

Estado da publicação: O preprint não foi publicado em outro meio.

Necropolítica, paternagem e meio ambiente em Death Stranding: atravessamentos narrativos críticos nas dinâmicas no game de Kojima

Raphael de França e Silva, Caio Túlio Olímpio Pereira da Costa

<https://doi.org/10.1590/SciELOPreprints.16110>

Submetido em: 2026-05-11

Postado em: 2026-06-03 (versão 1)

(AAAA-MM-DD)

Necropolítica, paternagem e meio ambiente em *Death Stranding*: atravessamentos narrativos críticos nas dinâmicas no game de Kojima

Contribuição de autoria

Raphael de França Silva

ROLES: Conceptualization, Data curation, Formal analysis, Investigation, Methodology, Writing – original draft, Writing – review & editing.

Contato: raphael.franca@upe.br

Affiliation: Universidade de Pernambuco (UPE), Nazaré da Mata, Brasil

<https://orcid.org/0000-0001-5150-854X>

Caio Túlio Olimpio Pereira da Costa

ROLES: Conceptualization, Data curation, Formal analysis, Investigation, Methodology, Writing – original draft, Writing – review & editing.

Contato: caiocosta@uneb.br

Affiliation: Universidade do Estado da Bahia (UNEB), Salvador, Brasil

<https://orcid.org/0000-0002-7201-7157>

Resumo: O artigo analisa o jogo *Death Stranding* como uma narrativa crítica às estruturas do projeto moderno/colonial, investigando de que modo suas dinâmicas tensionam lógicas de dominação, especialmente no que se refere à necropolítica, à divisão sexual do trabalho reprodutivo e à relação com o meio ambiente. O objetivo é compreender como o jogo constrói, em nível simbólico e interativo, alternativas à racionalidade predatória associada ao Ocidente. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, de caráter interpretativo, baseada no método autoetnográfico das narrativas de si e nos ciclos de codificação de dados de Saldaña. O corpus foi constituído a partir de excertos da experiência de jogo, analisados por meio de codificação descritiva e narrativa, seguidos de uma etapa eclética e de identificação de padrões. A análise organizou-se em três categorias: meio ambiente, necropolítica e paternagem. Os resultados indicam que o jogo subverte a centralidade da violência ao desestimular o assassinato, promove uma crítica à exploração ambiental por meio de um mundo em colapso e reposiciona o cuidado como elemento central da experiência, ao integrar trabalho produtivo e reprodutivo na figura do protagonista. Conclui-se que o jogo opera como uma alegoria crítica ao propor relações baseadas na conexão, no cuidado e na preservação da vida.

Palavras-chave: *Death Stranding*, *Necropolítica*, *Decolonialidade*, *Paternagem*, *Game Studies*.

Necropolitics, fathering, and the environment in *Death Stranding*: critical narrative intersections in the dynamics of Hideo Kojima's game

Abstract: This article analyzes the game *Death Stranding* as a critical narrative of the structures underlying the modern/colonial project, investigating how its dynamics challenge logics of domination, particularly regarding necropolitics, the sexual division of reproductive labor, and the relationship with the environment. The objective is to comprehend how the game constructs, at both symbolic and interactive levels, alternatives to the predatory rationality associated with the West. This is a qualitative, interpretative study based on the autoethnographic method of self-narratives and on Saldaña's data coding cycles. The corpus consists of excerpts from the gameplay experience, analyzed through

descriptive and narrative coding, followed by an eclectic stage and pattern identification. The analysis is organized into three categories: environment, necropolitics, and fathering. The results indicate that the game subverts the centrality of violence by discouraging killing, promotes a critique of environmental exploitation through a collapsing world, and repositions care as a central element of the experience by integrating productive and reproductive labor in the protagonist's role. It is concluded that the game operates as a critical allegory by proposing relationships grounded in connection, care, and the preservation of life.

Keywords: Death Stranding, Necropolitics, Decoloniality, Fathering, Game Studies.

Por uma Introdução às perspectivas contra hegemônicas no *Game Studies*

A emergência dos estudos críticos sobre jogos digitais têm revelado a necessidade de se ampliar os horizontes analíticos para além das dinâmicas mecânicas e narrativas convencionais, incorporando leituras que problematizam as estruturas de poder, exclusão e representação implicadas nos mundos ficcionais e nas experiências de jogo. Nesse contexto, pensar os *games* a partir de uma ótica crítica - a partir da necropolítica, conforme desenvolvida por Mbembe (2016), sob a perspectiva do trabalho reprodutivo, maternagem e paternagem, de acordo com Federici (2017), e sobre o olhar de Krenak (2019) acerca da nossa relação com o meio ambiente - representa uma contribuição fundamental para compreender como as práticas lúdicas e narrativas operam não apenas como entretenimento, mas também como dispositivos simbólicos que reproduzem ou tensionam regimes de controle sobre a vida e a morte.

A necropolítica, enquanto racionalidade que define quem pode viver ou morrer nos sistemas de dominação, oferece uma lente crítica para entender como corpos, territórios e subjetividades são tornados descartáveis ou invisíveis nas arquiteturas de poder dos *games*. Em muitos títulos contemporâneos, sobretudo os centrados em guerras, apocalipses, distopias ou regimes autoritários, a jogabilidade se baseia em lógicas de eliminação e hierarquização da vida. Mesmo implicitamente, esses jogos constroem imaginários onde a morte de sujeitos racializados, empobrecidos ou desumanizados é naturalizada como parte da lógica do progresso, da sobrevivência ou da vitória.

Por sua vez, os *games* como aparatos de veiculação ideológica no contexto da indústria cultural, normalmente optam por reproduzir a lógica patriarcal no contexto da divisão sexual do trabalho, configurando suas representações com intento de reforçar a atribuição do trabalho do cuidado, ou reprodutivo, como atribuição estritamente feminina. Enquanto que o trabalho considerado produtivo está atribuído aos homens. Nesse sentido, os *games* contemporâneos costumam retratar uma dissonância entre a presença da maternagem e da paternagem nas suas narrativas, contribuindo com a manutenção das desigualdades de gênero.

Ainda, no âmbito da dialética modernidade/colonialidade, podemos observar que a relação dos indivíduos com os ecossistemas naturais nos *games* costuma obedecer à lógica do modo de produção capitalista, na qual se configura um parasitismo extrativista, de maneira que o território é legitimado como fonte de matéria prima a ser extraída pelo jogador, a fim de viabilizar a evolução do

personagem no jogo. Esta lógica, exercida de forma ordinária, reforça a ideologia do desenvolvimento vinculado à exploração do meio ambiente.

Por este motivo, culturalmente, uma abordagem analítica crítica permite compreender os *games* como artefatos que não estão à margem das disputas políticas e simbólicas de nosso tempo. Ao contrário, eles participam ativamente da produção de sentidos sobre o mundo, operando como espaços de experimentação, mas também de normatização, onde se revelam tanto as potências quanto às contradições das sociedades que os produzem. Analisar os *games* sob a ótica contra hegemônica, portanto, não implica negá-los como objetos estéticos ou tecnológicos sofisticados, ou então como outras categorizações como sérios, educativos, de entretenimento puro etc., mas sim reconhecê-los como espaços privilegiados para a crítica social, sobretudo quando articulados a contextos de colonialidade, racismo estrutural, desigualdade e marginalização.

Nesse sentido, investigar jogos digitais a partir dessa perspectiva não apenas enriquece o debate acadêmico, mas também amplia as possibilidades de compreender como a cultura digital contemporânea está implicada na reprodução, ou na contestação, de regimes que decidem quais vidas importam e quais podem ser descartadas. Tal abordagem, ao tensionar os limites entre política, estética e tecnologia, se mostra particularmente urgente em um cenário global marcado por conflitos, crises humanitárias e intensificação das políticas de morte.

Nessa perspectiva, este trabalho contextualiza e objetiva o *game Death Stranding* sob as lentes críticas da necropolítica, da paternagem e da modernidade/decolonialidade, considerando alguns de seus diversos constructos narrativos a partir de interpretações e alargamentos de compreensão de suas representações *in-game*. Com personagens, narrativas e dinâmicas, busca-se analisar de que forma articulam-se discursos sobre vida, morte, poder, fronteiras e exclusão, estabelecendo uma crítica simbólica a regimes de controle e violência que reverberam tanto em seus elementos ficcionais quanto em seus subtextos sociopolíticos. A proposta consiste, portanto, em tensionar as dinâmicas, estruturas narrativas e estéticas do *game* com os conceitos de meio ambiente, necropolítica e paternagem, investigando como *Death Stranding* representa, performa ou problematiza corpos matáveis, territorialidades fragmentadas e dispositivos de gestão da morte no mundo colapsado.

O objetivo central do artigo é, portanto, analisar *Death Stranding* como uma plataforma crítica que permite discutir os efeitos de uma política da morte e da colonialidade tardia por meio de sua ambientação, personagens e dinâmica de jogo. A partir disso, a pergunta de partida que orienta esta investigação é: *em que medida Death Stranding pode ser lido como uma narrativa interativa que tenciona categorias da necropolítica, paternagem e meio ambiente?* Por meio dessa abordagem, pretende-se contribuir com os estudos de jogos digitais, os chamados *Game Studies*, ao propor um olhar interdisciplinar, comprometido com

a crítica das estruturas de poder que atravessam as representações culturais nos jogos contemporâneos.

Trata-se, portanto, de uma pesquisa qualitativa interpretativa, baseada no método de narrativas de si (Santos, 2017), analisada por meio dos ciclos de codificação de Saldaña (2013). O *corpus* foi constituído a partir de excertos da experiência de jogo, analisados por meio de codificação descritiva e narrativa, seguidos de uma etapa eclética e de identificação de padrões. A análise organizou-se em três categorias: meio ambiente, necropolítica e paternagem.

Como exploração desse terreno, foi realizado um Mapeamento Sistemático de Literatura (MSL), que para Moher, Stewart e Shekelle (2015) refere-se à construção de uma compreensão abrangente sobre um determinado conceito ou tendência pela sua presença quantitativa ou qualitativa em um espaço de produção. Este, direcionado aos volumes regulares publicados da Galáxia - Revista Interdisciplinar de Comunicação e Cultura, sem considerar dossiês temáticos, publicados entre 2016 e 2025. Buscando por temáticas que envolvessem imbricamento entre meio ambiente, necropolítica e/ou paternagem em direção aos *games*, foi revelado, a partir dos 401 artigos considerados e analisados por seus resumos e títulos, uma ausência de produções que abordem essas categorias teóricas críticas, o que põe em evidência uma lacuna nos debates culturais promovidos na área de *Game Studies* e suas interseções entre comunicação e cultura. Apesar do recorte não encontrado pela análise de similares, desse mesmo quantitativo apenas três produções abordam diretamente os *games*, (i) Carneiro e Falcão (2024), no volume 49, sobre colonialismo de dados e RPGs independentes; (ii) Macedo (2023), no volume 48, sobre monopólio e diversidade configuracional nos *games e-sports*; e (iii) Médola e Oliveira (2019), no volume 41, sobre estratégias enunciativas de subversão da espacialidade em *games*.

Essa lacuna não apenas destaca o ineditismo deste trabalho, mas também aponta para uma limitação epistemológica persistente: a predominância de perspectivas eurocêntricas, pouco sensíveis às inflexões geopolíticas, éticas e estéticas do Sul Global. O silenciamento de abordagens decoloniais e críticas à necropolítica, à paternagem e ao meio ambiente nas análises de *games* reflete a resistência a paradigmas que desestabilizam formas hegemônicas de conhecimento, evidenciando a necessidade de tensionar essas fronteiras ou a falta de expressividade e quórum sobre a temática na área de Comunicação, Cultura e *Games*.

Assim, este artigo visa contribuir com o alargamento do escopo teórico e crítico da produção acadêmica nacional na área dos *Game Studies*, ao articular *Death Stranding* a categorias que discutem o poder, a exclusão, a morte e a colonialidade sob lentes político-filosóficas contemporâneas.

***Death Stranding*: uma distopia narrativa contra hegemônica**

Death Stranding é um jogo digital de aventura e ação, lançado em 2019 como exclusivo do Playstation, desafiando as lógicas tradicionais em jogos *blockbuster*, por estar baseado em uma narrativa lenta, pouca ação e com dinâmicas pouco convencionais para criação de sentidos estéticos pelo jogador. O jogo mescla elementos de exploração, mundo aberto e combates estrategicamente situados em poucos momentos do jogo. Dirigido por *Hideo Kojima*, conhecido pelo amplo uso de perspectivas sociais e filosóficas em seus jogos, aliado a um desenvolvimento narrativo amparado fortemente pela linguagem cinematográfica, fazendo uso de atores reais e famosos na composição dos personagens.

Para compreensão de *Death Stranding* enquanto objeto técnico digital, utilizamos a framework de desenvolvimento e análise de videogames MDA (do inglês: *Mechanics, Dynamics, and Aesthetics*) (Hunicke *et al.*, 2004; Zaffari; Battaiola, 2014). O modelo constitui uma abordagem para análise e desenvolvimento de jogos, estruturado em três níveis interdependentes. As *mecânicas* correspondem às regras, algoritmos e elementos funcionais do sistema, ou seja, aos componentes e linguagens tecnológicas que baseiam a experiência no jogo. Por sua vez, as *dinâmicas* referem-se ao comportamento simbólico dessas mecânicas quando acionadas pela interação humano-computador do jogador ao longo do tempo, produzindo padrões de ação e resposta no sistema. Já as *estéticas* dizem respeito às experiências e respostas emocionais geradas no jogador durante a interação, como desafio, imersão, narrativa e sensação de pertencimento.

De acordo com Pase (2026, p. 27), a mecânica “ressalta o que o jogador pode fazer em um *game*, enquanto o outro (dinâmica) permite compreender como isso ocorre de fato, que limitações encontramos e como a máquina processa isso”, já o campo *estético* considera tanto elementos visuais e narrativos, fazendo com que essa proposta seja utilizada ainda como referencial no *game studies* para “compreender as relações entre código, plataforma e expressão através da observação destas estruturas” (Idem).

Um aspecto importante do modelo é a relação de interdependência entre esses níveis: do ponto de vista do desenvolvedor, as mecânicas geram dinâmicas que, por sua vez, produzem determinadas experiências estéticas; já para o jogador, a experiência estética é percebida primeiro, sendo posteriormente compreendida a partir das dinâmicas e mecânicas subjacentes. Assim, o MDA permite analisar jogos como sistemas complexos, articulando estrutura, comportamento e experiência, e contribuindo tanto para o design quanto para a crítica e pesquisa em jogos digitais. Neste trabalho, iremos nos deter nos aspectos dinâmicos e estéticos de *Death Stranding*, centrado-se na experiência do jogador.

O título se passa em um futuro distópico, no qual os EUA foram devastados por um evento catastrófico de nível climático e sobrenatural chamado *Death Stranding*, fazendo emergir um universo em que as barreiras entre os mundos

dos mortos e vivos fossem enfraquecidas. Neste universo, existem inimigos humanos e sobrenaturais, além de uma chuva aceleradora da degradação dos humanos e dos objetos. Como consequência, as cidades se desconectaram, se degradaram e permaneceram isoladas.

Em meio a esse universo, *Sam*, o protagonista (interpretado pelo ator *Norman Reedus*), tem a missão principal de realizar entregas comerciais que servem como argumento para estabelecer o contato entre as cidades, culminando com a reconexão das mesmas por meio de um Rede *Quiral*, composta por um recurso mineral existente no jogo, chamado *Quiranium*, e que acaba funcionando como as redes de internet em nosso mundo, amparando a comunicação entre os personagens do jogo.

Durante o lançamento, o jogo foi recebido de forma dividida, com diversos grupos ovacionando a criação de Kojima, enquanto outros grupos classificaram o jogo como entediante, com baixo grau de dificuldade, sendo pejorativamente chamado por alguns jogadores como *o jogo do carteiro* (ou *walking simulator*). Além disso, a dinâmica social do jogo se dá por meio da criação de estruturas e equipamentos compartilháveis entre a comunidade de jogadores, gerando *likes* entre os participantes, mas sem uma perspectiva multiplayer, o que impede colaboração ou competição intencional.

Na experiência, o jogador reflete sobre solidão, esperança, conexão social e a condição humana, reforçando aspectos comunitários de vivência em sociedade. Ainda, as atuações de atores renomados como *Léa Seydoux*, *Mads Mikkelsen* e *Guillermo Del Toro* adicionam humanização às longas *cutscenes*, com efeitos cinematográficos que se alinham à melancólica trilha sonora da banda *Low Roar*, criando uma atmosfera introspectiva.

Decolonialidade, Meio Ambiente, Paternagem e Necropolítica

O pensamento decolonial emerge como resposta aos efeitos contemporâneos do colonialismo europeu. Autores como Quijano (2005), Walsh (2019) e Mignolo (2017), desenvolvem importantes teorias sobre os aspectos históricos, sociais, econômicos e culturais da América Latina, situando nossa experiência em uma relação dicotômica. Enquanto a Europa vivenciou sua modernidade e desenvolvimento, as colônias sofreram os efeitos violentos da colonialidade do poder, que reconfiguraram subjetividades, sexualidades, espiritualidades, relações de trabalho, ambiente, racialização e gênero.

Para este *paper*, iremos nos deter em alguns aspectos da colonialidade do poder, principalmente no que diz respeito à implantação de processos de mudança da relação dos indivíduos com a natureza, transformando uma relação espiritualizada - comum aos povos originários da América Latina e Caribe - em um dos aspectos da exploração capitalista das matérias primas necessárias à dinâmica industrial.

Para Mignolo (2017), a chegada dos europeus na América Latina promove uma ruptura que desloca o ser humano como elemento pertencente à natureza. A partir da epistemologia europeia, a natureza passa a existir fora da realidade humana, como uma entidade a ser dominada e conhecida pelo homem. Esta ruptura cognitiva destoa da lógica epistêmica desenvolvida pelos povos originários, na qual homem, cultura e natureza compõem um único elemento, convivendo em simbiose.

Para os aimarás e os quíchuas, fenômenos (assim como os seres humanos) mais-que-humanos eram concebidos como pachamama, e nessa concepção não havia, e não há ainda hoje, uma distinção entre a “natureza” e a “cultura”. Os aimarás e os quíchuas se viam dentro dela, não fora dela. Assim, a cultura era natureza e a natureza era (e é) cultura. Assim, o momento inicial da revolução colonial foi implantar o conceito ocidental de natureza e descartar o conceito aimará e quíchua de pachamama. Foi basicamente assim que o colonialismo foi introduzido no domínio do conhecimento e da subjetividade (Mignolo, 2017, p. 7).

Em concordância, Krenak (2019) propõe uma crítica contundente à noção de sustentabilidade promovida pelas corporações, argumentando que ela funciona como uma construção ideológica para justificar a exploração da natureza. Ele observa que, ao longo do tempo, fomos levados a acreditar em uma separação entre humanidade e Terra, esquecendo que somos parte indissociável desse organismo. Para o autor, não há nada que não seja natureza, tudo, inclusive o cosmos, integra essa totalidade.

(...) aquela turma me fez refletir sobre o mito da sustentabilidade, inventado pelas corporações para justificar o assalto que fazem à nossa ideia de natureza. Fomos, durante muito tempo, embalados com a história de que somos a humanidade. Enquanto isso — enquanto seu lobo não vem —, fomos nos alienando desse organismo de que somos parte, a Terra, e passamos a pensar que ele é uma coisa e nós, outra: a Terra e a humanidade. Eu não percebo onde tem alguma coisa que não seja natureza. Tudo é natureza. O cosmos é natureza. Tudo em que eu consigo pensar é natureza. (Krenak, 2019, p. 9-10)

Ainda, neste âmbito das relações de poder existentes no mundo moderno ocidental, o conceito de necropolítica, conforme Mbembe (2016), refere-se ao poder do Estado de decidir quem deve viver ou morrer, operando por meio de mecanismos de controle que articulam território, racialização, violência e soberania. Nas sociedades modernas, especialmente em contextos coloniais e pós-coloniais, o Estado - moldado pela matriz colonial de poder - utiliza a gestão da morte como estratégia de dominação, criando zonas de não-ser onde grupos subalternizados enfrentam morte social, econômica e física. Essa lógica revela como a violência sustenta hierarquias raciais e econômicas, expondo formas atuais de biopoder que negam a plena humanidade dos marginalizados.

As estruturas necropolíticas de estado são fundamentais à manutenção das dinâmicas de poder desbalanceadas, coagindo corpos e mentes em uma guerra simbólica e material, cujos marcadores raciais, econômicos e de gênero representam os grupos subalternizados, periféricos aos centros de tomada de decisão e exercício pleno da cidadania. Tais estruturas são constituídas a partir

de artefatos moldados para a efetivação da violência legitimada pelo estado necropolítico, por meio de armas, drones, câmeras de identificação facial e algoritmos de controle de dados, desenvolvidos sob um viés político de dominação.

Por fim, para nossa análise, é relevante analisar como as identidades de gênero são construídas a partir da atribuição do trabalho reprodutivo majoritariamente às mulheres — um dos efeitos da reestruturação operada pela matriz colonial de poder. Esse processo invisibiliza outras formas de cuidado e reprodução social nos núcleos comunitários. Neste *paper*, adotamos a concepção de Federici (2017), que define o trabalho reprodutivo como aquele necessário à reprodução da vida humana, centrado no cuidado doméstico, especialmente com a prole, função historicamente atribuída às mulheres no sistema capitalista, costumeiramente de forma não remunerada.

Alinhado ao conceito de trabalho reprodutivo, mobilizamos os conceitos de maternagem e paternagem, cuja configuração compreende o labor reprodutivo necessário aos cuidados cotidianos de uma criança. Nesse contexto, a maternidade e maternagem são conceitos complementares, pois “enquanto a maternidade é tradicionalmente permeada pela relação consanguínea entre mãe e filho, a maternagem é estabelecida no vínculo afetivo do cuidado e acolhimento ao filho por uma mãe” (Gradwohl; Osis; Makuch, 2014, p. 56). Neste sentido, na sociedade patriarcal ocidental, existem dinâmicas de assimetria nas relações de poder que naturalizam uma incompetência masculina relacionada aos trabalhos que envolvem responsabilidades com a prole, dificultando a efetivação da paternagem, cujo horizonte reivindicatório compreende uma paternagem participativa, com tarefas distribuídas simetricamente entre homens e mulheres, de modo que os pais passem a suprir as demandas educacionais e afetivas dos filhos.

As Narrativas de Si em análise com ciclos de codificação

A proposta analítica deste paper adota uma abordagem metodológica qualitativa, que tensiona teoria, experiência e estética, ancorando-se em uma perspectiva ensaística teórico-reflexiva (Alvez-Mazzotti e Gewandsznajder, 2002), baseada na experiência dos jogadores-pesquisadores por meio do método das Narrativas de Si (Maturana e Varela, 2001; Santos, 2017), aliada analiticamente aos ciclos de codificação de dados (Saldaña, 2013).

Refletir criticamente sobre *Death Stranding* vai além da descrição técnica de suas mecânicas ou da aplicação direta de categorias analíticas: exige um envolvimento subjetivo e situado, que reconhece a experiência de jogar como forma legítima de produção de conhecimento. Partimos da implicação epistêmica dos autores deste artigo enquanto jogadores-pesquisadores, configurando-se como sujeitos atravessados pelas narrativas do jogo e por suas próprias percepções, afetos e leituras de mundo. Essa perspectiva dialoga com as Narrativas de Si como método para acessar dimensões subjetivas e críticas da experiência estética, mobilizando memórias, sentimentos e interpretações que

emergem na interação com a obra. Organizadas de forma reflexiva e com ancoragem teórica, essas narrativas tornam-se ferramentas potentes para compreender os efeitos simbólicos, culturais e políticos dos jogos.

Relacionada à autoetnografia e à autopoiese, essa abordagem também opera como via de (auto)formação (Maturana; Varela, 2001; Santos, 2017), permitindo expressar vivências marcadas pela intensidade do cotidiano, pela espontaneidade e pela fluidez temporal. Esses elementos constituem um alicerce de sentido para uma existência que se reconhece como partilhável, abrindo espaço para trocas e ressonâncias com outros modos de viver e narrar o mundo.

Complementarmente, situamos nossa abordagem no campo da cultura dos afetos, reconhecendo que os jogos digitais, enquanto artefatos culturais, mobilizam mais que estímulos cognitivos ou desafios lúdicos: eles envolvem corpos, sensibilidades e afetos, funcionando como vetores de subjetivação e produção de mundo (Costa, 2024). O jogo não é apenas interpretado, mas sentido e vivido pelos sujeitos em interação. Esse entendimento amplia o escopo metodológico, deslocando o olhar analítico para uma escuta sensível da experiência estética. A noção de arte como experiência também se insere nesse processo. Para Dewey (2010), uma interface comunicativa, como os jogos, só ganha sentido pleno quando vivida por um sujeito, resultado da interação contínua entre objeto estético e vida ordinária. Essa perspectiva permite compreender *Death Stranding* como um ambiente experiencial onde estética, narrativa e jogabilidade se entrelaçam, construindo uma imersão que provoca reflexão, inquietação e engajamento político.

A opção por uma escrita ensaística responde a uma ética do pensamento que não separa saber e vida. O ensaio, como forma livre e crítica, permite uma exploração teórica flexível, aberta à dúvida, ao deslocamento e à experimentação textual. Longe de enfraquecer o rigor, essa abordagem busca ampliá-lo ao integrar razão e sensibilidade, teoria e vivência. Propõe-se, assim, um percurso metodológico como experiência de pensamento atravessada por *Death Stranding*, onde necropolítica e decolonialidade atuam como lentes críticas entrelaçadas aos afetos e narrativas do ato de jogar.

Ainda, como âncora analítica, buscamos o método dos ciclos de codificação de Saldaña (2013), o que nos permitiu direcionar, e entrelaçar metodologicamente, as narrativas de si dos autores/jogadores com a narrativa do jogo e seus sentidos estéticos/políticos. Desse modo, no primeiro ciclo de codificação, a análise foi precedida por uma leitura flutuante do corpus, conforme orienta a análise de conteúdo, permitindo um contato inicial amplo com a narrativa, as mecânicas e as ambiências de *Death Stranding*, a partir do qual foram identificados excertos significativos da experiência de jogo. Esses excertos, constituídos por cenas, interações com personagens, dinâmicas de deslocamento e enfrentamento, foram selecionados por sua potencialidade em evidenciar tensões relacionadas à necropolítica, à paternagem e às formas de mediação entre vida e morte no universo do jogo.

A partir desse movimento inicial, procedeu-se ao primeiro ciclo de codificação, combinando a codificação descritiva e a codificação narrativa. A codificação descritiva permitiu sintetizar, em rótulos analíticos, elementos recorrentes como isolamento, conexão, cuidado, ameaça e interdependência, enquanto a codificação narrativa possibilitou apreender a organização temporal e experiencial das ações do protagonista, especialmente no que se refere à sua relação com os inimigos, cuja eliminação é desestimulada ou interdita, e com o bebê (BB), em torno do qual se estrutura um intenso trabalho de paternagem.

Na sequência, realizou-se uma etapa intermediária de codificação eclética, na qual os códigos iniciais foram reorganizados. Esse movimento possibilitou a transição para o segundo ciclo de codificação, centrado na codificação de padrões, por meio da qual foram identificadas regularidades dinâmicas, estéticas e narrativas no jogo. Desse modo, o processo analítico permitiu consolidar categorias que sustentaram a leitura crítica proposta neste estudo, como sistematizado no quadro 1.

Quadro 1: Relação entre ciclos de codificação, dados e categorização

Ciclo de Codificação	Tipo de Codificação	Tipo de Dado Codificado
1º Ciclo	Descritiva	Mecânicas e dinâmicas do jogo
	Narrativa	Experiência estética narrativos do jogo: como informações textuais, enredo, <i>cutsscenes</i> , diálogos e trilha sonora
Ciclo de Transição	Eclética	Organização dos códigos gerados no 1º ciclo
2º Ciclo	Padrões	Codificação dos códigos gerados no 1º ciclo em 3 categorias: <ol style="list-style-type: none"> 1. Meio Ambiente 2. Necropolítica 3. Paternagem

Elaborado pelos autores (2026)

Assim, esta investigação compreende o jogo como espaço de enunciação e disputa simbólica, e a experiência estética como campo legítimo de produção de sentido. Ao reconhecer os pesquisadores como sujeitos implicados, essa metodologia reivindica uma postura crítica e sensível frente às formas pelas quais os jogos configuram e tensionam imaginários políticos, sociais e culturais.

***Death Stranding*, natureza, necropolítica e paternagem**

Ao analisarmos *Death Stranding* a partir dos nossos referenciais teóricos, com mobilização das Narrativas de Si e dos ciclos de codificação, reverberando os atravessamentos individuais e coletivos, nos deparamos com várias representações que se traduzem para o universo distópico de Kojima. Diversas distensões das relações de poder assimétricas vivenciadas no mundo ocidental contemporâneo, centrado na matriz colonial de poder eurocêntrica são identificadas, a partir da emergência de atravessamentos narrativos contra hegemônicos, relacionados às questões de natureza, gênero e autoridade estatal. Desse modo, nesta seção, iremos processar a análise realizada, a partir de três eixos: meio Ambiente sob uma crítica decolonial; necropolítica e paternagem.

Em outro atravessamento narrativo, *no âmbito da categoria Meio Ambiente sob uma crítica decolonial*, podemos identificar as representações do desgaste da relação entre a humanidade e o meio ambiente. Nesse sentido, é importante perceber como o *Death Stranding*, ainda que um fenômeno sobrenatural de ruptura da linha que separa vivos e mortos, também produz efeitos climáticos, com chuvas tóxicas que envelhecem pessoas e objetos. Nessa questão, a percepção da matriz colonial capitalista de concepção da natureza como matéria prima, destinada aos usos industriais para desenvolvimento econômico, parece tangenciar a alegoria territorial presente no universo de Kojima, com suas paisagens devastadas pelo evento climático do *Death Stranding* e pela chuva a destruir todas as obras humanas, junto com sua existência, como se o *Death Stranding* tivesse a missão de apagar a humanidade do planeta, justamente por ser um evento de extinção.

Assim, a decolonialidade, neste estudo, é mobilizada para compreender como *Death Stranding* elabora uma crítica à relação moderna/colonial entre ser humano e natureza, especialmente a partir da representação de um mundo devastado por um colapso ambiental. No universo do jogo, a ocorrência do fenômeno denominado *Death Stranding* inaugura uma paisagem marcada pela degradação ecológica, na qual cidades encontram-se em ruínas (Figura 1), infraestruturas são corroídas e vastas extensões territoriais são retomadas por elementos naturais. A presença da chamada *chuva temporal*, capaz de acelerar o envelhecimento e a deterioração de objetos e organismos, opera como um dispositivo simbólico central dessa crítica, na medida em que atua diretamente sobre as construções humanas, desfazendo-as e reinscrevendo o território em uma lógica que escapa ao controle técnico e produtivista. Tal dinâmica pode ser interpretada como uma espécie de resposta da própria Terra às formas históricas de exploração impostas pela matriz colonial de poder, que transformou a natureza em recurso a ser apropriado e exaurido.

Figura 1. Cenário distópico que demonstra a ruína da civilização humana



Fonte: <https://store.epicgames.com/pt-BR/news/death-stranding-2-story-recap-pc>

Nessa perspectiva, o jogo tensiona a racionalidade moderna ao apresentar uma natureza que não apenas resiste, mas também reage e reconfigura os modos de existência humana, deslocando o protagonismo antropocêntrico que sustenta a lógica colonial. Ao invés de um ambiente passivo, subordinado à ação humana, o que se observa é uma agência ambiental que desestabiliza a ideia de domínio e progresso, recolocando o humano em condição de vulnerabilidade. Essa inversão simbólica permite aproximar a leitura do jogo das perspectivas decoloniais, ao evidenciar os limites do projeto civilizatório ocidental e suas consequências ecológicas.

Assim, *Death Stranding* pode ser interpretado como uma narrativa que, ainda que situada em um contexto ficcional distópico, ecoa debates contemporâneos sobre crise ambiental, propondo uma reconfiguração das relações entre humanidade e natureza que rompe com a lógica extrativista e hierárquica herdada da colonialidade.

Figura 2. Cartaz de divulgação do jogo, demonstrando uma cratera resultante de uma obliteração



Fonte: <https://rubberchickengames.com/2019/11/05/death-stranding-um-mergulho-nas-alegorias-sensíveis-da-morte/>

Em nossa autonetnografia, é como se escutássemos Ailton Krenak (2019), autor decolonial, falar sobre a nossa relação com o planeta. É como se Kojima tivesse alegorizado o Lobo mencionado por Krenak (2019) por meio do *Death Stranding*, como podemos observar nas figuras 2 e 3. Em seguida, o nosso processo de criação de sentido imediatamente é atravessado pelo fato que enquanto nos projetamos como Sam, estamos tentando, não só reconectar a humanidade, mas recriar estradas para que essa mesma humanidade se reconecte ao planeta devastado. Contudo, humanos que somos, definidos pela matriz colonial de poder, sempre estamos em busca de matérias primas e acumulações. Ou seja, em meio ao evento climático catastrófico, tentamos efetivar o mito da sustentabilidade.

Figura 3. Entidade Inimiga em *Death Stranding*. Ou uma representação do Lobo de Krenak?



Fonte: <https://www.gamevicio.com/noticias/2020/02/death-stranding-a-arte-e-a-beleza-por-tras-do-mundo-do-jogo/>

Em relação à categoria analítica *necropolítica*, a partir da identificação do protagonista como um agente do Estado, cuja função consiste em atuar para realização de entregas e conexão entre as cidades de um país esfacelado por um evento climático e sobrenatural, podemos identificar questões relacionadas às manifestações da necropolítica. Durante o desenrolar narrativo, somos apresentados aos grupos de saqueadores, conhecidos como “MULAs”, enquanto um grupo social cujo uso excessivo do *quiralium* os tornaram obcecados por roubo de cargas.

Cabe ressaltar que o jogo possui uma dinâmica de combate peculiar, tendo em vista que eventos de morte de seres humanos no jogo provoca a necrose, que por sua vez é responsável pelo surgimento dos EPs, que são inimigos sobrenaturais, representados por entidades fantasmagóricas, que destroem todos os equipamentos, cargas e pessoas no território onde ocorrem. Nesse sentido, como agente de entregas e conexão do Estado, Sam, ainda que tenha a missão de proteger e despachar as encomendas, como posse de armas letais e de atordoamento, não possui liberação total para eliminação dos MULAs que ameaçam as cargas, tendo em vista que os efeitos sociais e climáticos do

assassinato põem em risco imediato todo o grupo de seres humanos do território, inclusive o próprio Sam.

Figura 4. Sam usando uma corda para atordoar um criminoso humano vivo



Fonte: <https://criticalhits.com.br/games/death-stranding-como-enfrentar-mulas-e-liberar-os-campos-facilmente/>

Desse modo, ao jogador é indicado a utilização de força não letal para lidar com os criminosos em suas áreas de atuação (Figura 4 e 5). Mesmo que seja permitido ao jogador usar metralhadoras com projéteis reais, caso realize os assassinatos, terá que lidar com a consequência de transportar e incinerar os corpos, assumindo o risco de desbalancear os frágeis espaços de convivência do universo narrativo do jogo. Em outras palavras, a presença do Estado em *Death Stranding* possui uma representação que desconstrói os aspectos naturalizados do funcionamento necropolítico, comumente associados à ação de repressão letal das polícias e exércitos com grupos de criminosos periféricos, cuja lógica é predominante em jogos de ação.

Figura 5. Criminoso humano vivo imobilizado por cordas



Fonte: <https://bo3.gg/pt/games/articles/how-to-perform-stealth-knockouts-in-death-stranding-2>

A categoria da *necropolítica* permite compreender como *Death Stranding* opera uma crítica à lógica histórica de dominação que estruturou o projeto moderno/colonial, fundamentado no poder de decidir sobre a vida e a morte. Conforme problematizado por Achille Mbembe, a necropolítica se materializa na capacidade do Estado, especialmente em contextos coloniais, de subjugar populações, promover genocídios e instituir regimes de morte como estratégia

de controle territorial, expansão econômica e imposição cultural. Essa racionalidade predatória, que marcou profundamente a constituição do Ocidente, encontra no jogo um movimento de desconstrução simbólica. Ao invés de reforçar a eliminação do outro como mecânica central, prática recorrente em jogos de ação, *Death Stranding* desestabiliza essa lógica ao restringir ou penalizar o assassinato de inimigos, deslocando o jogador para uma ética da contenção, do desvio e da coexistência.

Nesse contexto, o evento do *Death Stranding* atua como um ponto de inflexão que explicita os limites desse modelo civilizatório baseado na morte. A morte, longe de ser um recurso funcional ou banalizado, torna-se um problema estrutural, com consequências amplificadas que afetam diretamente o mundo do jogo, como a intensificação do colapso ambiental e a instabilidade entre os mundos dos vivos e dos mortos. Tal configuração impõe ao jogador a necessidade de adotar práticas orientadas pela preservação da vida, pela cooperação e pela reconstrução de vínculos sociais, substituindo a lógica da eliminação pela da conexão. Assim, o jogo projeta uma crítica à matriz colonial de poder ao propor, ainda que em chave distópica, a transição de um paradigma necropolítico para um horizonte ético centrado na colaboração, na regulação das diferenças e na recusa da violência como princípio organizador das relações humanas.

É como se a polícia militar não utilizasse armas letais em suas incursões à periferia para combater o tráfico e outros crimes, a fim de não deixar corpos pelo caminho e provocar efeitos sociais devastadores e dissociativos, decorrentes da política de morte posta em prática e legitimadas pelas gestões governamentais. Nesse sentido, os efeitos decorrentes da morte representados em *Death Stranding* afetam os próprios agentes públicos que também são vitimados quando eliminam um criminoso, tendo em vista que em nosso contexto real, podemos associar a representação alegórica de Kojima com os efeitos violentos vivenciados pelos próprios agentes e cidadãos que legitimam a necropolítica, como riscos de vida, balas perdidas, problemas de saúde mental e acirramento de disputas entre criminosos e agentes do Estado, reforçando situações de vulnerabilidade econômica, social e política.

Por sua vez, outro transbordamento subjetivo decorrente do jogo nos direcionou as análises na categoria *paternagem*, amparado pelas reflexões decoloniais, diz respeito à relação de Sam com o *Bridge Baby* (BB), presente na Figura 6. O BB possui uma função estratégica na vivência do jogo, pois o jogador precisará trafegar por campos com presença de EPs, invisíveis ao olho dos seres humanos comuns, sem habilidades DOOMs. No game, sabemos que Sam possui tal habilidade, mas sem o nível adequado à visualização total dos inimigos fantasmagóricos. Nesse sentido, o bebê presente, carregado por Sam em todos os percursos, estabelece representação de uma paternagem vivenciada pelo personagem, com todas as responsabilidades decorrentes.

Figura 6. Sam realizando entregas enquanto incuba alegoricamente o bebê; Capa do jogo *Death Stranding* com ênfase no bebê



Fonte: Captura de tela do jogo

Assim, a categoria da *paternagem* emerge, neste estudo, como um eixo analítico fundamental para compreender como *Death Stranding* tensiona e reconfigura as lógicas coloniais de organização do trabalho e das relações de gênero. Historicamente, no contexto da modernidade ocidental, a divisão sexual do trabalho, conforme problematizada por Silvia Federici, instituiu uma separação desigual entre o trabalho produtivo, associado aos homens e remunerado, e o trabalho reprodutivo, atribuído às mulheres e sistematicamente invisibilizado. No entanto, a dinâmica narrativa e mecânica do jogo subverte essa lógica ao posicionar o protagonista, Sam Porter Bridges, como responsável direto pelo cuidado contínuo do bebê (BB), ao mesmo tempo em que desempenha suas funções produtivas enquanto entregador responsável pela reconexão das cidades. Essa simultaneidade entre trabalho produtivo e reprodutivo não apenas desloca o papel tradicionalmente atribuído ao masculino, mas também explicita o cuidado como dimensão central da própria jogabilidade.

A presença da personagem Fragile reforça essa inflexão ao representar uma mulher autônoma, economicamente independente e desvinculada da maternidade, rompendo com expectativas normativas de gênero. Ainda que exista uma sugestão de vínculo afetivo entre Fragile e Sam, o jogo não reitera a lógica heteronormativa tradicional de constituição familiar, tampouco transfere a ela a responsabilidade pelo cuidado do bebê. Nesse sentido, *Death Stranding* constrói uma alegoria que desestabiliza a matriz colonial de poder também no campo das relações de gênero, ao redistribuir o trabalho reprodutivo e evidenciar sua centralidade para a manutenção da vida. A paternagem, aqui, não aparece como exceção ou complementaridade, mas como prática estruturante, desafiando a divisão histórica que sustenta a exploração do trabalho feminino. Assim, o jogo projeta uma reconfiguração simbólica das relações sociais, na qual o cuidado deixa de ser marginal e passa a ocupar o centro da experiência humana, alinhando-se a perspectivas críticas que reivindicam a valorização e redistribuição do trabalho reprodutivo na sociedade contemporânea.

Desse modo, os atravessamentos narrativos subjetivos nos fazem refletir sobre questões relacionadas ao trabalho reprodutivo (Federici, 2018) presente na experiência estética do jogo. Ainda que o enredo conecte afetivamente o protagonista com várias personagens do gênero feminino, Sam exerce inteira responsabilidade sobre o seu trabalho parental, cuidando efetivamente do bebê em tempo integral, enquanto se equilibra em suas funções de agente do Estado.

Em outras palavras, Sam exerce a paternagem como trabalho reprodutivo da espécie humana, rompendo com representações sociais tradicionais que associam cuidados infantis às mulheres (Gradwohl; Osis; Makuch, 2014).

Uma dinâmica do jogo reforça esse aspecto: quando o bebê se estressa diante de um campo de EPs, o jogador precisa parar e embalá-lo para acalmá-lo (Figura 7), exercendo o trabalho reprodutivo de cuidado, enquanto desenvolve em paralelo suas atividades produtivas de entregador de cargas.

Figura 7. Sam acalmando o bebê



Fonte: Captura de tela do jogo

Essa relação de paternagem também está presente na capa oficial (Figura 8), em que se destaca o bebê nas mãos do protagonista, sugerindo uma incubação realizada por uma figura masculina e incorporando essa crítica ao design de personagem.

Figura 8. Capa do jogo



Fonte: Divulgação do jogo

A articulação entre as categorias de decolonialidade, paternagem e necropolítica permite evidenciar como *Death Stranding* constrói uma crítica multifacetada às bases do projeto moderno/colonial, tensionando, de forma simultânea, as relações entre humanidade e natureza, as dinâmicas de gênero e trabalho, e os regimes de gestão da vida e da morte. Ao deslocar o protagonismo da dominação para a conexão, do controle para o cuidado e da eliminação para a preservação, o jogo configura um campo simbólico no qual diferentes dimensões da experiência humana são reimaginadas sob uma lógica relacional e não predatória. É a partir desse entrelaçamento que se delineiam as condições para a síntese interpretativa apresentada a seguir.

As dinâmicas de *Death Stranding* operam como um deslocamento significativo em relação à lógica colonial predominante em grande parte dos jogos digitais, tradicionalmente estruturados em torno da eliminação sistemática de inimigos humanos como condição para o progresso. Ao invés de reforçar essa racionalidade, o jogo propõe uma experiência centrada no não matar, na construção de vínculos e na valorização do cuidado. A impossibilidade, ou forte desestímulo, à eliminação de adversários rompe com a naturalização da violência como mecânica dominante, ao mesmo tempo em que a prática da paternagem, vivenciada na relação contínua entre Sam e o bebê, reposiciona o cuidado como elemento estruturante da ação. Paralelamente, a mecânica de construir pontes, estradas e outras infraestruturas compartilhadas entre jogadores simboliza a centralidade da cooperação e da interdependência na reconstrução do mundo. Nesse sentido, o jogo se afasta da lógica colonial baseada na dominação, no extermínio e na exploração, projetando uma alternativa lúdica fundada na conexão, na responsabilidade e na preservação da vida.

Considerações finais

A análise atingiu seu objetivo propondo uma leitura crítica de *Death Stranding* sob as lentes contra hegemônicas decoloniais da necropolítica, meio ambiente da paternagem, articulando os constructos teóricos à experiência estética e narrativa do jogo. A partir de uma abordagem ensaística e teórico-reflexiva, ancorada nas Narrativas de Si, junto a uma análise de dados por meio de ciclos de codificação, foi possível demonstrar como o universo distópico criado por Hideo Kojima pode operar simbolicamente para questionar regimes de exclusão, controle e violência, ao mesmo tempo em que tenciona representações tradicionais de gênero e cuidado.

Ao mobilizar autores como Mbembe, Federici e Krenak, e integrar metodologias sensíveis à experiência subjetiva, o *artigo* amplia as possibilidades de análise crítica no campo dos jogos, inserindo novas camadas de sentido aos discursos da área. Trata-se, portanto, de uma contribuição significativa para o avanço das discussões culturais e políticas sobre jogos no Brasil, em consonância com os desafios contemporâneos da crítica social.

Referências

ALVES-MAZZOTTI, Alda Judith; GEWANDSZNAJDER, Fernando. *O método nas ciências naturais e sociais: pesquisa quantitativa e qualitativa*. São Paulo: Thomson, 2002.

CARNEIRO, A.; FALCÃO, T. Colonialismo de dados e RPGs independentes: práticas de criadores nas plataformas digitais. *Galáxia: Revista Interdisciplinar de Comunicação e Cultura*, v. 49, n. 1, e62280, 2024. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/galaxia/article/view/62280>. Acesso em: 3 maio 2026.

COSTA, Caio T. O. P. *Press start: imersão, vivência e experiência em games em contextos de aprendizagem*. 2024. Tese (Doutorado em Educação Matemática e Tecnológica) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2024.

DEWEY, John. *A arte como experiência*. Tradução de Vera Ribeiro. São Paulo: Martins, 2010.

FEDERICI, Silvia. Notas sobre gênero em *O Capital* de Marx. *Cadernos Cemarx*, Campinas, n. 10, p. 83–111, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.20396/cemarx.v0i10.10922>. Acesso em: 23/04/2026.

GRADVOHL, Silvia Maria O.; OSIS, Maria José Duarte; MAKUCH, Maria Yolanda. Maternidade e formas de maternagem desde a Idade Média à atualidade. *Pensando Famílias*, v. 18, n. 1, p. 55–62, 2014.

HUNICKE, Robin et al. MDA: a formal approach to game design and game research. In: *PROCEEDINGS OF THE AAAI WORKSHOP ON CHALLENGES*

IN GAME AI, 2004, 2004. p. 17–22. Disponível em: <https://users.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>. Acesso em: 23/04/2026.

KRENAK, Ailton. *Ideias para adiar o fim do mundo*. Nova ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

MACEDO, T. Querelas esquecidas dos game studies: monopólio e diversidade configuracional nos esports. *Galáxia: Revista Interdisciplinar de Comunicação e Cultura*, v. 48, n. 1, 2023. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/galaxia/article/view/58769>. Acesso em: 3 maio 2026.

MATURANA, Humberto R.; VARELA, Francisco. *A árvore do conhecimento: as bases biológicas do entendimento humano*. Campinas: Psy II, 2001.

MÉDOLA, A. S. L. D.; OLIVEIRA, B. J. de. Estratégias enunciativas de subversão da espacialidade nos jogos eletrônicos Portal, Antichamber e Monument Valley. *Galáxia: Revista Interdisciplinar de Comunicação e Cultura*, n. 41, 2019. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/galaxia/article/view/38955>. Acesso em: 3 maio 2026.

MBEMBE, Achille. Necropolítica. *Arte & Ensaios*, Rio de Janeiro, n. 32, p. 122–151, 2016.

MIGNOLO, Walter D. Colonialidade: o lado mais obscuro da modernidade. *Revista Brasileira de Ciências Sociais*, v. 32, 2017.

MOHER, David; STEWART, Lesley; SHEKELLE, Paul. All in the family: systematic reviews, rapid reviews, scoping reviews, realist reviews, and more. *Systematic Reviews*, vol. 4, n. 168, 2015.

PASE, André Fagundes. *Métodos de pesquisa para jogos digitais [livro eletrônico]*. 1. ed. Belo Horizonte: FAFICH/Selo PPGCOM/UFMG, 2026. Disponível em: <https://seloppgcomufmg.com.br/colecoes/metodos-de-pesquisa-para-jogos-digitais/>. Acesso em: 23/04/2026.

QUIJANO, Aníbal. Dom Quixote e os moinhos de vento na América Latina. *Estudos Avançados*, v. 19, p. 9–31, 2005.

SANTOS, Silvio M. A. O método da autoetnografia na pesquisa sociológica: atores, perspectivas e desafios. *Plural*, v. 24, n. 1, 2017.

WALSH, Catherine. Interculturalidade e decolonialidade do poder: um pensamento e posicionamento “outro” a partir da diferença colonial. *Revista Eletrônica da Faculdade de Direito de Pelotas*, v. 5, n. 1, 2019.

ZAFFARI, Guilherme; BATTAIOLA, André Luiz. Integração do Processo Industrial de Design de Jogos com o modelo MDA. *Proceedings do XIII SBGames-Trilha Indústria*, 2014.

Contribuição de autoria

Raphael de França Silva

ROLES: Conceptualization, Data curation, Formal analysis, Investigation, Methodology, Writing – original draft, Writing – review & editing.

Contato: raphael.franca@upe.br

Affiliation: Universidade de Pernambuco (UPE), Nazaré da Mata, Brasil

<https://orcid.org/0000-0001-5150-854X>

Caio Túlio Olimpio Pereira da Costa

ROLES: Conceptualization, Data curation, Formal analysis, Investigation, Methodology, Writing – original draft, Writing – review & editing.

Contato: caiocosta@uneb.br

Affiliation: Universidade do Estado da Bahia (UNEB), Salvador, Brasil

<https://orcid.org/0000-0002-7201-7157>

Conflito de interesses

Os autores declaram não haver conflitos de interesse de natureza financeira, comercial, acadêmica ou pessoal que possam ter influenciado a realização da pesquisa, a análise dos dados ou a elaboração deste manuscrito.

Declaração de disponibilidade de dados de pesquisa

Os dados de pesquisa estão disponíveis sob demanda, pois os materiais que sustentam os resultados desta investigação consistem em experiências dos autores com a gameplay, registros analíticos, notas interpretativas e processos de codificação elaborados pelos autores durante a análise qualitativa do jogo Death Stranding. Considerando a natureza interpretativa e reflexiva do estudo, bem como a organização dos dados em narrativas e registros analíticos internos, parte do material não se encontra disponibilizada publicamente, podendo ser acessada mediante solicitação razoável ao autor correspondente.

Este preprint foi submetido sob as seguintes condições:

- Os autores declaram que os necessários Termos de Consentimento Livre e Esclarecido de participantes ou pacientes na pesquisa foram obtidos e estão descritos no manuscrito, quando aplicável.
- Os autores declaram que a elaboração do manuscrito seguiu as normas éticas de comunicação científica.
- Os autores declaram que estão cientes que são os únicos responsáveis pelo conteúdo do preprint e que o depósito no SciELO Preprints não significa nenhum compromisso de parte do SciELO, exceto sua preservação e disseminação.
- Os autores declaram que os dados, aplicativos e outros conteúdos subjacentes ao manuscrito estão referenciados.
- O manuscrito depositado está no formato PDF.
- Os autores declaram que a pesquisa que deu origem ao manuscrito seguiu as boas práticas éticas e que as necessárias aprovações de comitês de ética de pesquisa, quando aplicável, estão descritas no manuscrito.
- Os autores declaram que uma vez que um manuscrito é postado no servidor SciELO Preprints, o mesmo só poderá ser retirado mediante pedido à Secretaria Editorial do SciELO Preprints, que afixará um aviso de retratação no seu lugar.
- Os autores concordam que o manuscrito aprovado será disponibilizado sob licença [Creative Commons CC-BY](#).
- O autor submissor declara que as contribuições de todos os autores e declaração de conflito de interesses estão incluídas de maneira explícita e em seções específicas do manuscrito.
- Os autores declaram que o manuscrito não foi depositado e/ou disponibilizado previamente em outro servidor de preprints ou publicado em um periódico.
- Caso o manuscrito esteja em processo de avaliação ou sendo preparado para publicação mas ainda não publicado por um periódico, os autores declaram que receberam autorização do periódico para realizar este depósito.
- O autor submissor declara que todos os autores do manuscrito concordam com a submissão ao SciELO Preprints.