <speech> As compared to what? Standing?
Gentleman <speech> Not standing. Rowing.
Lady <speech> Rowing. I hadn't planned on it.
Gentleman <speech> So you expect me to shoulder the burden?
```

Fonte: o autor

Após essas mudanças, foram feitas novas alterações ao *corpus* original de forma a facilitar o processamento do *corpus* por meio de ferramentas computacionais. Para cada fala existem as seguintes informações fixadas:

- Número do jogo em ordem alfabética, de 1 a 60 (t:t00X);
- Nome do jogo a qual a fala pertence (g:JOGO);
- Número da fala seguindo a progressão original de falas de cada jogo (l:00000X);
- Nome do falante (s:FALANTE);
- Fala do personagem (c:FALA).

O novo padrão para cada fala se tornou “t:t00X| g:JOGO| l:00000X| s:FALANTE| c:FALA” como pode ser visto na Figura 13, abaixo:

FIGURA 13: *SCRIPT* FINAL DO JOGO BIOSHOCK PADRONIZADO PARA ESTA PESQUISA.

Fonte: o autor

Outro motivo para as mudanças feitas nos textos originais foi no sentido de auxiliar na identificação dos personagens para o processo, no qual serão analisados os temas e discursos abordados por diferentes personagens do *corpus* desta pesquisa.

3.4 Obtenção de *keywords* e etiquetagem do *corpus*

Após ter o *corpus* limpo e padronizado em mãos, foi iniciado o processo de obtenção de *keywords* (ou, em português, palavras-chave), as quais irão, no processo de análise fatorial, fazer parte dos fatores e dimensões encontrados, como variáveis lexicais. O processo para obtenção das *keywords* é bem simples, podendo ser explicado em quatro passos, além de não requerer nenhuma ferramenta avançada, utilizando apenas um terminal e um *script* de *python*.

1. Um título dos 60 jogos é escolhido;
2. O jogo escolhido tem seu texto comparado com os outros 59 jogos que agora são o *corpus* de referência;
3. Palavras que sobressaem neste jogo, em relação aos outros 59, são separadas e anotadas;
4. O processo é repetido com todos os 60 jogos, até que seja criada uma grande lista de *keywords*.

Em seguida o *corpus* está livre para ser etiquetado. O processo de etiquetar o *corpus* foi feito utilizando a ferramenta *TreeTagger*, a qual extraiu e contou os lemas dos textos etiquetados. No caso, os lemas são as formas canônicas/básicas das palavras.

3.5 Escolha e caracterização dos personagens

Para este trabalho fez-se uma coleta e classificação de cada um dos 4.000 personagens presentes nos 60 jogos do *corpus*. Os personagens foram classificados em torno de categorias de análise explicitadas a seguir.

Em relação à moralidade dos personagens, foi levado em consideração os papéis desempenhados por estes em suas respectivas histórias, para realização de uma classificação, na qual 0 = neutro, 1 = mocinho/bom e 2 = vilão/mal. Esses dados foram tirados de wikis e outros sites e levam em consideração as ações e papéis dos personagens dentro do jogo, portanto certos personagens recebem certas classificações por serem o oposto dos personagens principais. Além disso, certos personagens acabaram recebendo mais de uma classificação dependendo do ponto do jogo ou das ações tomadas pelo jogador. Para resolver essa duplicidade de pontos para o mesmo

personagem, optou-se pelo descarte de uma das classificações com base no conhecimento prévio dos personagens e jogos além de uma consulta a fóruns e wikis.

Para assegurar a qualidade foram realizados dois testes comparativos entre a classificação manual, feita pelo autor, e a classificação automática, feita pelo ChatGPT 4.

Primeiramente, procedeu-se à classificação manual e automática de todos os personagens de seis jogos, sendo que dois deles apresentavam um número reduzido de personagens e diálogos, dois apresentavam um número médio, e os dois restantes, um número elevado, no total equivalendo a um total de 684 personagens. Subsequentemente, realizou-se uma comparação dessas classificações manuais com as efetuadas automaticamente por meio do Chat GPT 4, aplicadas aos mesmos seis jogos, resultando em 21 classificações diferentes. Observou-se uma precisão de 97% nas classificações, com exceção de alguns personagens de menor relevância, caracterizados por possuírem poucas falas e considerados, em sua maioria, como figurantes de impacto negligenciável. Com base nesses resultados, procedeu-se à classificação dos demais personagens dos jogos utilizando o mesmo comando, sem a necessidade de revisão manual para todo o conjunto dos jogos.

Após a classificação de todos os personagens com o uso de AI, selecionaram-se adicionalmente cem personagens que lideram a lista em termos de quantidade de diálogos em cada jogo, os quais foram inseridos em uma planilha do Excel. Nesta, registraram-se as classificações atribuídas tanto pelo pesquisador quanto pelo Chat GPT e, em seguida, calculou-se o coeficiente de concordância Kappa por meio de um *script* executado no *software SAS OnDemand*. O coeficiente obtido foi de 0,95, indicando um nível de concordância quase perfeito, conforme apresentado na Tabela 4 subsequente.

TABELA 4: INTERPRETAÇÃO DOS VALORES DE KAPPA

Valor	Interpretação sugerida por Cohen
Menor ou igual a 0	Sem concordância

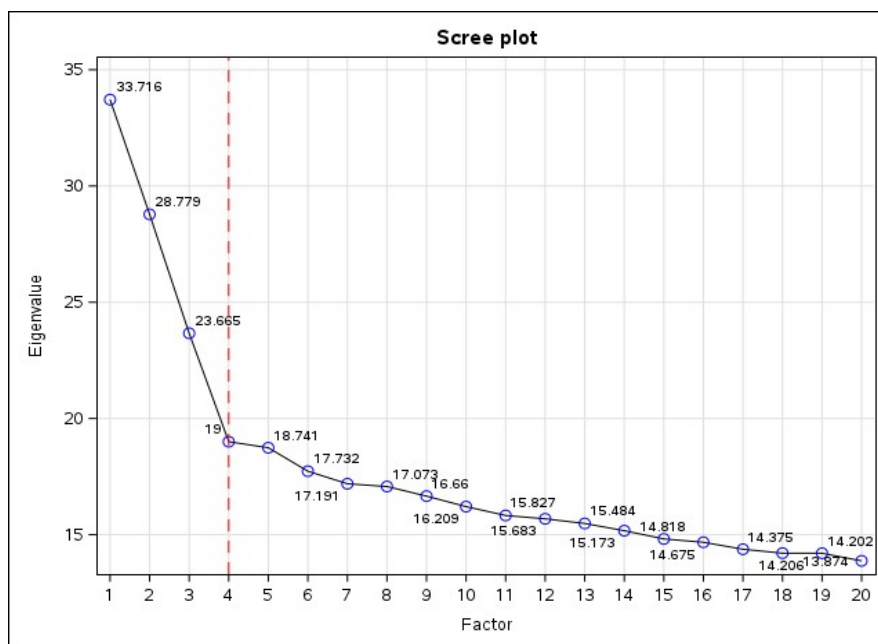
0,01 - 0,20	Pouca ou nenhuma concordância
0,21 - 0,40	Leve concordância
0,41 - 0,60	Concordância moderada
0,61 - 0,80	Concordância prevalente
0,81 - 1,00	Concordância quase perfeita

Fonte: LANDIS, J. R.; KOCH G. G. The measurement of observer agreement for categorical data. International Biometrics Society, v. 33, p. 159-174,1977.

3.6 Análise Fatorial

Com a utilização do *software SAS OnDemand*, foi realizada a análise fatorial não rotacionada, gerando o *scree plot*, também chamado de gráfico de sedimentação que pode ser visto abaixo na Figura 14.

FIGURA 14: SCREE PLOT DA EXTRAÇÃO FATORIAL RETIRADO DE DADOS DA PESQUISA GERADOS NO SAS ONDEMAND



Fonte: o autor

A análise do gráfico é fundamentada nos valores à esquerda, denominados *eigenvalues*, que indicam a contribuição de cada fator para a variação observada. Observa-se que, após os primeiros quatro valores (destacados por uma linha pontilhada vermelha), há uma inflexão significativa na trajetória da linha principal, o que constitui um indicativo relevante para a análise. A interpretação deste gráfico conduziu à conclusão de que a abordagem mais adequada para este estudo seria a análise fatorial rotacionada com quatro fatores.

A segunda análise fatorial (rotacionada) foi realizada na ferramenta *SAS OnDemand* com 4 fatores, a partir da interpretação do gráfico. Em seguida, as variáveis associadas a cada fator foram compiladas em tabelas para análise. Esta análise procedeu-se tanto de forma manual quanto automática. O procedimento manual envolveu cinco etapas:

1. Interpretação dos fatores em termos de discurso, considerando os pesos fatoriais;
2. Extração de exemplos com maior pontuação para cada polo de cada fator, a fim de auxiliar a análise qualitativa;
3. Preparação de uma formulação sucinta (rótulo de dimensão) que capture os sentidos interpretados;

3.7 Classificando os diálogos em torno de conteúdo violento ou ofensivo

A fim de verificar o grau de conteúdo violento ou ofensivo presente no *corpus* foi empregada a Inteligência Artificial. Esse processo consistiu na criação de um *script* que coletou cada uma das 500 falas com maior pontuação em cada polo de cada fator e as enviou com um *prompt* ao ChatGPT 4 (via API), requisitando que a IA classificasse cada uma nas seguintes categorias:

- Sem conteúdo violento = 0

- Conteúdo levemente violento = 1
- Conteúdo violento = 2

O output do IA relativo a cada frase enviada foi salvo em um arquivo texto, que foi posteriormente processado usando um outro *script* desenvolvido especialmente pelo professor orientador. A fim de ilustrar a classificação, seguem exemplos de cada categoria:

- Sem conteúdo violento = 0
Ex 1: You're a funny feller, Arthur. Real funny. Why you act all sour all the time?
Ex 2: Well, for what it's worth my dad always said you were his best student.
Ex 3: Because you've white hair and a medallion shaped like a wolf. Ciri told me about you.
- Conteúdo levemente violento = 1
Ex 1: My story's not going to change, dammit! It was like hell in there! A whole other world.
Ex 2: Deride them if you will, but they're ready to die side by side with the simple people of Vergen. They've got better reasons to fight than orders.
Ex 3: No. I'm liberated. I'm free. You can't control me, typical misogynist. Women can be artists too.
- Conteúdo violento = 2
Ex 1: Almost clean right? I mean, not clean, but most Freaks are socaked with shit and piss —
Ex 2: You actually think that primitive crap you got there can hurt me? This is gonna be fun!
Ex 3: She's just another dead whore to them - nobody'll care. Least we can do is treat her with some dignity.

Com a metodologia utilizada neste trabalho exposta ao longo deste capítulo, torna-se possível seguir para a próxima sessão, na qual foi efetuado processo de interpretação e análise do *corpus*.

4. Análise e discussão dos resultados

Neste capítulo, são apresentados os resultados da pesquisa, que visam à responder as perguntas de pesquisa a seguir:

1. Quais são as dimensões de variação discursiva manifestadas nos videogames?
2. Qual é o grau de violência aferida nos diálogos dos jogos em relação a cada dimensão?
3. Qual é o grau de variação entre os jogos em relação às dimensões?
4. Qual é o grau de variação entre os tipos de personagem em relação às dimensões?

A fim de rotular as dimensões resultantes da Análise Multidimensional Lexical (BERBER SARDINHA, 2014, 2017, 2020; BERBER SARDINHA, FITZSIMMONS-DOOLAN, 2024), criou-se duas modalidades de rótulos interpretativos para cada dimensão, um curto e outro longo, seguindo recomendação de Berber Sardinha e Fitzsimmons-Doolan (2024). Os dois rótulos de cada dimensão refletem as mesmas características discursivas, apenas diferem em relação ao nível de detalhe. As dimensões, contendo tanto os rótulos curtos quanto longos, aparecem no Quadro 1, a seguir.

TABELA 5: DIMENSÕES IDENTIFICADAS

Dimensão	Rótulo curto	Rótulo longo
1	Ação e Aventura com Imersão Exploratória versus Interações Sociais e Conflitos Narrativos	Elementos de ação e aventura com foco em criar uma conexão imersiva entre o jogador, cenário e mecânicas de exploração versus Interações sociais e interpessoais resultando em conflitos narrativos repletos de ironia, temas sociais complexos e julgamento de caráter
2	Gírias Contemporâneas e Interações Agressivas versus Fantasia Épica e Estrutura Hierárquica	Gírias contemporâneas do cenário urbano e interações repletas de linguagem explícita em situações de alta tensão versus Elementos de fantasia épica em mundo medieval com estruturas hierárquica e títulos nobres
3	Tecnologia e Estratégia Moderna Versus Aventura e Combate em mundo Fantástico	Tecnologia avançada e estratégia moderna inserida em um contexto de cooperação versus Aventura e Combate em mundo Fantástico repleto de criaturas e perigo
4	Exploração Física e Objetivos Estratégicos Versus Dinâmicas Emocionais e Relações Pessoais	Exploração Física e Objetivos Estratégicos em Contexto Militar Versus Dinâmicas Emocionais e Relações Pessoais, Familiares e de Amizade

Fonte: o autor

Cada dimensão comporta dois polos, um ‘positivo’ e outro ‘negativo’. Essa denominação não possui um caráter valorativo. Os termos ‘positivo’ e ‘negativo’ apenas refletem a distribuição complementar das características lexicais presentes em cada polo.

4.1 Dimensão 1 – Ação e Aventura com Imersão Exploratória versus Interações Sociais e Conflitos Narrativos

Esta dimensão comporta dois conjuntos discursivos: Elementos de ação e aventura com foco em criar uma conexão imersiva entre o jogador, cenário e mecânicas de exploração de um lado e interações sociais e interpessoais resultando em conflitos narrativos repletos de ironia, temas sociais complexos e julgamento de caráter, do outro. A dimensão destaca a divergência entre jogos que mergulham o jogador em um universo de exploração, ação e aventura, focando na conexão profunda com o ambiente e mecânicas de jogo, em contraste com aqueles que enfatizam interações sociais complexas e conflitos narrativos, trazendo à tona questões de caráter e dilemas morais por meio de uma trama rica em ironia e temas sociais.

Esta dimensão comporta a maior quantidade de variáveis lexicais, com 86 variáveis no polo positivo e 32 no polo negativo.

TABELA 6: PADRÃO FATORIAL DA DIMENSÃO 1 - AÇÃO E AVENTURA COM IMERSÃO EXPLORATÓRIA VERSUS RELAÇÕES E CONFLITOS SOCIAIS E NARRATIVOS

Polo	Variáveis lexicais
Positivo	air (0,530); ground (0,522); moment (0,518); control (0,518); great (0,512); set (0,503); able (0,486); human (0,483); possible (0,481); rise (0,470); war (0,464); light (0,461); line (0,461); body (0,452); network (0,449); order (0,446); easy (0,445); follow (0,445); future (0,444); person (0,442); path (0,439); whole (0,433); stand (0,421); far (0,418); bring (0,418); force (0,416); young (0,416); face (0,412); side (0,408); world (0,407); use (0,407); new (0,407); travel (0,406); speak (0,406); live (0,401); enemy (0,396); blood (0,395); fight (0,394); small (0,393); build (0,392); death (0,389); mind (0,387); test (0,380); room (0,379); matter (0,373); top (0,371); end (0,370); hand (0,367); perfect (0,364); night (0,362); move (0,362); data (0,361); ready (0,357); alive (0,357); eye (0,356); part (0,355); heart (0,354); step (0,353); ask (0,352); plan (0,352); question (0,350); survive (0,348); choice (0,348); die (0,344);

	chance (0,341); story (0,340); lead (0,340); special (0,339); full (0,338); change (0,336); return (0,332); point (0,330); open (0,326); poor (0,323); free (0,315); lot (0,309); place (0,306); safe (0,306); feel (0,306); sense (0,305); word (0,305); rest (0,304); watch (0,301); woman (0,301); curse (0,301); believe (0,300);
Negativo	warden (-1,055); maker (-0,913); finger (-0,790); beach (-0,739); chase (-0,716); note (-0,596); crap (-0,575); asshole (-0,572); wolf (-0,529); whore (-0,523); belong (-0,488); idiot (-0,471); piss (-0,469); elf (-0,458); freak (-0,434); mom (-0,431); captain (-0,424); dad (-0,419); manage (-0,416); await (-0,414); cool (-0,401); concern (-0,390); car (-0,377); fault (-0,366); plant (-0,349); owe (-0,346); funny (-0,339); rob (-0,339); noble (-0,336); alright (-0,326); demon (-0,310); rule (-0,303);

Fonte: o autor

A análise dos itens lexicais associados à primeira dimensão revela um contraste entre elementos que promovem a exploração, aventura, e autonomia do jogador contra aspectos relacionados a interações sociais complexas e narrativas centradas em conflitos interpessoais.

Os lemas carregados no polo positivo da dimensão sugerem uma ênfase em jogos que privilegiam ação, aventura, desbravamento e imersão. Lemas como *air*, *ground*, e *travel* evocam a sensação de movimento e a liberdade para explorar, *control*, *able*, e *use* sugerem a importância da agência do jogador, permitindo-lhes manipular seu ambiente ou resolver problemas e, *war*, *enemy*, *fight*, *battle*, e *survive* destacam a presença de conflitos físicos e a necessidade de habilidades de combate. Outros lemas como *human*, *young*, *live*, e *heart* podem indicar histórias de crescimento pessoal, desafios e a jornada do herói.

Por outro lado, os lemas carregados no polo negativo parecem focar mais em aspectos sociais, diálogos, relacionamentos e conflitos narrativos internos. Lemas como *warden*, *maker*, *elf*, *demon*, e *noble* sugerem uma forte presença de elementos

fantásticos e talvez uma ênfase em construção de mundo e *lore*, que frequentemente vêm acompanhados de intrincadas tramas políticas ou sociais. Lemas depreciativos e coloquiais como *crap*, *asshole*, *idiot*, e *piss* indicam diálogos que podem ser mais diretos, possivelmente refletindo tensões ou conflitos mais pessoais e interpessoais. *Chase*, *await*, *concern*, e *owe* podem implicar em narrativas onde a perseguição, expectativa, preocupações morais, e obrigações desempenham papéis significativos, sugerindo uma jogabilidade que pode ser mais pausada e contemplativa, centrada em decisões e consequências.

Desse modo, a dimensão parece distinguir entre diálogos focados em aventura dinâmica e desbravamento de território, onde a ação e a capacidade de influenciar diretamente o mundo são fundamentais, de um lado, e diálogos que se aprofundam em narrativas ricas e complexidades sociais, onde a história e as interações entre personagens desempenham um papel central, de outro.

Os diálogos no extremo positivo da dimensão retratam experiências imersivas onde os jogadores podem sentir-se como parte de um mundo grande e cheio de aventuras, com ênfase na exploração e na ação. Enquanto isso, os diálogos no extremo negativo refletem o envolvimento dos personagens em tramas com ênfase em relações sociais, com escolhas morais, tipicamente com maior foco na narrativa do que na ação direta.

TABELA 7: MÉDIAS DE DIMENSÃO POR TIPO DE PERSONAGEM DA DIMENSÃO 1

Tipo	N	Média	Desvio Padrão
Bom	21355	0,0202	0,0311
Neutro	10825	0,0195	0,0307
Vilão	3058	0,0204	0,0317

Fonte: o autor

A comparação dos escores dos tipos de personagem resultou em $F=2,40$ ($p=0,0905$) e R^2 de 0,094665, indicando que não há diferença significativa entre as

médias dos tipos de personagem, de tal modo que os ‘mocinhos’ e os vilões empregam mais essa dimensão (embora haja desvio padrão alto), e que 9,5% da variação entre os diálogos pode ser prevista pelo tipo de personagem.

TABELA 8: MÉDIAS DE DIMENSÃO POR JOGO DA DIMENSÃO 1

Nome do Jogo	N	Média	Desvio Padrão
<i>Dark Souls 2</i>	938	3,065	2,192
<i>Metal Gear Solid v Info Tapes</i>	5837	2,701	2,911
<i>Death Stranding</i>	6881	2,138	2,484
<i>Deus Ex Mankind Divided</i>	2503	1,855	5,579
<i>Dark Souls</i>	307	1,605	1,195
<i>Elden Ring</i>	371	1,522	1,467
<i>Bioshock 2</i>	2088	1,439	1,303
<i>Silent Hill 2</i>	855	1,305	2,451
<i>Dead Space</i>	1374	1,179	1,324
<i>Borderlands 3</i>	2167	1,138	1,530
<i>Bioshock</i>	2340	1,087	1,117
<i>Horizon Zero Dawn</i>	6513	0,958	1,343
<i>Horizon II Forbidden West</i>	18298	0,900	1,220
<i>Rise Of The Tomb Raider</i>	2333	0,863	1,275
<i>Resident Evil 8</i>	1740	0,862	1,201
<i>Skyrim</i>	13600	0,849	1,074
<i>Assassins Creed 2</i>	4435	0,838	1,403
<i>Persona 4</i>	5349	0,796	1,181
<i>Assassins Creed Valhalla</i>	5208	0,755	1,062
<i>God Of War 2018</i>	6438	0,754	1,261
<i>The Evil Within 2</i>	3701	0,748	0,966
<i>Amnesia The Dark Descent</i>	811	0,712	1,001
<i>Middle Earth Shadow Of Mordor</i>	1504	0,706	1,000
<i>Cyberpunk 2077</i>	16697	0,655	1,200
<i>Call Of Duty Black Ops III</i>	1128	0,640	0,994
<i>Assassins Creed Odyssey</i>	10090	0,598	0,922

<i>Call Of Duty Modern Warfare 2019</i>	3759	0,597	1,387
<i>Halo Infinite</i>	2364	0,583	0,955
<i>Final Fantasy VII Remake</i>	5511	0,581	0,945
<i>Marvels Spider Man Miles Morales</i>	1249	0,564	0,995
<i>The Order 1886</i>	2428	0,557	0,960
<i>The Witcher 3 Final</i>	30220	0,521	0,872
<i>Middle Earth Shadow Of War</i>	2528	0,520	0,821
<i>Soma</i>	386	0,512	0,803
<i>Days Gone</i>	15394	0,502	1,095
<i>GTA IV</i>	18673	0,492	0,895
<i>The Witcher 2</i>	23064	0,489	0,847
<i>Tomb Raider 2013</i>	2240	0,484	0,782
<i>Dragon Age Origins</i>	6327	0,484	0,739
<i>Bioshock Infinite Final</i>	4661	0,478	0,792
<i>Marvels Spider Man</i>	5874	0,467	0,943
<i>Red Dead Redemption 2</i>	24565	0,460	0,810
<i>The Witcher</i>	4587	0,440	0,826
<i>Outlast</i>	1133	0,438	0,727
<i>Halo Reach</i>	1647	0,429	0,861
<i>Devil May Cry 4</i>	833	0,423	0,741
<i>Dragon Age Inquisition</i>	14892	0,419	0,731
<i>Silent Hill Homecoming</i>	1314	0,414	0,799
<i>Devil May Cry 5</i>	1939	0,389	0,787
<i>Dying Light</i>	6445	0,387	0,672
<i>Resident Evil 7 Biohazard</i>	1115	0,373	0,620
<i>Uncharted 4 A Thief's End</i>	7195	0,343	0,677
<i>Call Of Duty Modern Warfare 3</i>	2618	0,341	0,656
<i>Outlast 2</i>	1585	0,331	0,627
<i>Until Dawn</i>	5690	0,323	0,765
<i>The Last Of Us Part II</i>	6099	0,322	0,733
<i>Dragon Age 2</i>	14736	0,321	0,631
<i>Resident Evil 2 2019</i>	1426	0,307	0,641
<i>The Last Of Us Part</i>	5287	0,282	0,559

Amnesia Rebirth	729	0,201	0,482
------------------------	------------	-------	-------

Fonte: o autor

Além disso, a comparação dos escores dos tipos de jogo resultou em $F=803,81$ ($p<0,0001$) e R^2 de 0,118744, indicando que há diferença significativa entre as médias dos tipos de jogo e que 11,8% da variação entre os diálogos pode ser prevista pelo próprio jogo (embora haja desvio padrão alto).

Os exemplos de diálogos apresentados a seguir ilustram o polo positivo da dimensão.

4.1.1 Polo positivo - Ação, Aventura e Imersão Exploratória

No polo positivo, aparecem lemas como *air*, *ground*, *moment*, *control*, *great*, e *path*, os quais tendem destacar elementos comuns na exploração de ambientes, no processo, criando um senso de imersão ao jogador que se coloca no lugar dos personagens e presencia uma aventura repleta de desafios.

Exemplo 1:

Jogo - *Rise of The Tomb Raider*

Falantes - *Mercenary_3*, *Mercenary_2* e *Mercenary_1*

Contexto: O jogo se passa em um mundo similar ao mundo real. Os personagens principais são arqueólogos em busca de uma cidade perdida e os mercenários são inimigos no jogo, que acabam utilizando os protagonistas para chegar a essa cidade perdida. No fragmento a seguir os personagens acabam ficando separados nas ruínas.

Mercenary_2: Looks like Ana was right about the Lost City... The Source has to be somewhere down here...

Mercenary_1: Okay let's get that door down.

Mercenary_3: This wall looks like it was put up in hurry.

Mercenary_1: Shit. I don't know if I can fix this. Not with these tools.

-Mercenary_3: *"I can **feel air** coming through from the other **side**. Well, what 's the **plan**, then?"*

Mercenary_1: Try raising Overwatch again. If they know we survived the cave-in, maybe they can send help.

Mercenary_3: We just tried a few minutes ago. No one on the other end but static.

Exemplo 2:

Jogo - *The Witcher 2*

Falantes - *Dandelion e Geralt*

Contexto: O jogo se passa em um cenário medieval com elementos de fantasia e magia. Os personagens podem ser considerados amigos de longa data em que *Geralt* é um bruxo "mercenário" e *Dandelion* é um bardo que escreve canções de histórias que já aconteceram ou vão acontecer, muitas vezes de forma exagerada e épica.

GERALT: Writing a sonnet for your new muse?

DANDELION: Better than that. I'm composing an anthem for Vergen. Want to hear the first version?

GERALT: No.

DANDELION: Listen...

DANDELION: May those who dream of freedom arise. Seeing the sight of liberty with their eyes.

DANDELION: Let us go together, become our brother. The choice is yours, you know there's no other.

-DANDELION: *"How **far** shall we venture, in this **great** wonder? Elf, dwarf and **human set forth together yonder. . "***

Exemplo 3:

Jogo - *The Evil Within 2*

Falantes - *Sebastian e Psychiatrist*

Contexto: O jogo se passa em um mundo realista similar ao mundo real, porém o personagem principal *Sebastian* acaba sendo puxado para um “mundo paralelo” cheio de atrocidades e horrores incompreensíveis durante uma investigação. Ao sair desse “mundo paralelo” ninguém acredita em seu testemunho e em busca de descobrir o que realmente ocorreu dentro do hospital, ele é entrevistado por um psiquiatra.

PSYCHIATRIST: Let's go through it one more time.

SEBASTIAN: This is more like an interrogation than an interview.

PSYCHIATRIST: Please, Detective.

SEBASTIAN: That's me... We had a call. Something happening at Beacon Mental Hospital. We went in... but it isn't the hospital. It was... somewhere else.

PSYCHIATRIST: Are you certain that's what you saw?

-SEBASTIAN: “My story's not going to *change*, dammit! It was like hell in there! A whole other world.”

PSYCHIATRIST: And this all took place at the hospital?

SEBASTIAN: I just said it didn't! Jesus, can't you understand?

Exemplo 4:

Jogo - *Uncharted 4 A Thief's End*

Falantes - *Alcazar, Sam, Henchman e Guard*

Contexto: O jogo se passa em mundo realista similar ao mundo real. Os personagens principais são caçadores de tesouros. Nesse fragmento *Sam* conta ao seu irmão sobre a história de como ele escapou de uma prisão do Panamá com a ajuda de *Alcazar*, um notório traficante de drogas do Panamá.

Sam: It's a funny story, but um... for the last year he was my cell mate. So this is how I got out of prison...

Ao olhar para os lemas com maior peso, confirma-se que esse polo envolve elementos de exploração de novos ambientes, o enfrentamento de desafios físicos e mentais, e a imersão em um mundo diferente do mundo real, sendo este situado em outra dimensão/período ou apenas com muito mais aventura que a vida cotidiana do jogador. Além disso, muitas vezes há uma ênfase na jornada ou na missão, que deve ser cumprida. Os exemplos e a nuvem de palavras refletem esses discursos.

Nos Exemplos 1 e 2, é passada a ideia de exploração e descoberta. Em ambas as falas é mencionada a exploração de novos lugares. No exemplo 1 a menção à *Lost City* e a busca pelo *Source* reflete a temática de exploração arqueológica. No exemplo 2 a dimensão exploratória é ilustrada por meio da composição de um hino que exalta a liberdade, e a exploração conjunta de um mundo fantástico.

Nos Exemplos 1, 3 e 4 é introduzido o conceito de enfrentar desafios. Nestas falas, é mencionado a dificuldade de um desafio ocorrido, a necessidade de criar um plano e de se apressar. No exemplo 1 a interação entre os mercenários, focada em superar obstáculos físicos, como derrubar uma porta, ressalta a ação e o desafio físico, típicos de jogos de aventura. No exemplo 3 a descrição de *Sebastian* sobre sua experiência em um "mundo paralelo" cheio de horrores sublinha a sua luta pela sobrevivência em circunstâncias extremas em um ambiente hostil e desconhecido. No exemplo 4 a narrativa de *Sam* sobre sua fuga da prisão com *Alcazar* enfatiza o enfrentamento de desafios e perigo. A preparação e execução de um plano sob condições perigosas ressaltam a temática de aventura com foco na imersão e na superação de desafios físicos.

No Exemplo 1, imersão no mundo do jogo é representada. Nessa fala, são mencionados elementos reais que o jogador não conseguiria sentir, porém que, ao serem citados, dão mais realismo ao mundo habitado no jogo.

Os Exemplo 2 e 4, são conceituados pela parceria e trabalho em equipe. Nessas falas são mencionados grupos diferentes se unindo para um mesmo objetivo e pessoas

se ajudando a fim de explorar um novo ambiente. No exemplo 2 é mencionado a união de raças diferentes, neste caso, elfos, anões e humanos que embarcam em uma aventura unidos. No exemplo 4 a descrição de *Sam* de sua fuga da prisão com a ajuda de *Alcazar* destaca a temática de trabalho em equipe.

Ao olhar para os exemplos e os discursos que carregaram neste polo, é possível dizer que o discurso principal é o de aventura/do aventureiro. Esse discurso é composto por personagens que estão sempre em movimento, passando por aventuras (sejam estas boas ou ruins), repletas de perigo, desafios e incertezas.

4.1.2 Polo negativo - Interações Sociais e Conflitos Narrativos

No polo negativo aparecem lemas como *chase*, *crap*, *asshole*, *whore*, *idiot*, *piss*, *elf*, *freak*, *noble*, *demon*, e *rule*, as quais tendem destacar interações sociais carregadas de conflitos, ironia e julgamentos de caráter, além de indicar a presença de temas sociais complexos, interações interpessoais tensas, e muitas vezes, a exploração de estereótipos e preconceitos dentro dos contextos narrativos dos jogos.

Exemplo 5:

Jogo - *Dragon Age 2*

Falantes - *Varric*, *Fenris*, *Hawke* e *Isabela*

Contexto: O jogo se passa em um cenário medieval com elementos de fantasia e magia. Os personagens são amigos e companheiros de batalha. *Hawk*, o protagonista, comenta sobre tirar férias por um tempo e seu amigo *Varric* faz uma piada dizendo que não seria possível com a sorte dele.

Fenris: They've no Blight to combat now. This keeps them busy?

Hawke: Someday I'll visit a place with no ancient evils, horrors, devouring plagues, or insanity.

Hawke: Maybe a beach.

Isabela: I can recommend a few, if you'd like.

Hawke: Please do.

-Varric: "The day you go to the beach is the day an armada of angry demon pirates show up."

Hawke: I've got a bad feeling all of a sudden.

Exemplo 6:

Jogo - *Cyberpunk 2077*

Falantes - *Johnny* e *V*

Contexto: O jogo se passa em um mundo futurista com alta tecnologia e uma sociedade à beira da ruína com o avanço do capitalismo e corrupção. *V* é um mercenário e protagonista da história, *Johnny* é um veterano militar, *rockstar* e "terrorista" que teve sua consciência copiada para um "chip" antes de sua morte. *Johnny* acompanha o protagonista ao longo do jogo como um "fantasma digital".

V: Someone's in a great mood.

-Johnny: "Not every day a half brain-dead dude drugs me around a cathouse on a wild whore chase. So, havin' a grand ol' time."

V: Think Judy's lying? Why?

Johnny: Little something called intuition, V. Ever heard of it?

V: Oh, so what you meant to say was you're full of shit. Got it.

Exemplo 7:

Jogo - *The Witcher*

Falantes - *Abigail*, *Geralt* e *Reverend*

Contexto: O jogo se passa em um cenário medieval com elementos de fantasia e magia. *Geralt* é um bruxo mercenário e *Abigail* é uma bruxa que vive afastada da cidade. *Abigail* não é bem-vista pelos cidadãos, sendo culpada quando as coisas dão errado por ser uma bruxa, porém suas habilidades com alquimia são

indispensáveis e seu trabalho é procurado por muitos. No fragmento abaixo, Geralt vai até Abigail em busca de respostas sobre uma criatura à solta.

Reverend: Ah, yes, your payment... The curse must be stronger than I thought.

Doubtless caused by that witch, Abigail, an evil woman!

Geralt: A witch? Maybe she can tell us more...

Reverend: She brought the Beast and all other calamities upon us.

Geralt: Perhaps. But I'd rather speak with her first.

[...]

Abigail: Oh my a witcher. Welcome.

Geralt: What happened to the man outside?

-Abigail: *"It was his own **fault**. Many come to me with pitiful fantasies I disdain to fulfill. They take me for a **whore**, when I am but a witch."*

Geralt: I'll remember that.

Abigail: Don't worry. I'm not all bad. The sinner will recover. What do you want?

Geralt: I need to know where the Beast came from.

Abigail: Why ask me?

Geralt: Aren't witches wise in the ways of magic?

Abigail: Yes, but this beast is beyond me. Although, I know someone else...

Exemplo 8:

Jogo - Assassins Creed Valhalla

Falantes - Sigurd, Eivor e Dag

Contexto: O jogo se passa em um cenário medieval viking com elementos de fantasia. Eivor é a protagonista do jogo, Siguard é seu irmão e Dag um amigo de infância. Nessa cena, os personagens discutem sobre o que fazer agora que o seu acampamento foi erguido nesta terra cheia de potenciais amigos e inimigos.

EIVOR: Is that where Basim has gone?

SIGURD: Basim's motives are his own, leave it at that. We have more pressing plans. I am riding to Ledecestrescire, to a town called Repton. Eivor, expect you to join me when you have finished here.

EIVOR: I can come now. I only need a horse.

SIGURD: Not yet. First speak with Randvi. She has more than one task for you here. Apart from growing this settlement, you must seek out alliances as well. We cannot pacify England with so few friends.

DAG: Then I must join you, Sigurd. For I am a fitter companion on long roads.

-SIGURD: "No, Dag, you **belong** here with the raiders. And you will act as Eivor commands."

EIVOR: Ride in safety, Brother. I will follow as soon as I can.

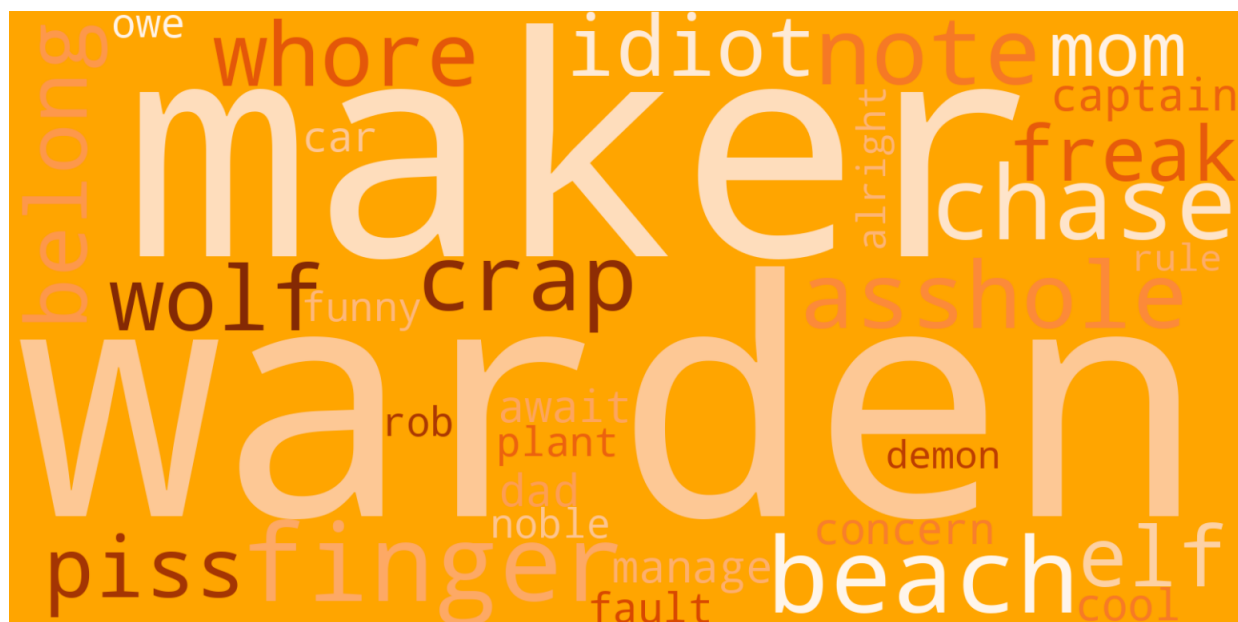
DAG: Yes! And I will keep our raiders sharp. Do as Eivor commands? Is he testing me?

EIVOR: He may be. Sigurd is a wise man.

DAG: I would sooner take orders from a louse.

Segue abaixo uma nuvem de palavras representativa dos lemas que carregam o polo negativo da dimensão 1.

FIGURA 16: NUVEM DE PALAVRAS QUE CARREGARAM NA DIMENSÃO 1, POLO NEGATIVO



Fonte: o autor

Ao olhar para os lemas com maior peso na dimensão, confirma-se que este polo é caracterizado por diálogos e interações que enfocam as relações interpessoais, a ironia, as escolhas difíceis e o desenvolvimento narrativo complexo. A nuvem de palavras reflete a interpretação oferecida.

Os Exemplos 7 e 8 são pontuados pelas interações sociais. Nesses diálogos é colocado um foco nas relações pessoais e nos conflitos entre os personagens. No exemplo 8 a discussão entre *Eivor*, *Sigurd* e *Dag* sobre os próximos passos do clã, e as responsabilidades individuais, destaca as dinâmicas de poder, lealdade e estratégia dentro do grupo.

Ainda nos exemplos 7 e 8 é apresentada a ideia de julgamentos de caráter e escolhas difíceis. Nas falas há um foco no caráter e na culpa de personagens, além de tomada de decisões difíceis. No exemplo 7 *Geralt*, enfrentando o preconceito e a suspeita em torno de *Abigail*, opta por buscar respostas e justiça ao invés de ceder à perseguição cega. Este momento reflete a complexidade das interações sociais em *The*

Witcher, onde os personagens são frequentemente confrontados com escolhas morais difíceis, preconceitos e a luta contra injustiças. O diálogo ilustra como os conflitos narrativos são entrelaçados com questões de caráter e moralidade, forçando tanto os personagens quanto os jogadores a refletir sobre suas ações e crenças. No exemplo 8 a rejeição de *Dag* à decisão de *Sigurd* reflete os desafios internos e a tensão que podem surgir mesmo entre aliados próximos quando enfrentam decisões críticas. Este exemplo mostra como as relações pessoais são testadas em meio a ambições maiores e como a liderança é exercida e desafiada dentro de um contexto narrativo rico.

Os Exemplos 5 e 6 são compostos por falas contendo humor e ironia. Nessas falas, os personagens usam da ironia e humor para falar de situações ruins que aconteceram com eles. O exemplo 5 encapsula a essência das interações sociais e conflitos narrativos através de um momento leve entre os personagens, contrastando com o pano de fundo de um mundo repleto de perigos e desafios. *Varric*, com seu humor característico, brinca com a ideia de *Hawke* querer férias, sugerindo ironicamente que a paz e a tranquilidade são quase impossíveis para eles, o que reflete a constante luta e os desafios enfrentados pelos personagens no jogo. Isso destaca a complexidade dos relacionamentos e o peso das circunstâncias que os cercam. No exemplo 6 o diálogo entre *Johnny* e *V* demonstra conflito e camaradagem ao mesmo tempo. A natureza cínica e direta de *Johnny* proporciona um contraponto ao caráter mais pragmático de *V*, evidenciando a tensão e o conflito interno do protagonista em lidar com um "fantasma digital" que oferece tanto sabedoria quanto sarcasmo.

Ao olhar para os exemplos e as ideias/temáticas levantadas pelas palavras que carregaram neste polo, é possível dizer que o discurso apresentado é conversacional, composto de interações sociais repletas de ironia, de temas sociais complexos e de julgamentos de caráter que geram conflitos narrativos e avançam na história, assim como é feito em registros interativos, como a conversação.

4.2 Dimensão 2 - Gírias Contemporâneas e Interações Agressivas versus Fantasia Épica e Estrutura Hierárquica

A segunda dimensão, "Gírias Contemporâneas e Interações Agressivas versus Fantasia Épica e Estrutura Hierárquica", destaca dois aspectos distintos do discurso nos videogames. No polo positivo, os lemas como *outta*, *guy*, *okay*, *fucking*, *ass*, *shit*, *damn*, *bitch*, *idiot*, entre outros, refletem o uso de gírias contemporâneas e linguagem explícita, muitas vezes em contextos de alta tensão, agressividade, ou situações cotidianas realistas. Por outro lado, o polo negativo com lemas como *rise*, *age*, *lord*, *noble*, *master*, *honor*, *ancient*, *rule*, *hero*, *enemy*, *warrior*, *mage*, *king*, sugerem um ambiente de fantasia épica, com uma forte presença de estruturas hierárquicas e títulos nobres, evocando temas medievais e místicos. A dimensão contrapõe estilos completamente diferentes, no qual o polo negativo e o polo positivo é diretamente oposto um do outro. Enquanto o polo positivo mostra uma realidade mais contemporânea e urbana próxima do dia a dia do mundo real, o polo negativo mostra uma realidade fantasiosa distante, que tenta refletir uma época de um passado remoto. Além disso, o fator positivo mostra interações de desrespeito, enquanto o negativo mostra aspectos de servidão.

TABELA 9: PADRÃO FATORIAL DA DIMENSÃO 2 - REALISMO URBANO E INTERAÇÕES AGRESSIVAS VERSUS FANTASIA ÉPICA E ESTRUTURA HIERÁRQUICA

Polo	Variáveis lexicais
Positivo	outta (0,740); guy (0,695); okay (0,682); cool (0,670); fucking (0,661); ass (0,643); kid (0,574); nice (0,557); grab (0,537); shut (0,536); fuck (0,522); gotta (0,517); car (0,511); bad (0,507); shit (0,507); crazy (0,505); alright (0,496); hell (0,495); check (0,475); mom (0,470); gonna (0,466); top (0,460); bitch (0,459); damn (0,459); idiot (0,439); gun (0,437); worried (0,423); big (0,418); luck (0,406); tough (0,394); wait (0,391); worry (0,387); door (0,384); crap (0,379); fine (0,364); stay (0,363); mess (0,363); stick (0,362); walk (0,359); dad (0,347); bit (0,347); mouth (0,344); different (0,331); guess (0,321); boss (0,311); beat (0,310); train (0,303); feeling (0,301);

Negativo	rise (-0,748); age (-0,647); allow (-0,625); lord (-0,615); noble (-0,608); master (-0,601); honor (-0,600); claim (-0,592); await (-0,590); ancient (-0,589); rule (-0,584); form (-0,566); fate (-0,554); command (-0,546); support (-0,509); hero (-0,499); enemy (-0,480); threat (-0,474); appear (-0,473); spirit (-0,465); beast (-0,455); warrior (-0,454); fear (-0,449); spread (-0,448); purpose (-0,447); common (-0,442); path (-0,416); return (-0,411); sea (-0,410); serve (-0,403); clan (-0,401); stone (-0,400); soul (-0,397); king (-0,386); bear (-0,372); human (-0,366); mage (-0,353); curse (-0,351); maker (-0,323); peace (-0,314); wolf (-0,309); gather (-0,307);
-----------------	---

Fonte: o autor

TABELA 10: MÉDIAS DE DIMENSÃO POR TIPO DE PERSONAGEM DA DIMENSÃO 2

Tipo	N	Média	Desvio Padrão
Bom	21355	0,009	0,0279
Neutro	10825	0,007	0,0276
Vilão	3058	0,010	0,0280

Fonte: o autor

A comparação dos escores dos tipos de personagem resultou em $F=11,06$ ($p<0,0001$) e R^2 de 0,013072, indicando que há diferença significativa entre as médias dos tipos de personagem, de tal modo que os vilões são mais típicos desse discurso (embora haja desvio padrão alto), e que apenas 1,3% da variação entre os diálogos pode ser prevista pelo tipo de personagem.

TABELA 11: MÉDIAS DE DIMENSÃO POR JOGO DA DIMENSÃO 2

Nome do Jogo	N	Média	Desvio Padrão
<i>Days Gone</i>	15394	0,722	1,097
<i>Deus Ex Mankind Divided</i>	2503	0,707	1,643
<i>GTA IV</i>	18673	0,670	0,902
<i>Resident Evil 7 Biohazard</i>	1115	0,635	0,849
<i>The Last Of Us Part</i>	5287	0,532	0,787
<i>Marvels Spider Man Miles Morales</i>	1249	0,498	0,922

<i>Bioshock</i>	2340	0,489	0,929
<i>Uncharted 4 A Thief's End</i>	7195	0,476	0,932
<i>The Last Of Us Part II</i>	6099	0,462	0,906
<i>Borderlands 3</i>	2167	0,461	0,958
<i>Resident Evil 2 2019</i>	1426	0,414	0,695
<i>Until Dawn</i>	5690	0,413	0,751
<i>Silent Hill 2</i>	855	0,410	0,674
<i>Cyberpunk 2077</i>	16697	0,398	0,986
<i>The Evil Within 2</i>	3701	0,390	0,751
<i>Devil May Cry 5</i>	1939	0,390	0,683
<i>Final Fantasy VII Remake</i>	5511	0,389	0,807
<i>Death Stranding</i>	6881	0,388	1,110
<i>Red Dead Redemption 2</i>	24565	0,378	0,700
<i>Dead Space</i>	1374	0,366	0,912
<i>Dark Souls</i>	307	0,348	0,910
<i>Persona 4</i>	5349	0,320	0,900
<i>Call Of Duty Black Ops III</i>	1128	0,312	0,824
<i>Resident Evil 8</i>	1740	0,306	0,720
<i>Bioshock 2</i>	2088	0,293	1,217
<i>Marvels Spider Man</i>	5874	0,282	0,659
<i>Silent Hill Homecoming</i>	1314	0,281	0,577
<i>Tomb Raider 2013</i>	2240	0,273	0,728
<i>Outlast</i>	1133	0,233	0,596
<i>Halo Reach</i>	1647	0,224	0,611
<i>Devil May Cry 4</i>	833	0,222	0,718
<i>Halo Infinite</i>	2364	0,214	0,686
<i>Dying Light</i>	6445	0,211	0,524
<i>Amnesia Rebirth</i>	729	0,200	0,487
<i>Bioshock Infinite Final</i>	4661	0,155	0,614
<i>Call Of Duty Modern Warfare 2019</i>	3759	0,155	0,621
<i>Horizon II Forbidden West</i>	18298	0,155	0,744
<i>Soma</i>	386	0,147	0,564
<i>Call Of Duty Modern Warfare 3</i>	2618	0,144	0,474

<i>Outlast 2</i>	1585	0,116	0,496
<i>Metal Gear Solid V Info Tapes</i>	5837	0,115	1,195
<i>Assassins Creed 2</i>	4435	0,087	0,618
<i>Horizon Zero Dawn</i>	6513	0,084	0,682
<i>The Witcher 3 Final</i>	30220	0,074	0,565
<i>God Of War 2018</i>	6438	0,071	0,619
<i>Dragon Age 2</i>	14736	0,064	0,455
<i>Rise Of The Tomb Raider</i>	2333	0,058	0,642
<i>Dragon Age Inquisition</i>	14892	0,029	0,552
<i>Amnesia The Dark Descent</i>	811	0,024	0,550
<i>The Order 1886</i>	2428	0,014	0,500
<i>Assassins Creed Odyssey</i>	10090	0,004	0,476
<i>The Witcher</i>	4587	0,003	0,541
<i>Dragon Age Origins</i>	6327	-0,004	0,458
<i>The Witcher 2</i>	23064	-0,011	0,521
<i>Skyrim</i>	13600	-0,048	0,685
<i>Middle Earth Shadow Of Mordor</i>	1504	-0,052	0,566
<i>Assassins Creed Valhalla</i>	5208	-0,110	0,660
<i>Middle Earth Shadow Of War</i>	2528	-0,156	0,690
<i>Elden Ring</i>	371	-0,172	1,025
<i>Dark Souls 2</i>	938	-0,964	1,270

Fonte: o autor

Além disso, a comparação dos escores dos tipos de jogo resultou em $F=601,40(p<0,0001)$ e R^2 de 0,091582, indicando que há diferença significativa entre as médias dos tipos de jogo e que 9,2% da variação entre os diálogos pode ser prevista pelo próprio jogo (embora haja desvio padrão alto).

Os exemplos de diálogos apresentados a seguir ilustram o polo positivo da dimensão.

4.2.1 Polo Positivo - Gírias Contemporâneas e Interações Agressivas

No polo positivo, os lemas que aparecem mais próximos ao topo da lista são *outta*, *guy*, *okay*, *cool*, *fucking* e *gotta*. Apenas com esses lemas, já é possível deduzir que os temas que aparecem neste polo são relacionados a gírias, palavras de baixo calão e abreviações. Em seguida, é possível ver alguns exemplos retirados dos jogos.

Exemplo 9:

Jogo - *Days Gone*

Falantes - *Boozer* e *Deacon*

Contexto: O jogo se passa em um cenário moderno pós-apocalíptico. Os dois personagens são caçadores de recompensa e amigos de longa data. *Boozer*, neste ponto da história, perdeu um braço e está passando por depressão por se sentir inútil nesse novo mundo. *Deacon*, após dois anos, ainda não superou a morte de sua esposa e os dois entram em uma discussão na qual *Boozer* tenta ajudá-lo a superar sua perda, assim como *Deacon* fez com ele no passado.

Deacon: How'd what go?

Boozer: You know Goddamn well. Your guy in the spacesuit, what'd he say?

Deacon: Oh, it doesn't matter.

Boozer: Hey, c'mon Goddammit.

Deacon: Boozer, you really don't wanna be doin' that right now.

Boozer: Oh yeah? You think I need more than this to take down your scrawny little ass? C'mon. What'd he say?

Deacon: Drop it.

Boozer: Seriously, what happened to Sarah? Huh? Where's your old lady, Deek?

Deacon: Where's your old lady —

Boozer: Huh? Stay down, brother!

Boozer: Had enough? Where's your old lady, Deek?

Deacon: She's dead, Boozer. Sarah's dead.

Boozer: Yeah. And she's been dead a long time. So don't you think that you've mourned her long enough?

Deacon: Oh God. I think I think you have a helluva left hook. Asshole.

Boozer: Yeah, it's the only move I got. C'mon man.

Deacon: Fuck. Jesus.

-Boozer: "I gotta get my sorry ass back to work. Camp ain't gonna feed itself."

Deacon: Okay.

Exemplo 10:

Jogo - *The Last Of Us*

Falantes - *Ellie e Joel*

Contexto: O jogo se passa em um cenário moderno pós-apocalíptico. *Joel* e *Ellie* têm uma relação de pai e filha, mesmo que não sejam da mesma família. Nesse fragmento, os dois personagens estão atravessando uma construção em ruínas a fim de chegar em seu objetivo. Esse tipo de atividade faz parte do cotidiano desses personagens.

Joel: Let's see where this goes.

Ellie: Just in case.

Joel: It's gonna be a tight fit, but come on.

Ellie: Okay.

Joel: You find something to climb on. Okay, here we go.

Ellie: Alright...

Joel: Here we go.

Ellie: Oh shit! Joel! Joel!

Joel: I'm alright! Are you okay?

-Ellie: "No! You scared the shit outta me! I'm. . . I'm gonna climb down there, okay?"

Joel: No! Stay up there. I'll make my way up to you!

Ellie: Don't do anything stupid!

Joel: I'll try.

Exemplo 11:

Jogo - *Resident Evil 8*

Falantes - *Heisenberg* e *Ethan*

Contexto: O jogo se passa em um mundo moderno similar ao mundo real, porém existem super-vírus e elementos místicos que não são de conhecimento público. *Ethan* é o protagonista da história que vai em busca de resgatar sua esposa e filha de um culto de criaturas místicas. *Heisenberg* é um membro importante deste culto e, após observar *Ethan* passar por diversos desafios, propõe uma aliança temporária em busca de um mesmo objetivo.

Ethan: Quit hiding, asshole. I'm not letting you get out of this.

Heisenberg: Cool your jets. Just a little bit more and you're all wrapped up. I'll lend you a hand, so in exchange...

Ethan: In exchange what?

Heisenberg: First of all, come to me. Put all the flasks in the Altar, and I'm sure you'll figure the rest out. See you, Ethan.

Ethan: Goddammit.

-Heisenberg: "Don't worry about the kid, Ethan. It 'll be fine. Just get your ass across the bridge!"

Heisenberg: Ah, Ethan Winters. Welcome. I didn't think you'd make it past Donna or Moreau, but I suppose you survived worse back in America, hm?

Heisenberg: I like you. I'd like to speak to you about Rose and Miranda. Oh, come on in. Don't worry, it's not a trap.

Ethan: What're you planning?

Ethan: What the hell..?

Ethan: Mia!?

Heisenberg: Truth hurts, don't it?

Heisenberg: Let me guess. You're thinking take me out like the others, and then you get to go and save Rose, right?

Ethan: I'm healing my daughter.

Heisenberg: Look. y-you've got this all wrong—

[...]

Heisenberg: Listen, Ethan. You're being played.

Ethan: What are you talking about? You think this is a game?

Heisenberg: I said sit! Lady super-sized bitch... Ugly-ass psycho doll... ..and that moronic freak. Don't you get it? It's a test, to see if you're strong enough... ..to be part of Miranda's family.

Exemplo 12:

Jogo - *Cyberpunk 2077*

Falantes - V e *Misty*

Contexto: O jogo se passa em um mundo futurista com alta tecnologia e uma sociedade à beira da ruína com o avanço do capitalismo e corrupção. V é um mercenário e protagonista da história, *Misty* é sua amiga e no fragmento abaixo está provando medicamentos que possam ajudar a lidar com os sintomas da doença terminal de V.

V: Can't actually tell if I'm awake now. I mean, I could be dead already, right?

Misty: Not something to focus on. V. Let it go. Here, got some meds for you. Omega blockers - taken regularly, they'll keep things from progressing too quickly. Also, they should keep that guest of yours calm, quiet. Pseudoendotrizine's from me. Effect'll be opposite. It'll speed things up, free the demon, so to speak.

V: Givin' me a pill to prod that sonofabitch? So he can kill me faster?

Misty: Listen, you're likely to be fine for a while. But some time down the road. It could turn into pure agony. I'm givin' you options, honey.

V: The brain can be tricked. Plain old painkillers do that.

Misty: Your psyche's gonna die, V. You'll feel... your old self slipping away. At some point, you won't recognize yourself. It'll be terrifying. It'll be painful. But it doesn't have to be.

-V: "The fuck I need pills for? Oughta just stick a gun in my mouth, pull the trigger."

Misty: Well, that way you'd kill two souls. Is that what you want?

V: Gotta lie down...

Misty: Here, got one more thing for ya. Vik pulled this outta your skull - a lucky charm? Promise you'll try to get some sleep?

V: Didn't you hear? My condition's terminal. What good can this do?

Exemplo 13:

Jogo - *Call Of Duty Modern Warfare 3*

Falantes - *Russian 3, Russian 2, Russian 1, Russian 4 e Soap*

Contexto: O jogo se passa em um mundo moderno igual ao mundo real, porém em um país em guerra. Soap é um aliado dando informações e comandos ao jogador. No fragmento abaixo, o jogador se esconde de um grupo de soldados inimigos (*Russian1 a 4*) e os observa conversar e cometer atrocidades.

Soap: You hear that? Enemy convoy! Move! Now!

Soap: Stay low. There's too many of them...

Soap: Get down.

Soap: They're inside the building.

Soap: Don't move...

Russian_1: Fucking dog, I almost shit myself! Get it the hell out of there!

Russian_2: You get out! This is a good dog!

Russian_3: Hey, stop! I wanna kill that guy!

Russian_3: Ah! Satisfied now...

Russian_4: Yeah, you just crazy.

Russian_3: Shut the fuck up, or there will be more than one corpse!

Russian_4: Ug-uh, don't worry. You just like shoot the targets!

-Russian_3: "If you don't shut your fucking mouth, I will "like" to shoot you, got it?"

Segue abaixo uma nuvem de palavras representativa dos lemas que carregam o polo positivo da dimensão 2.

por agência até o fim. A preocupação de *Misty* e a relutância de *V* em aceitar o inevitável destacam temas profundos de vida, morte e dignidade.

Nos Exemplos 11, 12 e 13, os personagens são expostos a situações de alta tensão. As falas descrevem ou implicam situações de alta tensão que podem expor os personagens a um perigo iminente. No exemplo 11 o diálogo entre *Ethan* e *Heisenberg* revela a complexidade das alianças com base em objetivos compartilhados, apesar de suas desconfianças mútuas. Por mais que os personagens estejam cooperando no momento, ambos têm motivos e a capacidade de iniciar um combate e causar riscos contra a vida do outro.

No Exemplo 13, é possível também ver uma situação de confronto e agressividade. Neste exemplo, ocorre uma ameaça, tanto física quanto verbal, que é uma característica-chave de interações agressivas. A conversa entre os soldados russos e *Soap* ilustra a brutalidade e a indiferença em tempos de guerra. O tratamento cruel de um cachorro e a ameaça violenta entre os soldados destacam a desumanização que pode ocorrer dentro de grupos militares em conflito. Este diálogo revela como o ambiente de guerra afeta as interações sociais, levando a comportamentos agressivos e a uma comunicação endurecida pela constante exposição à violência.

No Exemplo 9, ocorre uma situação realista do cotidiano urbano. A fala retrata uma atividade comum no contexto urbano do mundo real. Mesmo vivendo em um mundo pós-apocalíptico as pessoas ainda parecem seguir alguns dos costumes e cumprem com responsabilidades comuns de seus passados.

Ao olhar para os exemplos e os discursos apontados na interpretação, é possível dizer que o discurso predominante é urbano, baseado em gírias e agressividade, que remontam à vida na periferia e em teatros de combate, cercada de violência. Esse discurso é composto pelo uso de abreviações e gírias comumente observadas em grandes centros urbanos, além da presença de violência e agressividade comum em metrópoles.

4.2.2 Polo Negativo - Fantasia Épica e Estrutura Hierárquica

Os exemplos do polo negativo da segunda dimensão apresentam uma tendência para explorar as interações complexas e os conflitos sociais, bem como a estrutura hierárquica dentro de mundos de fantasia épica, assim como pode ser visto nos seguintes lemas *rise, age, allow, lord, noble, master* e *honor*. Esses exemplos refletem as dinâmicas sociais e os desafios morais enfrentados pelos personagens, evidenciando a profundidade dos relacionamentos e dos dilemas morais em ambientes ricos em fantasia.

Exemplo 14:

Jogo - *Dragon Age Inquisition*

Falantes - *Cole* e *Vivienne*

Contexto: O jogo se passa em um cenário medieval com elementos de fantasia e magia. *Cole* é um aliado, assim como *Vivienne*, porém nem todos aprovam essa aliança. *Cole* é um espírito/demônio, assim como vários dos inimigos enfrentados nos jogos. *Vivienne* é uma maga e parte da nobreza. Nesse fragmento, *Vivienne* está antagonizando com *Cole*, a fim de mostrar que ele é uma ameaça/perigoso.

Vivienne: Were you sad, watching your fellow spirits banished at Adamant, Cole?

Cole: No. They were free, unbound, banished back where they belonged. I liked watching the rocks break the walls. Falling fortresses, old dead fears cracking like flakes of blood. It was better than last time.

Vivienne: Last time? Are we to understand you have been to Adamant before?

Cole: Yes.

Vivienne: So your visit to Adamant was better this time, despite the arrival of an Archdemon?

Cole: It came last time, too.

Cole: You were happy at the Winter Palace, Vivienne.

Vivienne: Your point, demon?

Cole: You were still sharp, but happy. Golden, glittering, everything gleamed. Rules that let you win.

Vivienne: One does not wish to brag.

-Cole: "That's why you 're happier being a noble than a mage. You fear demons, not people."

Vivienne: People can only kill you.

Cole: Gown perfect, shoes perfect, hat perfect, staff a symbol, not a weapon. My room, my people. Mine.

Vivienne: Out, please.

Cole: I don't understand Celene and Gaspard.

Vivienne: I shall try to suppress my shock.

Cole: There's no hurt. Nothing there touched you.

Vivienne: Did you expect me to get misty-eyed over who rose to glory and who paid the price demon? It is the Game. No matter what transpired in the Winter Palace, I took steps to strengthen my position.

Exemplo 15

Jogo - *The Witcher 2*

Falante - *Chorab*

Contexto: O jogo se passa em um cenário medieval com elementos de fantasia e magia. *Chorab* é um morador da vila *Lobinden* e um contador de histórias. No fragmento abaixo, ele conta uma história de quando *Geralt*, o bruxo, ajudou a salvar a filha do rei.

CHORAB: Everybody here? Sitting comfortably? Then listen...

CHORAB: Not so long ago, our King Foltest had a daughter named Adda. The girl died, but an evil man cursed her and wouldn't let her rest in peace.

CHORAB: Adda was reborn as a striga. She left her sarcophagus at night and, hungry for human flesh, hunted on Vizima's streets.

CHORAB: The city was frozen with fear, and the King promised a reward for lifting the curse from his daughter. Many tried, but they all failed.

CHORAB: Then a witcher came to Vizima. He heard people out, examined wounds left by the striga's talons, and accepted the job, despite many warnings.

CHORAB: The witcher fought the beast the whole night. He led her on, dodged her fangs, and parried her furious attacks. Though he was close to death, he didn't want to kill her.

CHORAB: This was the first time the striga saw such fierceness in a man. She felt the strength of his iron will and backed down.

CHORAB: Witchers know how to dispel enchantments and spells like nobody else. That brave soul also knew how to lift the curse.

CHORAB: He sealed himself in the striga's sarcophagus, beside her mother's corpse, and waited for morning. The third cock-crow lifted the evil spell and turned the striga back into a princess.

-CHORAB: "However, the curse was not dispelled immediately. The witcher nearly died, attacked by the beast in girl's form."

CHORAB: The King's men found him, bleeding. They also found the princess, cured, but still feeble of mind.

CHORAB: That's how Foltest regained his daughter. Such things do happen under the sun and the moon.

Exemplo 16

Jogo - Assassin's Creed Odyssey

Falantes - Alexios e Stentor

Contexto: O jogo se passa em um cenário da Grécia Antiga com elementos de fantasia. Alexios é um dos protagonistas e Stentor é seu irmão adotivo, que foi adotado após seu pai achar que havia perdido toda sua família. Ambos os personagens não se dão bem e Stentor manda Alexios em missões esperando que ele morra. No fragmento abaixo, é possível ver um dos primeiros encontros desses dois personagens.

STENTOR: You. You destroyed the Athenian blockade?

ALEXIOS: They were in my way.

STENTOR: *Sparta owes you thanks. Tyche has blessed you, my friend. You arrived in time to watch my pater achieve a glorious victory.*

ALEXIOS: *You can't be his son. I heard his children died in Sparta many years ago.*

STENTOR: *He adopted me into his household after his previous family failed him. I would never bring dishonor to him.*

ALEXIOS: *Sometimes things happen in a way that you don't plan or expect. History has a way of remembering things strangely.*

STENTOR: *You talk as if you were there.*

ALEXIOS: *Maybe I was.*

STENTOR: *Nonsense. You're too young to have witnessed such things. But enough of the past, let's discuss the future. What is a mercenary doing sailing into a war they aren't being paid to fight in? Tell me why you're really here before I cut you down for wasting my time.*

-ALEXIOS: "It's my honor to serve Sparta. I 've come to pledge my sword to the Wolf of Sparta."

STENTOR: *If you wish to pledge your services to my pater, you can do so by helping me. The fleet might be destroyed, but Megaris is firmly in Athenian control. We need to weaken their position if we are to take to the field and drive them back to Athens.*

Exemplo 17:

Jogo - Assassins Creed Valhalla

Falantes - Ceolwulf, **King Burgred**, Ivarr e Anglo saxon man.

Contexto: O jogo se passa em um cenário medieval viking com elementos de fantasia. No fragmento abaixo, *Ceolwulf* (o novo rei) está depondo e exilando *Burgred*, após vencer uma batalha pelo trono.

KING BURGRED: You sought me out, old friend. And here I am, standing before the throne from which I reigned not long ago.

ANGLO_SAXON_MAN: You stand before us to accept this witan's unanimous decision. That you are unfit to rule and hereby deposed. We demand the abdication of your kingdom and your crown to Thegn Ceolwulf.

CEOLWULF: Mercy has spoken, lord. The crown...

KING BURGRED: Is that you, old friend? Ah, yes, I see it now. Forgive me. The robes of righteousness sit so loosely upon your shoulders. If the heavens mismark me as king, forgive its obscuring light! Amen! Now...where is my crown?

KING BURGRED: Forgive my nerves. Here I am, an upright man who never once learned how to bend the knee. And yet...I shall try. Ah, how simple it is. How easy to kneel without fear...and feeling.

IVARR: He's mocking you, man! I'd kill the fucker.

KING BURGRED: Worry not, Dane. I shall resign this crown, and this pagan invested kingdom, and the favors of these two-faced men...but I will do so on my own terms. My demands are simple. Firstly, you must--

CEOLWULF: You fool, look around you. You have no leverage here. Plead for your life, for it's the only thing these men will grant you.

KING BURGRED: Yes...yes. Forgive me, I...Do not harm me, I beg of you. Please. I'll go anywhere. Here! I resign it! Here!

-CEOLWULF: "Take this lord and his wife to Rome. He is hereby exiled, never to return."

ANGLO_SAXON_MAN: The witan recognizes King Ceolwulf of Mercia, second of his name. A just king. A merciful king. God save the king!

SIGURD: He'd better be worth all this trouble.

enquanto *Vivienne*, uma maga nobre, encarna a ordem estabelecida e o ceticismo em relação ao desconhecido. A interação revela a desconfiança e o preconceito dentro do grupo, além de destacar as complexidades da convivência entre seres de mundos distintos. No exemplo 15 *Chorab* narra a história de como *Geralt* salvou a filha do rei de uma maldição, transformando-a de uma *striga* de volta para uma princesa humana.

Nos Exemplos 14, 16 e 17 é destacado o uso de estrutura hierárquica e títulos de importância e nobreza. Isso se apresenta tanto na forma de se referir a certos personagens deste grupo, quanto no tratamento que eles recebem quando comparados a outros personagens em situações similares. No exemplo 14 *Vivienne* questiona a natureza e as intenções de *Cole*, enquanto este tenta encontrar seu lugar entre os humanos. *Cole* aponta para os medos e inseguranças que *Vivienne* esconde sob sua fachada nobre, utilizando este fato como uma muleta. No exemplo 17 o antigo rei é exilado ao invés de ser morto ou aprisionado. O motivo de sua pena ser tão leve comparada aos erros cometidos por ele se devem ao seu status de nobreza e a mensagem que é passada a população ao poupar tal personagem ao invés de puni-lo severamente.

Nos Exemplos 15 e 16, aparecem situações de conflitos e alianças. Os diálogos abordam situações que envolvem combates e alianças em um contexto de fantasia, destacando a luta contra inimigos fantásticos e o alistamento militar. No exemplo 15 é narrada, em grandes detalhes, a capacidade e conhecimento de *Geralt* que enfrentou uma criatura mística, quase custando-lhe sua vida. No exemplo 16 são demonstrados os grandes feitos de *Alexios* na batalha, além dele se oferecer a se juntar ao exército e servir Sparta.

Nos Exemplos 16 e 17, aparecem trechos citando missões e honra: as falas mostram um sentido de honra vindo dos personagens ao tomar ações e a necessidade de cumprir missões/ordens. No exemplo 17, é dada a ordem de exilar o antigo rei e sua família para Roma. Junto desta ordem vem a implicação que os exilados devem ser levados em segurança para seu destino de exílio, a fim de mostrar a piedade do novo soberano.

Em suma, o discurso apresentado é de servidão em um contexto de fantasia. Este discurso é composto por personagens que interagem com personagens pertencentes à nobreza ou a cargos superiores e, portanto, os tratam de forma diferente dos outros personagens ou deixam claro a diferença de tratamento que este título carrega.

4.3 Dimensão 3 - Tecnologia e Estratégia Moderna versus Aventura e Combate em Mundo Fantástico

A terceira dimensão, "Tecnologia e Estratégia Moderna Versus Aventura e Combate em Mundo Fantástico", aborda duas vertentes distintas dentro do universo dos videogames. De um lado, temos o polo positivo que enfatiza a tecnologia avançada e estratégias modernas, caracterizado por lemas como *research*, *data*, *network*, *team*, *office*, *future*, e *system*. Esses lemas sugerem uma forte presença de elementos tecnológicos, de cooperação em equipe, e de planejamento estratégico dentro de contextos que podem variar desde ambientes corporativos e científicos até operações militares e investigações. Em contraponto, no polo negativo, encontramos a aventura e o combate em mundos fantásticos, marcados por lemas como *warrior*, *giant*, *village*, *travel*, *sword*, *elf*, e *witcher*. Este lado da dimensão destaca a exploração de territórios desconhecidos, o embate com criaturas míticas, e a vivência em sociedades que remetem a eras medievais ou a universos totalmente inventados, onde a magia e o combate corpo a corpo são elementos centrais da experiência.

TABELA 12: PADRÃO FATORIAL DA DIMENSÃO 3 - TECNOLOGIA E ESTRATÉGIA MODERNA VERSUS AVENTURA E EXPLORAÇÃO EM MUNDO FANTÁSTICO REPLETO DE CULTURA E TRADIÇÃO

Polo	Variáveis lexicais
Positivo	research (1,023); data (0,807); network (0,745); base (0,666); black (0,656); team (0,649); build (0,647); boss (0,634); office (0,621); killer (0,591); ancient (0,586); complete (0,580); prove (0,544); news (0,535);

	message (0,520); future (0,516); purpose (0,508); worried (0,508); possible (0,493); access (0,493); force (0,491); perfect (0,482); person (0,480); grab (0,474); leader (0,467); step (0,461); notice (0,454); useful (0,444); low (0,439); system (0,431); test (0,417); point (0,412); allow (0,402); part (0,402); situation (0,363); target (0,361); fly (0,349); threat (0,343); sense (0,334); wonder (0,332); order (0,331); explain (0,321); fix (0,320); question (0,317); different (0,312); able (0,310);
Negativo	warrior (-0,581); giant (-0,545); village (-0,529); travel (-0,503); boat (-0,489); freak (-0,478); feed (-0,476); wild (-0,474); light (-0,474); wound (-0,470); sleep (-0,467); belong (-0,465); gate (-0,456); draw (-0,449); folk (-0,449); sword (-0,448); foot (-0,445); lord (-0,424); beast (-0,413); piss (-0,413); hunt (-0,405); elf (-0,404); front (-0,383); lift (-0,367); girl (-0,364); witcher (-0,362); sea (-0,355); rat (-0,352); wife (-0,349); fuck (-0,334); clan (-0,326); soldier (-0,321); feeling (-0,318); sit (-0,317); shame (-0,313); throw (-0,308); bloody (-0,303); gun (-0,300);

Fonte: o autor

TABELA 13: MÉDIAS DE DIMENSÃO POR TIPO DE PERSONAGEM DA DIMENSÃO 3

Tipo	N	Média	Desvio Padrão
Bom	21355	0,0021	0,01738
Neutro	10825	0,0015	0,01730
Vilão	3058	0,0012	0,01566

Fonte: o autor

A comparação dos escores dos tipos de personagem resultou em $F=6,60$ ($p=0,0014$) e R^2 de 0,000375, indicando que há diferença significativa entre as médias dos tipos de personagem e que apenas 0,04% da variação entre os diálogos pode ser prevista pelo tipo de personagem (devido ao desvio padrão alto).

TABELA 14: MÉDIAS DE DIMENSÃO DE JOGO DA DIMENSÃO 3

Nome do Jogo	N	Média	Desvio Padrão
<i>Deus Ex Mankind Divided</i>	2503	1,487	5,593
<i>Death Stranding</i>	6881	0,820	1,327
<i>Metal Gear Solid V Info Tapes</i>	5837	0,680	1,291
<i>Dark Souls</i>	307	0,374	1,143
<i>Dead Space</i>	1374	0,332	0,600
<i>Horizon II Forbidden West</i>	18298	0,207	0,664
<i>Horizon Zero Dawn</i>	6513	0,194	0,883
<i>Borderlands 3</i>	2167	0,180	0,536
<i>Marvels Spider Man Miles Morales</i>	1249	0,167	0,626
<i>Soma</i>	386	0,145	0,461
<i>The Evil Within 2</i>	3701	0,132	0,540
<i>Amnesia The Dark Descent</i>	811	0,130	0,632
<i>Bioshock</i>	2340	0,130	0,637
<i>Call Of Duty Black Ops III</i>	1128	0,125	0,386
<i>Marvels Spider Man</i>	5874	0,103	0,459
<i>Halo Infinite</i>	2364	0,100	0,484
<i>Halo Reach</i>	1647	0,095	0,402
<i>Persona 4</i>	5349	0,094	0,549
<i>Cyberpunk 2077</i>	16697	0,093	0,469
<i>Skyrim</i>	13600	0,082	0,518
<i>Final Fantasy VII Remake</i>	5511	0,072	0,700
<i>Assassins Creed 2</i>	4435	0,070	0,557
<i>Rise Of The Tomb Raider</i>	2333	0,063	0,490
<i>Days Gone</i>	15394	0,061	0,417
<i>Dying Light</i>	6445	0,055	0,381
<i>Assassins Creed Odyssey</i>	10090	0,043	0,392
<i>Dragon Age Inquisition</i>	14892	0,041	0,378
<i>Bioshock 2</i>	2088	0,035	0,615
<i>Resident Evil 2 2019</i>	1426	0,028	0,392
<i>The Order 1886</i>	2428	0,028	0,383
<i>Call Of Duty Modern Warfare 3</i>	2618	0,027	0,389
<i>Dragon Age 2</i>	14736	0,024	0,344

<i>Until Dawn</i>	5690	0,021	0,310
<i>Devil May Cry 4</i>	833	0,020	0,393
<i>Call Of Duty Modern Warfare 2019</i>	3759	0,018	0,387
<i>Middle Earth Shadow Of War</i>	2528	0,018	0,425
<i>GTA IV</i>	18673	0,014	0,413
<i>Uncharted 4 A Thief's End</i>	7195	0,009	0,312
<i>Dragon Age Origins</i>	6327	0,007	0,374
<i>Devil May Cry 5</i>	1939	-0,006	0,318
<i>Red Dead Redemption 2</i>	24565	-0,005	0,376
<i>Silent Hill 2</i>	855	-0,005	0,391
<i>The Last Of Us Part</i>	5287	-0,011	0,310
<i>Silent Hill Homecoming</i>	1314	-0,014	0,336
<i>Bioshock Infinite Final</i>	4661	-0,016	0,424
<i>The Witcher</i>	4587	-0,018	0,425
<i>Outlast 2</i>	1585	-0,022	0,299
<i>The Last Of Us Part II</i>	6099	-0,022	0,322
<i>Resident Evil 7 Biohazard</i>	1115	-0,025	0,447
<i>God Of War 2018</i>	6438	-0,031	0,497
<i>The Witcher 3 Final</i>	30220	-0,035	0,428
<i>Assassins Creed Valhalla</i>	5208	-0,035	0,535
<i>Outlast</i>	1133	-0,036	0,324
<i>The Witcher 2</i>	23064	-0,054	0,447
<i>Tomb Raider 2013</i>	2240	-0,055	0,373
<i>Amnesia Rebirth</i>	729	-0,061	0,301
<i>Middle Earth Shadow Of Mordor</i>	1504	-0,063	0,456
<i>Resident Evil 8</i>	1740	-0,147	0,664
<i>Elden Ring</i>	371	-0,231	0,847
<i>Dark Souls 2</i>	938	-0,310	1,043

Fonte: o autor

Além disso, a comparação dos escores dos tipos de jogo resultou em $F=460,67$ ($p<0,0001$) e R^2 de 0,071688, indicando que há diferença significativa entre as médias

dos tipos de jogo e que 7,2% da variação entre os diálogos pode ser prevista pelo próprio jogo (embora haja desvio padrão alto).

Os exemplos de diálogos apresentados a seguir ilustram o polo positivo da primeira dimensão.

4.3.1 Polo positivo - Tecnologia e Estratégia Moderna

Os exemplos a seguir, do polo positivo da terceira dimensão, destacam o uso de tecnologia avançada e estratégias modernas em contextos de cooperação, como pode ser observado nos lemas *research*, *data*, *network*, *base* e *team*.

Exemplo 18:

Jogo - *GTA IV*

Falantes - *Gold* e *Niko*

Contexto: O jogo se passa em um mundo moderno igual ao mundo real. *Niko* é um criminoso e protagonista do jogo e *Gold* é um advogado de renome, porém depois é revelado que ele abusa do seu poder e é possivelmente um pedófilo. Nesse fragmento, *Niko* se infiltra em seu escritório, rouba documentos importantes e o mata.

Gold: I'm the guy who goes around shaking people. For people, read society, read City Hall. I shake them, and I say "floss!" Get rid of the rotting flesh stuck in your teeth. Prevent decay! Mouthwash, you hear me? There's this cop. Good cop, but he thinks he's above the law. He's not. You wanna know why? Because the law is clear. I'm gonna crush him into dust. No one is above my judgement! You understand me?

Niko: Ok.

Gold: Here at G.L. and S. we're pushing things to the limit. We're on the front-line young man. A man I was recently with in this office, in this very room, was murdered. You gotta fight for what is just in this world.

Niko: You do.

Gold: Anyway, gimme an example of some time where you've worked as part of a team.

Niko: I work alone...

Gold: So, are you going to expand on that or are you just going to hang around like a chump? Damn these quotas. You end up with every dumb immigrant in the city coming in for interviews.

Gold: Sure, stand up if you want to. Whatever makes you comfortable.

Gold: A knife? You into camping or something? Did you order that from the Serrated Edge?

-Gold: "Baseball, the great American pastime. We got a softball team in the office. Get sweaty together, build team spirit, you know.

Gold: Security, get in here. We've got a problem. Modupe! Modupe, get in here! Would you remove this gentleman from the building? He's wasting my time. And while you're at it, take a look in the can, will ya? I think I blocked it up pretty good.

Niko: Where are the files for your case against McReary?

Gold: Shit, they're on my desk. I never hurt anyone.

Niko: I wouldn't be here if you'd never hurt anyone.

Niko: I was never here. You understand?

Exemplo 19:

Jogo - *Borderlands 3*

Falantes - *Zer0, Amara e Katagawa_Jr*

Contexto: O jogo se passa em um cenário futurista com elementos de fantasia, alta tecnologia, magia e viagem espacial. *Amara* é um dos quatro protagonistas deste jogo, e assim como *Zer0*, é uma caçadora de *vaults* (estruturas antigas com grande poder). *Katagawa Jr* é um dos vilões e dono de uma megaempresa. No fragmento abaixo, ambos os caçadores de *vaults* enfrentam um chefe.

Katagawa_Jr: This takeover won't be hostile for long. Atlas and Maliwan, we're hashing things out the corporate way. Rhys doesn't get it yet, but when this is over

we'll all be one titanic happy family. You're small stuff, Vault Hunter. Not worth my time. Mess with my Gigamind, though, and that'll change. You keep playing under the feet of giants, you're gonna get stepped on.

Zer0: Gigamind is here. / Expect intense resistance. / This is the fun part.

Zer0: This fight is a test. / Show your true skill in battle. / I will be watching.

Zer0: So. Nor an AI. / Secrets locked in squishy brain. / Hack him. With your guns.

Zer0: That will at least hold / recently processed data. / And thoughts during death.

Amara: It's... squishy?

-Zer0: "Return to the base and send that data to Rhys. I have more to kill."

Zer0: Oh, and Vault Hunter... / you are worthy of that name. / Good hunting with you.

Exemplo 20:

Jogo - *Marvel's Spider Man*

Falantes - *Spider Man* e *MJ*

Contexto: O jogo se passa em um mundo moderno igual ao mundo real, porém com a presença de indivíduos com superpoderes. *Spider Man* é um super-herói com os poderes de uma aranha e *MJ* é uma jornalista e sua namorada. No fragmento abaixo, o *Spider Man* está se infiltrando em um prédio atacado por um vilão.

Spider_Man: MJ! I'm on my way. Are you hurt?

MJ: No. I'm fine. Just hurry.

Spider_Man: Going as fast as I can. What are you doing at GCT?

MJ: I'll explain later. Listen-- Li's going to release the Devil's Breath.

Spider_Man: You gotta get out of there!

MJ: He's not going to do it until Norman Osborn gets here.

Spider_Man: Wait... this must have been Li's plan all along. Make Norman responsible by forcing him to release the Devil's Breath himself.

MJ: Sort of makes sense-- in a twisted, psychotic way.

Spider_Man: Okay, I'm here. Coming into the terminal now-- ...anything I should be on the lookout for?

MJ: Looks like he's got some drones patrolling, guess he's prepared for you.

-Spider_Man: "Don't worry. I'm in the ventilation system. Can you see a safe exit point?"

Exemplo 21:

Jogo - *Horizon Zero Dawn*

Falantes - *Sylens* e *Aloy*

Contexto: O jogo se passa em um mundo pós apocalíptico onde a humanidade retornou a origens mais simples em organizações tribais e de vilas, porém com uma mistura da tecnologia atual e antiga. O mundo tem resquícios da tecnologia futurística da civilização que entrou em extinção, porém ninguém lembra disso ou entende como ela funciona exatamente. *Aloy* é a protagonista que está descobrindo sobre a civilização antiga que entrou em extinção e *Sylens* é um arqueólogo que nesse ponto do jogo está ajudando-a.

Sylens: It's not that simple. Too many Focuses in one place... each of them communicating with each other and back to Hades - a whole network of them.

Aloy: "Network?" What's that?

Sylens: Imagine a vast, invisible web, stretched across the land from end to end, connecting Focuses together, allowing them to communicate over vast distances instantaneously.

Aloy: All right. So... is there some way to cut the web down?

-Sylens: "Hmm. Crash the network. Audacious. Yes - there is a way. A weak point in the network."

Aloy: Point the way.

Sylens: Heh. I'll send the location data to your Focus. Head there, and I'll be in touch when you're close with more directions.

sistemas de ventilação e redes de dados, além de conter diálogos que mencionam planejamento, execução de operações complexas e uso de ferramentas tecnológicas para alcançar objetivos específicos. No exemplo 20 a comunicação entre *Spider Man* e *MJ* durante uma missão perigosa demonstra a interdependência entre tecnologia e habilidades humanas em um contexto moderno de super-heróis. *Spider Man* usa sua agilidade, juntamente com a tecnologia disponível, para navegar e superar obstáculos, enquanto colabora com *MJ*, que oferece suporte estratégico. Esse exemplo destaca como a tecnologia amplia as capacidades humanas e facilita a cooperação contra ameaças. No exemplo 21 a discussão entre *Aloy* e *Sylens* sobre como "derrubar a rede" enfatiza a fusão de conhecimento antigo com tecnologia futurista para resolver problemas complexos. *Aloy*, explorando as ruínas de uma civilização avançada, busca entender e utilizar essa tecnologia para prevenir futuras catástrofes. Este diálogo mostra o potencial da tecnologia para conectar e transformar o mundo, bem como a necessidade de compreender plenamente seu poder e limitações.

Nos Exemplos 18, 19 e 20, apresenta-se o conceito de trabalho em equipe e a colaboração. Nessas falas, ocorrem referências ao trabalho em equipe e à colaboração, na forma de colegas de trabalho e pedidos de ajuda durante uma missão. No exemplo 18 *Gold* tenta falar sobre o trabalho, a proximidade com sua equipe, como forma de desincentivar *Niko* com uma possível proposta de se juntar a eles. O exemplo 19 mostra a importância da colaboração e do uso estratégico de habilidades e tecnologia em um mundo onde o poder é frequentemente mantido por corporações gigantescas e CEOs corruptos.

De modo geral, é possível dizer que o discurso apresentado é o de cooperação em um contexto de tecnologia e planejamento. Este discurso é composto por personagens em cooperação com a utilização de ferramentas e planos envolvendo tecnologia.

4.3.2 Polo negativo - Aventura e Combate em Mundo Fantástico

Os exemplos do polo negativo da terceira dimensão focalizam cenários pós-

apocalípticos e mundos de fantasia, onde a sobrevivência e a interação com ambientes hostis são centrais, exemplificado em lemas que carregam o polo: *warrior, giant, village, travel, wound, sword* e *beast*. Esses exemplos destacam o confronto com desafios físicos e morais em um contexto de exploração e aventura fantástica.

Exemplo 22

Jogo - *Dying Light*

Falante - *Girl, Crane, Rupert*

Contexto: O jogo se passa em um cenário moderno pós-apocalíptico com zumbis. *Crane* é o protagonista e um corredor (responsável por pegar suplementos e fazer atividades fora de áreas seguras), *Rupert* é um homem que buscou abrigo em uma creche no começo do apocalipse zumbi e a *Girl* é uma das crianças da creche. No fragmento abaixo, uma das crianças pede para que *Crane* derrote o “ogro” que está do lado de fora.

Girl: Are you really leaving?

Crane: I'm afraid I have to, sweetie. But some friends are coming to help you guys out. They'll be here really soon.

Girl: What if the troll gets them?

Crane: What troll?

-Girl: “There's a *giant* troll down in that parking lot. He makes lots of very scary noises, so it's hard to *sleep*.”

Crane: Well, that's no good. Maybe I'd better chase him away. We can't have trolls in the parking lot, can we?

Girl: No sir.

Crane: Alright, we're all clear out here.

Rupert: Crane, that wasn't the Troll.

Crane: Wait. What?

Rupert: THAT'S the troll!

Crane: Of course it is.

Crane: Scratch one troll.

Exemplo 23:

Jogo - *Dragon Age Inquisition*

Falantes - *Sera, Blackwall, Varric e Dorian*

Contexto: O jogo se passa em um cenário medieval com elementos de fantasia e magia. Os quatro personagens são companheiros de viagem e batalha. *Sera* é uma elfa; *Varric*, um anão; e *Blackwall* e *Dorian* são humanos, de países diferentes. No fragmento abaixo, os personagens estão descontraídos, com a presença de piadas e de exposições de lugares e culturas diferentes.

Sera: Why are dwarves so short but carve their tunnels so tall?

Blackwall: They choose to show their stature in other ways. Or it's compensation.

-Sera: "Okay, the second-obvious reason it's funny you answered: you're swinging a giant sword around."

Blackwall: That's not compensation. That's counterweight.

Sera: Pfft! So stupid.

Varric: Yes, why do people make their houses slightly bigger than themselves? It is a mystery.

Sera: All right. Fair play, Varric. Fair play.

Dorian: You should see the towers of Minrathous. Designed with all the subtlety of a peacock with a croup.

Sera: Seen them.

Dorian: They're hard to imagine if... What? What do you mean you've seen them?

Sera: I go places. Sorry, you don't get to explain the topic today.

Exemplo 24

Jogo - *Bioshock Infinite*

Falante - *Elizabeth e Booker*

Contexto: O jogo se passa em um mundo *steampunk* com elementos de magia. *Booker* e *Elizabeth* são os personagens principais da história. *Elizabeth* está sendo perseguida por pessoas importantes de muito poder e influência, e *Booker* é um investigador particular que a está ajudando.

Elizabeth: If you want to ask me, ask me.

Booker: About what?

Elizabeth: My finger.

Booker: I... I didn't...

Elizabeth: It's alright. It's as much a mystery to me as anyone else. Maybe Songbird knows, but he's not talking.

Booker: Heh. Uh, I'm sorry...

Elizabeth: What for? I get to wear this stylish thimble to cover up my hideous deformity. I hear they're all the rage in Paris.

-Elizabeth: "You must think me some sort of. . . *freak* . A *girl* who can bring dead men back to life. . . whose only acquaintance is a. . . *giant* bird creature. I must seem ridiculous."

Booker: You just got dealt a bad hand.

Elizabeth: I am not going back to that tower, no matter what happens.

Booker: They won't stop until they have you

Exemplo 25:

Jogo - *The Witcher 2*

Falantes - *Auckes* e *Letho*

Contexto: O jogo se passa em um cenário medieval, com elementos de fantasia e magia. *Letho* e *Auckes* são bruxos da escola da víbora e regicidas. No fragmento abaixo, eles discutem sobre como transportar a cabeça de um rei.

LETHO: The head of a king. Take it to Síle, you know where. She'll give you coin and further orders.

-AUCKES: *Heavy. "Heavy. How am I supposed to carry it through the forest? I won't be able to **draw** my **sword**."*

LETHO: You'll go unarmed, in common clothes. Try to sneak through unnoticed, but if anyone asks - you're bringing the witch some sausages.

AUCKES: You can see it a mile away! And it stinks of vinegar! I have to find a thick sack.

LETHO: Go on, quit complaining. There's no time.

Exemplo 26:

Jogo - *The Witcher 3*

Falante - *Lambert, Geralt e Yennefer*

Contexto: O jogo se passa em um cenário medieval, com elementos de fantasia e magia. *Geralt* e *Lambert* são bruxos e *Yennefer*, uma feiticeira. Todos se conhecem há muitos anos. No fragmento abaixo, *Lambert* conta a história de um de seus trabalhos para *Geralt* e *Yennefer*.

Geralt: Any interesting contracts before you set off in search of Karadin?

Lambert: Uh, yeah. Contract in Lan Exeter. Not to boast, but a pretty lucrative one.

Eskel: Yeah, Kovir's where the gold's to be made. Know how much they pay there for a drowner?

-Lambert: *"Shush, I 'm talking now. So this **giant** was giving 'em trouble. Attacking convoys, dragging **folk** off into the swamps. . ."*

Yennefer: ...and relieving himself on the highway, rendering it dreadfully slippery. You've built enough suspense, get to the point.

Lambert: Fine. Turns out it wasn't a giant, just a fat forest troll. And a group of bandits were ambushing the convoys.

Geralt: What did you do?

Lambert: Killed the bandits to keep the roads safe. Then I killed the troll. Needed its, uh, head to collect the bounty.

Geralt: Pragmatic as ever...

Os Exemplos 22, 24 e 26 fazem referência a temas contendo criaturas e elementos fantásticos. Nessas falas, é mencionada a existência de criaturas míticas e poderes mágicos. No exemplo é apresentada a existência de um novo inimigo, um *troll* (uma versão especial de zumbi). No exemplo 24 é comentado sobre a existência de uma criatura com características de uma ave gigantesca. No exemplo 26 é apresentada a existência de um *troll* da floresta.

Nos exemplos 22, 24 e 26 é possível observar situações de combate com o intuito de proteger pessoas. No exemplo 22 é ilustrada a capacidade humana de encontrar humanidade e cuidado mútuo mesmo em circunstâncias extremas. A interação entre *Crane* e a criança, juntamente com a presença ameaçadora de um "troll" (zumbi), evidencia a importância de proteger a inocência e proporcionar segurança em um mundo caótico. A disposição de *Crane* para enfrentar o perigo a fim de tranquilizar a criança destaca os laços emocionais que podem se formar mesmo em situações de sobrevivência. No exemplo 24 *Elizabeth* e *Booker* lutam com inimigos para que *Elizabeth* não seja capturada e levada de volta para onde estava aprisionada. No exemplo 26 o bruxo mata os bandidos para proteger as pessoas que atravessam aquelas estradas, mesmo que tenha feito isso em troca de dinheiro.

Nos Exemplos 22, 25 e 26, é utilizado um tema de exploração e deslocamento de pequena escala, se referindo a lugares próximos. No exemplo 22 *Crane* deve se deslocar até um lugar próximo com a intenção de derrotar uma criatura. No exemplo 25 um dos regicidas deve atravessar uma floresta para chegar ao seu destino com a cabeça do rei sem ser descoberto. No exemplo 26 é descrito o ataque feito em estradas por um grupo de bandidos. No Exemplo 23, comenta-se sobre outros lugares, porém fora da frase exemplo.

Nos Exemplos 23, 25 e 26, é utilizado um tema relacionado à aventura e ao combate. Nessas falas, os personagens comentam sobre equipamentos de combate e sobre desafios a serem enfrentados. No exemplo 23 é comentado sobre uma espada

gigante. No exemplo 25 é comentado sobre a dificuldade de o personagem puxar sua espada tendo que carregar um saco contendo uma cabeça.

É possível sugerir que o discurso predominante é o do combate em pequena escala dentro de um contexto de fantasia. Esse discurso é composto por armas, magia, criaturas e violência física. Em geral, os tipos de falas apresentam estes temas em situações de preparação ou de combate de pequena escala.

4.4 Dimensão 4 - Exploração Física e Objetivos Estratégicos versus Dinâmicas Emocionais e Relações Pessoais

A quarta dimensão, "Exploração Física e Objetivos Estratégicos Versus Dinâmicas Emocionais e Relações Pessoais", destaca a dualidade nas narrativas dos videogames entre a execução de tarefas e objetivos baseados em estratégias e localizações físicas contra experiências centradas em emoções, relacionamentos e desenvolvimento de personagens.

No polo positivo, encontramos lemas como *south, building, east, target, climb, station, wall, supply, radio, e fly*, que remetem à navegação, objetivos estratégicos, e operações táticas ou de exploração em ambientes físicos detalhados. Esses lemas sugerem ação, movimento e a realização de tarefas específicas dentro de um contexto geralmente militar ou de aventura, enfatizando a interação com o ambiente e a utilização de recursos.

No polo negativo, os lemas como *bitch, sister, realize, dear, child, pain, king, mother, father, glad, e son* focam em relações pessoais e emoções humanas fundamentais. Estes lemas refletem a importância das dinâmicas familiares, amizades, e confrontos internos ou emocionais dos personagens, sugerindo que a narrativa enfoca as interações humanas complexas, desenvolvimento de personagem, e crescimento emocional.

TABELA 15: PADRAO FATORIAL DA DIMENSÃO 4 - EXPLORAÇÃO FÍSICA E OBJETIVOS ESTRATÉGICOS VERSUS DINÂMICAS EMOCIONAIS E RELAÇÕES PESSOAIS

Polo	Variáveis lexicais
Positivo	south (0,784); building (0,719); east (0,663); target (0,658); climb (0,614); station (0,591); wall (0,590); supply (0,589); radio (0,532); fly (0,519); air (0,513); foot (0,501); tower (0,499); gate (0,476); base (0,470); floor (0,467); west (0,459); train (0,457); lift (0,455); north (0,442); beach (0,436); low (0,432); plant (0,405); access (0,389); clear (0,386); check (0,377); follow (0,373); warden (0,365); sign (0,363); mountain (0,348); luck (0,344); room (0,337); charge (0,324); ground (0,310); side (0,309); local (0,307); front (0,305); team (0,303);
Negativo	bitch (-0,596); sister (-0,581); realize (-0,575); dear (-0,557); child (-0,545); pain (-0,536); king (-0,517); mother (-0,508); father (-0,497); glad (-0,496); son (-0,492); deserve (-0,491); wife (-0,489); hero (-0,472); promise (-0,466); peace (-0,461); sorry (-0,451); daughter (-0,443); play (-0,437); witcher (-0,426); voice (-0,417); lucky (-0,408); fate (-0,407); form (-0,398); message (-0,397); thank (-0,396); short (-0,396); heart (-0,394); owe (-0,387); love (-0,387); poor (-0,384); wonder (-0,375); wish (-0,374); brother (-0,365); letter (-0,360); friend (-0,358); fault (-0,358); game (-0,345); fear (-0,344); explain (-0,318); doubt (-0,318); story (-0,316); pay (-0,314); special (-0,313); survive (-0,311); care (-0,306); face (-0,302);

Fonte: o autor

TABELA 16: MÉDIAS DE DIMENSÃO POR TIPO DE PERSONAGEM DA DIMENSÃO 4

Tipo	N	Média	Desvio Padrão
Bom	21355	-0,003	0,021
Neutro	10825	-0,005	0,022
Vilão	3058	-0,006	0,021

Fonte: o autor

A comparação dos escores dos tipos de personagem resultou em $F=43,05$ ($p<0,0001$) e R^2 de 0,002438, indicando que há diferença significativa entre as médias dos tipos de personagem e que apenas 0,2% da variação entre os diálogos pode ser prevista pelo tipo de personagem (devido ao desvio padrão alto).

TABELA 17: MÉDIAS DE DIMENSÃO POR JOGO DA DIMENSÃO 4

Nome do Jogo	N	Média	Desvio Padrão
<i>Halo Reach</i>	1647	0,151	0,592
<i>Call Of Duty Modern Warfare 3</i>	2618	0,101	0,538
<i>Rise Of The Tomb Raider</i>	2333	0,009	0,613
<i>Horizon II Forbidden West</i>	18298	-0,0002	0,616
<i>Tomb Raider 2013</i>	2240	-0,0013	0,514
<i>The Last Of Us Part II</i>	6099	-0,009	0,408
<i>Halo Infinite</i>	2364	-0,025	0,392
<i>The Last Of Us Part</i>	5287	-0,028	0,432
<i>Uncharted 4 A Thief's End</i>	7195	-0,035	0,454
<i>The Order 1886</i>	2428	-0,046	0,538
<i>Days Gone</i>	15394	-0,047	0,606
<i>Deus Ex Mankind Divided</i>	2503	-0,051	0,602
<i>Dying Light</i>	6445	-0,052	0,481
<i>Resident Evil 2 2019</i>	1426	-0,056	0,452
<i>Call Of Duty Black Ops III</i>	1128	-0,058	0,595
<i>Until Dawn</i>	5690	-0,061	0,419
<i>Marvels Spider Man</i>	5874	-0,062	0,518
<i>Cyberpunk 2077</i>	16697	-0,068	0,548
<i>Call Of Duty Modern Warfare 2019</i>	3759	-0,073	0,684
<i>Marvels Spider Man Miles Morales</i>	1249	-0,078	0,465
<i>Middle Earth Shadow Of War</i>	2528	-0,089	0,492
<i>Borderlands 3</i>	2167	-0,093	0,554
<i>Final Fantasy VII Remake</i>	5511	-0,105	0,560
<i>Dragon Age Inquisition</i>	14892	-0,109	0,409
<i>Horizon Zero Dawn</i>	6513	-0,111	0,744

<i>Bioshock Infinite Final</i>	4661	-0,120	0,516
<i>Red Dead Redemption 2</i>	24565	-0,122	0,596
<i>The Witcher</i>	4587	-0,131	0,556
<i>Dead Space</i>	1374	-0,132	0,586
<i>Outlast 2</i>	1585	-0,138	0,473
<i>Amnesia Rebirth</i>	729	-0,141	0,399
<i>Dragon Age 2</i>	14736	-0,143	0,446
<i>Devil May Cry 4</i>	833	-0,146	0,421
<i>Outlast</i>	1133	-0,147	0,582
<i>Soma</i>	386	-0,152	0,461
<i>Middle Earth Shadow Of Mordor</i>	1504	-0,157	0,499
<i>Amnesia The Dark Descent</i>	811	-0,175	0,524
<i>Devil May Cry 5</i>	1939	-0,178	0,472
<i>The Witcher 2</i>	23064	-0,188	0,564
<i>The Evil Within 2</i>	3701	-0,193	0,611
<i>Persona 4</i>	5349	-0,195	0,599
<i>The Witcher 3 Final</i>	30220	-0,201	0,598
<i>Skyrim</i>	13600	-0,203	0,626
<i>Dragon Age Origins</i>	6327	-0,211	0,546
<i>Assassins Creed Valhalla</i>	5208	-0,213	0,633
<i>GTA IV</i>	18673	-0,218	0,573
<i>God Of War 2018</i>	6438	-0,234	0,755
<i>Silent Hill Homecoming</i>	1314	-0,235	0,726
<i>Assassin's Creed Odyssey</i>	10090	-0,238	0,581
<i>Metal Gear Solid V Info Tapes</i>	5837	-0,254	1,405
<i>Death Stranding</i>	6881	-0,269	0,946
<i>Bioshock</i>	2340	-0,270	0,873
<i>Dark Souls</i>	307	-0,280	1,096
<i>Assassins Creed 2</i>	4435	-0,334	0,759
<i>Resident Evil 7 Biohazard</i>	1115	-0,343	0,847
<i>Bioshock 2</i>	2088	-0,496	1,058
<i>Resident Evil 8</i>	1740	-0,541	1,106
<i>Dark Souls 2</i>	938	-0,655	0,975

Elden Ring	371	-0,700	1,218
Silent Hill 2	855	-0,928	1,822

Fonte: o autor

Além disso, a comparação dos escores dos tipos de jogo resultou em $F=175,21$ ($p<0,0001$) e R^2 de 0,028534, indicando que há diferença significativa entre as médias dos tipos de jogo e que apenas 0,3% da variação entre os diálogos pode ser prevista pelo tipo de jogo (devido ao desvio padrão alto).

Os exemplos de diálogos apresentados a seguir ilustram o polo positivo da dimensão.

4.4.1 Polo positivo - Exploração Física e Objetivos Estratégicos

Os exemplos do polo positivo da quarta dimensão, focados em "Exploração Física e Objetivos Estratégicos", ilustram cenários onde as habilidades estratégicas, táticas e a capacidade de navegar e manipular o ambiente físico são essenciais para alcançar objetivos específicos, assim como pode ser visto nestes lemas que carregaram o polo: *south, building, east, target, climb* e *station*. Estes exemplos demonstram como os jogos podem imergir os jogadores em experiências que exigem planejamento, execução de estratégias e a habilidade de responder dinamicamente a situações complexas.

Exemplo 27:

Jogo - *Call Of Duty Modern Warfare 3*

Falantes - *Viper 4 1, Viper 6 1, Overlord e Sandman*

Contexto: O jogo se passa em um mundo moderno igual ao mundo real, porém em um país em guerra. Todos os falantes são codinomes de diferentes tropas e veículos. No fragmento abaixo, é possível ver essas tropas comunicando-se, por meio de rádio, sobre posições de inimigos e estratégias.

Viper_4_1: Viper 4, troops are on the deck.

Viper_6_1: Viper 6, team is on the ground. Going into cover pattern.

Overlord: UAV is on station with a full load of AGMs. Ready for targets.

Overlord: Good hit.; Five plus kills confirmed. Good work.; Nice work. Multiple KIAs.

Overlord: AGMs are online.; Predator drone ready for next targets.

Viper_4_1: Viper 4, taking out targets at the construction site. Inbound and hot.; Viper 4, hostile movements on the construction deck at top floor. Engaging/Gun run.

-Viper_4_1: "Vehicles coming from north-east of the construction site. Inbound hot. Vehicles on the road orienting west-east. Engaging Gun run."

Sandman: Cut through the construction yard! There's more cover! Viper Six, we're moving in to the construction yard! Watch your fire!

Viper_6_1: Copy that, 0-1. We're movin' to the next area.

Exemplo 28:

Jogo - *Uncharted 4 A Thief's End*

Falantes - Sam e Nate

Contexto: O jogo se passa em mundo realista similar ao nosso mundo real. Os personagens principais são caçadores de tesouros. Nesse fragmento, Sam e Nate tentam se infiltrar em um lugar protegido.

Sam: Nathan, back this way.

Sam: Alley oop. Shh shh shh shh...

Nate: You shh shh shh...

-Sam: "Finally. Shit. Guards. Fresh air, here we come... Hey, check this out. See that building with the radio tower?"

Nate: You mean the cell tower?

Sam: The what? Whatever. Listen, that's the power room.

Nate: Yeah, you're right. Let's see how we get past the gate.

Exemplo 29:

Jogo - *Skyrim*

Falantes - *Kesh, Dragonborn e Peryite*

Contexto: O jogo se passa em um cenário medieval, com elementos de fantasia e magia. *Dragonborn* é o protagonista, *Peryite* é um deus da pestilência e *Kesh* é seu único adorador. No fragmento abaixo, *Peryite* manda o protagonista em uma missão atrás de um padre da pestilência infiel ao seu deus.

Dragonborn: I heard your request. Release me.

Peryite: So you have, mortal. Go now. Kill Orchendor.

Dragonborn: Who is Orchendor?

Kesh: Orchendor? Kesh knew him. He's an Overseer. Shepherd. Gathers the Afflicted, contains the festering wound. Orchendor and his Afflicted are meant to stand ready, awaiting Peryite's command to cover the world with his blessing.

Dragonborn: Where is Bthardamz?

-Kesh: "Not far, not far. This one looks upon it on clear days. Look to the west, at the foot of the mountain. The Dwarven ruins there. Bthardamz."

Peryite: Well done, mortal. All things are in their order, and Orchendor roams the Pits. His betrayal will be punished, and your obedience is rewarded.

Dragonborn: What happens now?

Peryite: Go, seek your fate. I will be watching, and perhaps we will meet again -- afterwards.

Exemplo 30:

Jogo - *Call Of Duty Modern Warfare 3*

Falantes - *Overlord, Truck, Grinch e Sandman*

Contexto: O jogo se passa em um mundo moderno igual ao mundo real, porém em um país em guerra. Todos os falantes são codinomes de diferentes tropas e veículos. No fragmento abaixo, é possível ver essas tropas comunicando-se, por meio de rádio, sobre posições de inimigos, estratégias e pedidos de assistência.

Truck: They're gone.

Grinch: What the hell!?

Sandman: Overlord, Granite team is down. I repeat, eagles down. We're going after Athena.

-Overlord: "Affirmative, Sandman. Link up with the German tank column south of your position and proceed to the target building, over."

Sandman: Solid copy. Sandman out. Hook up. We need to hit the street.

Truck: Got some casualties.

Sandman: Grab their patches and tags. And get SAR birds in here and get 'em out.

Truck: Rog'. It's Onyx Team. Overlord, this is Metal 0-2,. I need evac for three casualties. Coordinates follow: Seven Romeo Eight Five One.

Overlord: Copy that 0-2. We'll send in a SAR bird for evac.

Exemplo 31:

Jogo - Call Of Duty Black Ops III

Falantes - Kane, Khalil e Hakim

Contexto: O jogo se passa em um mundo futurista em guerra, com alta tecnologia e robôs. Kane e Khalil são soldados lutando para libertar Cairo.

-Kane: "Okay. Nearest security station's on the 25th floor. That's our target, once you're there, I'll overheat the NRC D. E. A. D. Network."

Khalil: Once the NRC realize what they are dealing with, they will bring reinforcements from other parts of the city. We will face heavy resistance every step of the way.

Khalil: General Hakim is giving his speech on the balcony. Remember - the attack must be brutal. It needs to be a statement - a symbol of strength.

Khalil: Cairo waits to attack on the death of General Hakim. Cut the head from the serpent... and let its body destroy itself.

Khalil: Do what must be done.

Hakim: What? How the hell did you...

Khalil: Citizens of Cairo! Now is your time! Take back your city!

Khalil: The NRC are in disarray, but they will soon regroup. Brothers, let us take back our city!

Segue abaixo uma nuvem de palavras representativa dos lemas que carregam o polo positivo da dimensão 4.

FIGURA 21: NUVEM DE PALAVRAS QUE CARREGARAM NA DIMENSÃO 4, POLO POSITIVO



Fonte: o autor

A nuvem de palavras ilustra a interpretação oferecida.

Nos Exemplos 27, 28, 30 e 31, pode ser observado um discurso com foco em objetivos estratégicos, operações e táticas militares. Estas falas focam em objetivos estratégicos e táticos em contextos militares, como a localização de alvos e a execução de missões. O exemplo 27 captura a essência da guerra moderna por meio das comunicações entre unidades militares e o comando central, coordenação precisa, o uso de veículos aéreos não tripulados e drones armados para atingir alvos específicos. A

comunicação entre as unidades e o comando sugere um alto grau de organização e planejamento estratégico.

Os Exemplos 27, 28, 29, 30 e 31 focam na exploração e na navegação do ambiente físico. Nessas falas, ocorrem várias citações a direções, a localizações e a estruturas no ambiente físico. No exemplo 29 é exposta a exploração de ruínas antigas e a busca por um personagem específico em um vasto mundo aberto, mais especificamente no pé de uma montanha localizada ao oeste do personagem. Nos exemplos 27 e 30 são usadas direções cardeais para apontar alvos e objetivos. No exemplo 28 os personagens se dirigem a uma torre de rádio distante após sair de outro ambiente.

Nos Exemplos 27, 28, 30 e 31 é visto um discurso com foco na ação e no movimento. Nessas falas, há várias menções à movimentação de personagens em direção a um objetivo. No exemplo 27 é mostrada a movimentação estratégica de tropas em um ambiente urbano complexo. No exemplo 30 é feita uma estratégia de fuga e reposição.

De modo geral, o discurso central é o de exploração do mundo físico. Esse discurso fala sobre direções, locais, posições e construções.

4.4.2 Polo negativo - Dinâmicas Emocionais e Relações Pessoais

Os exemplos do polo negativo da quarta dimensão, centrados em "Dinâmicas Emocionais e Relações Pessoais, Familiares e de Amizade", mergulham os jogadores em interações emocionais, confrontos éticos e dilemas morais. Tais cenários exploram a complexidade das relações humanas, desafiam as percepções do jogador sobre certo e errado, e destacam a importância dos laços emocionais em meio a circunstâncias extremas.

Exemplo 32:

Jogo - *Resident Evil 7 Biohazard*

Falantes - *Lucas*

Contexto: O jogo se passa em um mundo moderno similar ao mundo real, porém existem supervírus e elementos místicos que não são de conhecimento público. *Lucas* é um dos vilões da história. Ele espalha várias armadilhas pela casa e mansão, tentando matar o jogador.

Lucas: Happy birthday.

-Lucas: "You, my friend, you are one lucky son of a bitch. You know, I actually envy you."

Lucas: What? You don't believe me?

Lucas: This joy? Why you can't fake this.

Lucas: It has taken me weeks to finish this, and it is finally ready. And it's all for you.

Lucas: Aw, come on now. Don't be like that. This is going to be fun. Just you wait.

Exemplo 33:

Jogo - *Assassin's Creed 2*

Falantes - *Leonardo da Vinci e Ezio Auditore*

Contexto: O jogo se passa no passado, na Itália. O personagem Ezio é parte dos assassinos e é amigo de Leonardo da Vinci (a figura histórica). No fragmento abaixo, Leonardo agradece Ezio por ter salvado sua vida.

Ezio_Auditore: Hold on tight, this is going to be a little rough!

Leonardo_da_Vinci: Ezio! Watch out behind you! Do something! Hold on Ezio, were almost there!

Ezio_Auditore: Go, Leonardo!! They're here for me, not you! I'll catch up with you later!

Leonardo_da_Vinci: Ezio! Here! Over here! Thank you Ezio! You saved my life.

Ezio_Auditore: I did what had to be done. You would have done the same.

-Leonardo_da_Vinci: "I doubt it. Bravery's not my strong suit. I owe you a debt brother"

Ezio_Auditore: It's nothing.

Exemplo 34:

Jogo - Assassin's Creed Odyssey

Falantes - Cultist e Alexios

Contexto: O jogo se passa em um cenário da Grécia Antiga, com elementos de fantasia. Alexios é um dos protagonistas e o Cultist é de um culto do kosmos que planeja dominar o mundo.

CULTIST: The sibling. Alexios.

CULTIST: He's as good as ours already. We need to look to the future.

ALEXIOS: No. Go after him. Now if you'll excuse me. I'll need much more information to identify who these Cultists are.

CULTIST: It's only blood right now, but who knows. Deimos may ask for our hands next. Go on, go on, make your offering.

ALEXIOS: I'll pass.

CULTIST: The blood is for the cause - not the girl. Make your sacrifice.

ALEXIOS: Oh. Sorry.

CULTIST: We just have to keep our sights on what the bloodline will do for us.

ALEXIOS: The bloodline?

-CULTIST: "The mother, the father, the brother - you know, her kin. We need them. All of them. "

ALEXIOS: ...To use them.

CULTIST: That information is not for Deimos, of course. You know how volatile she is. She could rip through us easily.

ALEXIOS: I'll be sure to keep it to myself.

CULTIST: As you should. Nor can she know we're about to capture her mother.

Exemplo 35:

Jogo - *Red Dead Redemption 2*

Falantes - *Sister* e *Arthur Morgan*

Contexto: O jogo se passa no passado, em ambiente de faroeste. *Arthur* é um cowboy fora da lei e *Sister* é uma freira. No fragmento abaixo, a freira conversa com *Arthur* sobre a vida e como, no fundo, ele é um homem bom que fez coisas boas para os outros.

Arthur_Morgan: Yeah, I got TB. I got it... beating a man... to death... for a few bucks. I've lived a bad life, Sister.

Sister: We've all lived had lives, Mr. Morgan... we all sin... but I know you.

Arthur_Morgan: You don't know me.

Sister: Forgive me, but... that's the problem. You don't know you.

Arthur_Morgan: What you mean?

Sister: I don't know, but... whenever we happen to meet, you're always helping people and smiling.

Arthur_Morgan: I had a son... he passed away. I had a girl who loved me... I threw that away. My momma died when I was a kid... and my daddy... well, I watched him die... and it weren't soon enough.

-Sister: "My husband died a long time ago. Life is full of pain ... but there is also love and beauty."

Arthur_Morgan: What am I gonna do now?

Sister: Be grateful that for the first time... you see your life clearly.

Arthur_Morgan: Sure.

Sister: Perhaps you could help somebody? Helping makes you really happy.

Exemplo 36:

Jogo - *Death Stranding*

Falantes - *Clifford Unger, John, Deadman, Soldier e Special_Forces*

Contexto: O jogo se passa em um cenário futurista onde o mundo dos mortos e dos vivos se conectaram. No fragmento abaixo, *Clifford* tenta fugir com seu filho, mas falha.

John: I believe this belongs to you, sir. I can't terminate your wife's life support from inside her room. System won't allow it. So this is the only other option. An alarm is set to go off if she flatlines. I've rigged the system to spoof her vitals... But you won't have long. Five minutes tops. Don't hesitate, sir. This is the only chance you'll get.

-Clifford_Unger: "I'm sorry Lisa. Don't worry. I'll take care of him. I promise you.

My Anomalisa ... I'm sorry ..."

Clifford_Unger: BB, BB. Can you hear me? Can you hear me? It's daddy.

Deadman: I just took your cuff links offline. In that state, there'd be nothing to stop you from removing them. If you did, the UCA wouldn't know where you were or how to find you. You'd be invisible. When you use the incinerator, you'll be reconnected to the network automatically. You could try taking Lou out of the pod just to see what happens, but that would be in direct contravention of an executive order. A purpose it cannot fulfil outside the pod. There is a 70% risk of catastrophic failure simply in removing it.

Soldier: Freeze! Hey! Put it down! Drop it! Put it down!

Clifford_Unger: Back off.

Soldier: Fuck.

Clifford_Unger: Back off!

Soldier: Stand down, stand down, stand down. All right. Get him!

John: Don't do it! I'll handle this.

John: Oh God! I'm sorry, Captain.

John: Don't! You got it?! You, too. Stay there and hold your fire!

Clifford_Unger: Thanks for trying, John.

John: Stop!

Special_Forces: Stand aside, sir, or we'll be forced to open fire!

John: It's a dead end. He's trapped. Security will take it from here.

Soldier: In here! Security panel's been disabled. We'll have to breach. Get the tools!

Clifford_Unger: I'm sorry, Lisa... I screwed it up. I've ruined everything.

Exemplo 37:

Jogo - Silent Hill 2

Falantes - Angela e James

Contexto: O jogo se passa no mundo moderno, porém em uma espécie de realidade paralela cheia de horrores. *Angela* é uma adolescente em busca de sua mãe desaparecida e *James* é o protagonista em busca de sua esposa. Ambos sofrem de questões psicológicas.

Angela: Mama! Mama, I was looking for you.

Angela: Now you're the only one left. Maybe then.... Maybe then I can rest.

Angela: Mama, why are you running away'

Angela: You're not Mama. It's you... I, I'm sorry...

James: Angela, no....

Angela: Thank you for saving me... But I wish you hadn't. Even Mama said it... I deserved what happened...

James: No Angela, that's wrong!

Angela: No. Don't pity me. I'm not worth it....

-Angela: "Or maybe you think you can save me? Will you love me? Take care of me? Heal all my pain?"

Angela: That's what I thought. James. Give me back that knife.

James: No... I, I won't.

Angela: Saving it for yourself'.

Segue abaixo uma nuvem de palavras representativa dos lemas que carregam o polo negativo da dimensão 4.



A nuvem de palavras ilustra a interpretação oferecida.

dinâmicas emocionais humanas. No exemplo 32 o personagem *Lucas* provoca o personagem principal, dizendo que está com inveja da situação desagradável que o personagem se encontra. No exemplo 35 é possível observar um momento de vulnerabilidade e introspecção profunda durante uma conversa entre *Arthur Morgan* e uma freira. *Arthur* confronta o peso de suas ações passadas e a busca por redenção. A freira oferece compreensão e conselho, enfatizando a capacidade de mudança e a importância da compaixão e do auxílio ao próximo como caminho para a cura emocional e diz que *Arthur* é uma pessoa boa no fundo.

Já nos Exemplos 33, 36 e 37, é visto um discurso sobre compromissos e promessas. Os diálogos incluem falas em que personagens assumem compromissos ou ficam em dívida, mostrando um aspecto de confiança e de comprometimento nas relações pessoais dos personagens. No exemplo 33 Leonardo da Vinci diz estar em dívida com Ezio após ele salvar sua vida. No exemplo 36 um pai promete proteger seu filho no leito de sua esposa.

De modo geral, é possível dizer que o discurso principal é afetivo, relacionado a amigos e família. Tal discurso fala sobre o amor, a dor, os sacrifícios e outras emoções que estão relacionadas a um convívio com amigos e família.

4.5 Nível de violência ou agressividade aferida nos diálogos

Abaixo, na Tabela 18 aparecem os valores médios de violência mensuradas.

TABELA 18: VALORES MÉDIOS DE VIOLÊNCIA NOS DIÁLOGOS

Média	Desvio Padrão	Moda	Mediana	Mínimo	Máximo
0,0877872	0,0346778	0,0625000	0,0666667	0,0384615	0,2666667

Fonte: o autor

Segundo a tabela, a média de violência foi de 0,09, enquanto a moda foi 0,06 e a mediana 0,7. O valor mínimo foi 0,04 e o máximo, 0,3. Lembrando que a escala usada foi:

- Classificação de violência: 0 para conteúdo sem violência;
- Classificação de violência: 1 para conteúdo levemente violento;
- Classificação de violência: 2 para conteúdo violento.

Desse modo, os resultados mostram que entre os 500 diálogos com maiores escores para cada polo de cada dimensão, o nível de violência foi ‘não violento’.

A Tabela 19 a seguir detalha os valores médios por polo das dimensões.

TABELA 19: VALORES MÉDIOS DE VIOLÊNCIA NOS DIÁLOGOS, POR DIMENSÃO

Polo	N obs	Média	Desvio Padrão	Moda	Mediana	Mínimo	Máximo
Dim. 1 pos	500	0,140	0,023	0,125	0,133	0,122	0,250
Dim. 1 neg	500	0,055	0,010	0,066	0,055	0,038	0,133
Dim. 2 pos	500	0,125	0,024	0,111	0,117	0,100	0,266
Dim. 2 neg	500	0,070	0,017	0,066	0,066	0,058	0,200
Dim. 3 pos	500	0,072	0,015	0,066	0,066	0,062	0,176
Dim. 3 neg	500	0,066	0,012	0,062	0,062	0,058	0,142
Dim. 4 pos	500	0,071	0,019	0,066	0,066	0,057	0,176
Dim. 4 neg	500	0,100	0,024	0,125	0,096	0,066	0,235

Fonte: o autor

Segundo a Tabela 19 a mediana do escore de dimensão com maior caracterização de violência foram a dim. 1 positiva (0,13; ‘Ação e Aventura com Imersão Exploratória’), dim.2 positiva (0,12, ‘Gírias Contemporâneas e Interações Agressivas’) e dim. 4 negativa

(0,1; 'Dinâmicas Emocionais e Relações Pessoais'). Assim, embora haja variação entre as dimensões, todas estão dentro da escala de não-violência.

Esses resultados contradizem a literatura existente como o Modelo de Agressão Geral (GAM) de GREITEMEYER (2019) e SHAO (2010), os quais mostram uma relação entre comportamento violento ou agressivo e exposição a videogames. A presente pesquisa sugere que o nível de violência ou agressividade dos diálogos é muito baixo, próximo de zero. Sendo assim, o comportamento violento medido em estudos anteriores não parece ter vindo dos discursos verbais presentes nos diálogos dos jogos. Do mesmo modo, esses resultados contradizem a percepção negativa disseminada pela mídia de que os videogames são violentos.

Esse achado demonstra o problema da percepção subjetiva feita a partir de amostras pequenas. Com isso, queremos dizer que os trabalhos anteriores podem ter se baseado em impressões subjetivas a partir de pequenas amostras de linguagem real para caracterizar toda uma mídia. O presente estudo, apoiando-se na Linguística de Corpus, mostra que, com base em uma grande amostra de textos e com uma metodologia sofisticada que permite uma visão abrangente do fenômeno em questão, é possível afirmar que a linguagem verbal proferida nos diálogos dos videogames, de modo geral, não é violenta ou agressiva. Isso não quer dizer que não haja diálogos violentos ou ofensivos, nem que não haja ações violentas ou ofensivas ou que a linguagem visual não contenha cenas de agressividade ou violência, mas que a caracterização dos games como violentos é falaciosa, visto que na sua vasta maioria, os diálogos não são violentos ou agressivos.

A seguir, à guisa de conclusão, são discutidos os principais resultados da pesquisa, as limitações encontradas, bem como possíveis desdobramentos a partir deste estudo.

5. Considerações finais

O presente estudo objetivou realizar uma análise lexical detalhada dos diálogos provenientes de personagens em uma amostra de 60 videogames em língua inglesa. Especificamente, buscou-se compreender as variedades discursivas manifestadas pelos personagens e examinar a representação da violência nesse meio. Adicionalmente, investigou-se a correlação entre as características dos personagens e os padrões de suas falas, bem como a viabilidade de identificar um jogo especificamente através dos discursos e tipos de falas empregados. Para aprofundar a análise dos diálogos de aproximadamente 4000 personagens inclusos no corpus, recorreu-se ao auxílio de inteligência artificial classificatória, visando otimizar o processo de categorização dos dados.

Para atingir os objetivos estabelecidos, o presente trabalho respondeu às seguintes perguntas: (1) Quais são as dimensões de variação discursiva manifestadas nos videogames, (2) Qual é o grau de violência aferida nos diálogos dos jogos em relação a cada dimensão, (3) Qual é o grau de variação entre os jogos em relação às dimensões e (4) Qual é o grau de variação entre os tipos de personagem em relação às dimensões.

Os resultados da Análise Multidimensional Lexical apresentaram um total de quatro dimensões com polos positivos e negativos, culminando em um total de oito diferentes discursos predominantes identificados, que podem ser classificados sinteticamente como:

O discurso de aventura (Dimensão 1 positivo), o discurso conversacional (Dimensão 1 negativo); o discurso urbano com gírias e agressividade (Dimensão 2 positivo), o discurso de servidão em contexto fantasioso e medieval (Dimensão 2 negativo); o discurso de cooperação em um contexto de tecnologia e planejamento (Dimensão 3 positivo), o discurso de combate em pequena escala (Dimensão 3 negativo); o discurso de exploração do mundo físico (Dimensão 4 positivo) e, por último, o discurso afetivo relacionado a amigos e família (Dimensão 4 negativo).

Os resultados da análise do nível de violência do corpus de estudo, responderam à questão 2 da presente pesquisa (Qual é o grau de violência aferida nos diálogos dos jogos em relação a cada dimensão).

Os resultados da análise do nível de violência ou agressividade do corpus apresentaram que o corpus de videogame em sua maioria contém um nível de violência baixo ou “não violento”. Os polos com mediana contendo mais violência (embora ainda dentro do nível de ‘não violência’) foram a dimensão 1 positiva, dimensão 2 positiva e dimensão 4 negativa. No caso, a violência mencionada acima e analisada nessa pesquisa se referem a violência linguística, já que vários dos jogos que compõe o corpus contém cenas de violência e faixa etárias de 16 e 18 anos.

Os resultados das médias de dimensão por tipo de jogo do corpus de estudo, responderam à questão 3 da presente pesquisa (Qual é o grau de variação entre os jogos em relação às dimensões).

Em relação às médias de dimensão por tipo de jogo foi possível ver que, em todas as dimensões, não é possível prever com muita certeza qual jogo uma certa frase pertence. A chance de escolher o jogo correto sem nenhum guia seria de 1,6% e, em todos os casos, foi possível ver uma probabilidade maior a esse piso – desde a Dimensão 4, com a menor chance, em 3%, até a Dimensão 1, com a maior chance, em 12%.

Os resultados das médias de dimensão por tipo de personagem do corpus de estudo, responderam à questão 4 da presente pesquisa (Qual é o grau de variação entre os tipos de personagem em relação às dimensões).

Em relação aos resultados produzidos pelos testes de ANOVA realizado sobre a influência da variação lexical encontrada nas quatro dimensões identificadas sobre as características de caráter dos personagens, foi possível ver que o papel moral do personagem prevê pouco ou quase nada da linguagem usada pelo personagem. Ou seja,

personagens classificados como “mocinhos”, “vilões” e “neutros” têm praticamente o mesmo tipo de linguagem, exceto somente pela Dimensão 1, na qual a classificação moral do personagem consegue prever 9% da linguagem usada (um valor ligeiramente acima dos demais). Assim, os personagens classificados como “neutros” têm um escore um pouco mais baixo nessa dimensão do que os “vilões” e “mocinhos”, podendo ser identificados com mais facilidade. Em um desdobramento deste estudo, seria possível explorar outras classificações relacionadas aos personagens, como sexo, idade, profissão e raça (no caso de criaturas fantásticas e não humanos).

Como sugestão para futuras pesquisas sobre essa mídia, a linguagem verbal se mostra um campo fértil para inúmeras análises. Um aspecto que se mostrou relevante ao longo desta pesquisa foi a inserção de contexto das cenas dos trechos e jogos escolhidos para o corpus e análise. Em outro trabalho seria interessante adicionar imagens ou vídeos das cenas, ajudando na contextualização. Além disso, como já comentado anteriormente, acrescentar outras características descritivas aos personagens pode ajudar na identificação de tipos de fala e discursos. De todo modo, os videogames são uma área pouco explorada no meio acadêmico de linguística e podem proporcionar várias descobertas e visões sobre a sociedade atual, por se tratar de uma mídia tão recente, que abrange tantos tópicos e está em constante evolução, além de estar conectada a visões de mundo contemporâneas.

6. Referências

- ACTIVE PLAYER.** Disponível em: <https://activeplayer.io/fortnite/>. Acesso em: 15 jan. 2024.
- AARSETH, E, J. **Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature.** JHU Press, Sep 11, 1997
- AARSETH, E, J. **"Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation".** MIT Press, 2004
- BAKER, P.. **Using corpora in discourse analysis.** London: Continuum, 2006.
- BERBER SARDINHA, T. **Linguística de Corpus.** São Paulo: Manole, 2004.
- BERBER SARDINHA, T. 25 years later: Comparing Internet and pre-Internet registers. In: BERBER SARDINHA, T.; VEIRANO PINTO, M. (Eds.). **Multi-Dimensional Analysis, 25 years on.** A tribute to Douglas Biber. Studies in Corpus Linguistics, v. 60. Amsterdam; Philadelphia: John Benjamins, 2014. p. 81–105.
- BERBER SARDINHA, T. **A corpus-based history of Applied Linguistic.** In: Anais... World Congress of Applied Linguistics (AILA). 2017.
- BERBER SARDINHA, T. A historical characterisation of American and Brazilian cultures based on lexical representations. **Corpora**, v. 15, n. 2, p. 183–212, 2020.
- BERBER SARDINHA, T. Discourse of academia from a multidimensional perspective. In: FRIGINAL, E.; HARDY, J. A. (Eds.). **The Routledge Handbook of Corpus Approaches to Discourse Analysis.** New York: Routledge, 2021. p. 298–318.
- BERBER SARDINHA, T. AI-generated vs human-authored texts: A multidimensional comparison. **Applied Corpus Linguistics**, v. 4, n. 1, p. 100083, 2024.
- BERBER SARDINHA, T., & FITZSIMMONS-DOOLAN, S.. **Lexical Multidimensional Analysis.** Cambridge: Cambridge University Press, 2024.
- BERBER SARDINHA, T.; MADUREIRA, S.; BRAIT, B.; SOUZA-E-SILVA, M. C. P.; CAMARGO, Z.; SPAGNUOLO, R.L.; BRAZ, A.A.B.. Portal multimodal/multilíngue para o avanço da Ciência Aberta nas Humanidades. **Cadernos de Linguística**, v. 2, n. 4, p. e406, 2021.
- BERBER SARDINHA, T.; MOREIRA, M. M. F. P. **Deus, Pátria e família:** Os discursos bolsonaristas na rede social Twitter. TCC. São Paulo: Programa de Estudos de Pós-Graduação em Linguística Aplicada e Estudos da Linguagem (LAEL), Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2023.
- BERBER SARDINHA, T.; SÃO BENTO, T. L. **Working with Portuguese Corpora.** London; New York: Bloomsbury, 2014.
- BERBER SARDINHA, T.; VEIRANO PINTO, M. (Eds.). **Multi-Dimensional Analysis, 25 years on.** A tribute to Douglas Biber. Amsterdam; Philadelphia: John Benjamins, 2014.

- BERBER SARDINHA, T.; VEIRANO PINTO, M. (Eds.). **Multi-Dimensional Analysis: Research Methods and Current Issues**. Cambridge: Bloomsbury Academic, 2019.
- BIBER, D. **Variation across Speech and Writing**. Cambridge: Cambridge University Press, 1988.
- BIBER, D. Co-occurrence patterns among collocations: A tool for corpus-based lexical knowledge acquisition. **Computational Linguistics**, v. 19, p. 549-556, 1993.
- BIBER, D.; CONRAD, S.; REPPEN, R. **Corpus Linguistics: Investigating Language Structure and Use**. Cambridge: Cambridge University Press, 1998.
- BOYAN, A.; GRIZZARD, M.; BOWMAN, N. D. A massively moral game Mass Effect as a case study to understand the influence of players moral intuitions on adherence to hero or antihero play styles. **Journal of Gaming & Virtual Worlds**, n. 1, v. 7, 2015.
- BREZINA, V. **Statistics in Corpus Linguistics: A Practical Guide**. Cambridge: Cambridge University Press, 2018.
- BROGINI, A. **Representações Contemporâneas Da Sustentabilidade: Uma Análise Multidimensional Lexical Discursiva Como Contribuição Para O Portal Multimodal/Multilíngue Para Avanço Da Ciência Aberta Nas Humanidades**. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2023.
- CAILLOIS, R. **Les jeux et les hommes**. Paris: Gallimard, 1958.
- CAMPBELL, C. **A brief history of blaming video games for mass murder**. Polygon, 10 mar. 2018. Disponível em: <https://www.polygon.com/2018/3/10/17101232/a-brief-history-of-video-game-violence-blame>. Acesso em: 15 jan. 2024.
- CONWAY, S. Zombification?: Gamification, motivation, and the user. **Journal of Gaming & Virtual Worlds**, v. 6. n. 2, 2014.
- CUNNINGHAM, A. S.; ENGELSTÄTTER, B.; WARD, M. R. Violent Video Games and Violent Crime. **Southern Economic Journal**, 2016.
- DIAS, M. Pesquisas derrubam tese de Trump de que games e distúrbios mentais são causas de ataques. **Folha de S. Paulo**, 5 ago. 2019. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/mundo/2019/08/pesquisas-derrubam-tese-de-trump-de-que-games-e-disturbios-mentais-sao-causas-de-ataques.shtml>. Acesso em: 15 jan. 2024.
- DELFINO, M.C.N.; FONSECA DE ARAÚJO, R.; BERBER SARDINHA, T. R. Revista Brasileira de Linguística Aplicada: multidimensões temáticas. In: FINATTO, M. J.B.; REBECHI, R. R.; SARMENTO, S.; BOCORNY, A. E. P. (Orgs.). **Linguística de Corpus: Perspectivas**. Porto Alegre: Instituto de Letras da UFRGS, 575p., 2018.
- DELFINO, M.C.N. Uso de Música para o Ensino de Inglês como Língua Estrangeira em um Ambiente Baseado em Corpus. 2019
- EGBERT, J.; STAPLES, S. Doing Multi-Dimensional Analysis in SPSS, SAS, and R. In: BERBER SARDINHA, T.; VEIRANO PINTO, M. (Eds.). **Multi-Dimensional Analysis: Research Methods and Current Issues**. London: Bloomsbury, 2019.

- FECHER, B.; FRIESIKE, S. **Open Science**: One Term, Five Schools of Thought. [S.l.]: [s.n.], 2014.
- FÉLIX, B. Pandemia de coronavírus faz crescer número de jogadores de videogame e impulsiona mercado eletrônico. **O Popular**, 27 nov. 2020. Disponível em: <https://opopular.com.br/magazine/pandemia-de-coronavirus-faz-crescer-numero-de-jogadores-de-videogame-e-impulsiona-mercado-eletronico-1.2157959>. Acesso em: 15 jan. 2024.
- FERGUSON, C. J.; WANG, C. K. J. Aggressive Video Games are Not a Risk Factor for Future Aggression in Youth: A Longitudinal Study. **Journal of Youth and Adolescence**, 2019.
- FONSECA, R. Dimensões de variação dos reality TV shows norte-americanos: Análise e tipologia textual multidimensional. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2023.
- FRASCA, G. Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. **Video/Game/Theory**. Edited by Mark J.P. Wolf and Bernard Perron. Routledge, 2003.
- GILLINGS, M., MAUTNER, G., & BAKER, P.. Corpus-assisted discourse studies. **Cambridge: Cambridge University Press**, 2023.
- HERITAGE, F. **Magical women**: Representations of female characters in the Witcher video game series. Elsevier, 2022.
- HISTÓRIA GLOBO. **Prêmio TechTudo 2022**. 19 out. 2022. Disponível em: <https://historia.globo.com/historia-grupo-globo/noticias/noticia/premio-techtudo-2022.ghtml>. Acesso em: 15 jan. 2024.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: A Study of the Play-Element In Culture. London: Routledge; Kegan Paul, 1949 [1938].
- JUUL, J. **Games Telling stories? - A brief note on games and narratives**. 2001
- KENNEDY, G. **An Introduction to Corpus Linguistics**. London: Longman, 1998.
- KOLES, B.; NAGY, P. Avatars as transitional objects: The impact of avatars and digital objects on adolescent gamers. **Journal of Gaming & Virtual Worlds**, v. 8 n. 3, 2016.
- LANDIS, J. R.; KOCH G. G. **The measurement of observer agreement for categorical data**. International Biometrics Society, v. 33, p. 159-174, 1977.
- LARIAN STUDIOS. **Baldur's Gate 3 Community Update #23**. 11 ago. 2023. Disponível em: <https://store.steampowered.com/news/app/1086940/view/6199820457241938859>. Acesso em: 15 jan. 2024.
- LARGHI, N. **Com pandemia, mercado de games cresce 140% no Brasil, aponta estudo**. Valor Investe, 23 jan. 2021. Disponível em: <https://valorinveste.globo.com/objetivo/gastar-bem/noticia/2021/01/23/com-pandemia-mercado-de-games-cresce-140percent-no-brasil-aponta-estudo.ghtml>. Acesso em: 15 jan. 2024.

- LAVIGNE, C. She's a soldier, not a model: Feminism, FemShep and the Mass Effect 3 vote. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, v. 7, n. 3, 2015.
- LEECH, G. Corpora and Theories of Linguistics Performance. In: SVARTIK, J. (Org.). **Directions in Corpus Linguistics**. Berlin: Mouton de Grutyer, 1992.
- LINDEROTH, J; ÖHRN, E. Chivalry, subordination and courtship culture: Being a 'Woman' in online games. **Journal of Gaming & Virtual Worlds**, v. 6, n. 1, 2014.
- MALKOWSKI, J.; RUSSWORM, T. M. **Gaming Representation: Race, Gender, And Sexuality In Video Games**. Indiana University Press, 2017.
- MCCARTHY, M.; O'KEEFE, A. Historical perspective: What are corpora and how have they evolved? In: O'KEEFE, A.; MCCARTHY, M. (Ed.) **The Routledge handbook of corpus linguistics**. P. 3-13. London: Routledge, 2010.
- McENERY, T.; HARDIE, A. **Corpus Linguistics**. Cambridge: Cambridge University Press, 2012.
- McENERY, T.; WILSON, A. **Corpus linguistics: an introduction**. Edimburgo, Edinburgh University press, 2001.
- MELO, C. **Presidente da França culpa videogames por incentivar protestos violentos**. Adrenalina, 30 jun. 2023. Disponível em: <https://www.adrenaline.com.br/noticias/presidente-da-franca-culpa-videogames-por-incentivar-protestos-violentos/#:~:text=Em%20uma%20coletiva%20de%20imprensa,viol%C3%Aancia%20e%20instigam%20comportamentos%20desordeiros.&text=Culparam%20os%20games%20pela%20viol%C3%Aancia,influ%C3%Aancia%20negativa%20dos%20jogos%20violentos%3F>. Acesso em: 15 jan. 2024.
- NATIONAL ACADEMIES OF SCIENCES, ENGINEERING, AND MEDICINE. **Open Science by Design: Realizing a Vision for 21st Century Research**. Washington, DC: The National Academies Press, 2018.
- NEWZOO. Disponível em: <https://newzoo.com/>. Acesso em: 15 jan. 2024.
- OLIST, Redação. **Mercado de Games no Brasil em 2023: números e tendências do setor**. OLIST. 29 jun. 2023. Disponível em: <https://olist.com/blog/pt/como-vender-mais/inteligencia-competitiva/mercado-de-games-no-brasil/>. Acesso em: 15 jan. 2024.
- OWA, D. L. M. **Estudo comparativo entre análise multidimensional lexical e modelagem de tópicos**. Tese. Programa de Estudos de Pós-Graduação em Linguística Aplicada e Estudos da Linguagem (LAEL), Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2021.
- PALMEIRA, C. **Lula culpa jogos por ataques nas escolas: "não têm game falando de amor"**. Tecmundo, 18 abr. 2023. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/voxel/263039-lula-culpa-jogos-ataques-escolas.htm>. Acesso em: 15 jan. 2024.

- RAFTOPOULOS, M. Towards gamification transparency: A conceptual framework for the development of responsible gamified enterprise systems. **Journal of Gaming & Virtual Worlds**, v. 6, n. 2, 2014.
- PEI, A. **This esports giant draws in more viewers than the Super Bowl, and it's expected to get even bigger**. CNBC, 14 abr. 2018. Disponível em: <https://www.cnbc.com/2019/04/14/league-of-legends-gets-more-viewers-than-super-bowlwhats-coming-next.html>. Acesso em: 15 jan. 2024.
- PGB. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>. Acesso em: 15 jan. 2024.
- PORTER, M. **How many people play Fortnite?** Jan. 2024 player count. Charlie intel, 4 jan. 2024. Disponível em: <https://www.charlieintel.com/fortnite/is-fortnite-dying-player-count-107569/>. Acesso em: 15 jan. 2024.
- SBT GAMES. **Presidente francês culpa os videogames pela onda de violência no país**. 30 jun. 2023. Disponível em: <https://www.sbt.com.br/variedades/sbt-games/fiquepordentro/251694-presidente-frances-culpa-os-videogames-pela-onda-de-violencia-no-pais>. Acesso em: 15 jan. 2024.
- SCHMIDT, L. **Pesquisa Game Brasil revela o perfil do gamer brasileiro**. Adrenaline, 4 mai. 2022. Disponível em: <https://www.adrenaline.com.br/games/pc-games/pesquisa-game-brasil-revela-o-perfil-do-gamer-brasileiro/>. Acesso em: 15 jan. 2024.
- SHAW, A. **What Is Video Game Culture?** Cultural Studies and Game Studies. Sage Journals, 2010.
- SILVA, R. **Mais uma vez, presidente Trump culpa videogames por atentados com arma de fogo**. Canaltech, 5 ago. 2019. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/mais-uma-vez-presidente-trump-culpa-videogames-por-atentados-com-arma-de-fogo-145869/>. Acesso em: 15 jan. 2024.
- STAR UOL. **Para Jair Bolsonaro, criança jogar game violento é "um crime"**. 7 mar. 2017. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2017/03/07/para-jair-bolsonaro-crianca-jogar-game-violento-e-um-crime.htm>. Acesso em: 15 jan. 2024.
- TELLES, B.; HILDEBRAND, Y. **Mais brasileiros passaram a jogar durante o isolamento social, diz pesquisa**. TechTudo, 18 abr. 2022. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2022/04/mais-de-70percent-dos-brasileiros-preferem-jogar-a-outros-tipos-de-entretenimento.ghtml>. Acesso em: 15 jan. 2024.
- US DEPARTMENT OF EDUCATION. **School safety**. Disponível em: <https://www.ed.gov/school-safety>. Acesso em: 15 jan. 2024.
- VEIGA, A.T. **As dimensões da fé: sete religiões mundiais em uma análise multidimensional lexical**. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada e Estudos da Linguagem) - Programa de Estudos Pós-Graduados em Linguística Aplicada e Estudos da Linguagem da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2021.

WARMELINK, H; SIITONEN, M. A decade of research into player communities in online games. **Journal of Gaming & Virtual Worlds**, v. 5, n. 3, 2013.

WIKIPEDIA. **List of best-selling video game franchises**. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_best-selling_video_game_franchises. Acesso em: 15 jan. 2024.

WIKIPEDIA. **Verbetes RPG eletrônico**. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/RPG_eletr%C3%B4nico. Acesso em: 15 jan. 2024.

WIKIPEDIA. **Tennis for Two**. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Tennis_for_Two. Acesso em: 15 jan. 2024.