



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
GRADUAÇÃO EM PUBLICIDADE E PROPAGANDA

LUCAS GUILHERME BATISTA FARIAS

**DO VALE AO COTIDIANO:
MEDIAÇÕES, ATIVISMO LÚDICO E A PERCEPÇÃO DE SUSTENTABILIDADE
NA COMUNIDADE DE FÃS DE STARDEW VALLEY.**

São Cristóvão

2026

LUCAS GUILHERME BATISTA FARIAS

**DO VALE AO COTIDIANO:
MEDIAÇÕES, ATIVISMO LÚDICO E A PERCEPÇÃO DE SUSTENTABILIDADE
NA COMUNIDADE DE FÃS DE STARDEW VALLEY.**

Monografia apresentada como Trabalho de conclusão do curso de Publicidade e Propaganda da Universidade Federal de Sergipe (DCOS/UFS) como requisito final para obtenção do título de Bacharel em Publicidade e Propaganda.

Orientadora: Profa. Dra. Tatiana Güenaga Aneas

São Cristóvão

2026

"O fluxo do tempo é tão delicado... mesmo a menor decisão muda o futuro para sempre."

— Leah (Stardew Valley)

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Edivânia Tavares e Sérgio Farias, por terem erguido o chão que possibilitou a minha caminhada até aqui. Em especial à minha mãe, o alicerce da minha vida: obrigado por acreditar em mim e por me motivar a não desistir antes de iniciar aquela que viria a ser a experiência mais enriquecedora da minha vida até então.

À Sol, minha cachorrinha mais doce, amável e inteligente, que fez parte de mim durante metade da minha vida e toca a parte mais sensível do âmago do meu ser. Lembrarei do seu afeto genuíno para sempre.

Aos meus amigos de curso, que levarei para a vida, por terem, nestes pouco mais de 1300 dias, abrilhantado minha jornada em meio a risos, choros e aprendizados. Em especial, a Vanessa da Silva, João Dantas, Erika Azevedo, Nathane Livia, Vera Letícia e Bianca Carvalho, que me mantiveram com os pés no chão em inúmeros momentos.

Aos que suportaram as minhas crises de impostor, que me assolavam à noite durante esse processo, e foram peças essenciais: Joacir Rodrigues, Alex Dener, Amanda Vitor. Sem vocês, nada disso seria possível.

Aos meus amigos de jogatina, por terem me feito apaixonar pelo jogo que inspirou este trabalho e por terem acompanhado muitos dos meus dias: Ike Merlin, Gabriel Rodrigues, João Vittor, Igor Moreira e Joseph Cunha. Vocês me abriram um mundo que, sem as pessoas certas, não faria sentido.

À comunidade de Stardew Valley, especialmente aos 938 respondentes que doaram seu tempo para tornar esta pesquisa possível. Vocês são a prova viva da inteligência coletiva que busquei retratar.

À minha orientadora incrível, Tatiana Aneas, que na segunda semana de aula disse que sairíamos transformados: hoje confirmo que sim. Obrigado por ter me acolhido da melhor maneira possível e facilitado meu caminho de todas as formas. Sua ética e conhecimento nesse processo só intensificam minha admiração e respeito.

À Universidade Federal de Sergipe e ao corpo docente do Departamento de Comunicação Social, por serem agentes transformadores da minha realidade.

Vocês estão tatuados em meu coração.

Este ciclo é um lembrete para nunca desistir de tentar o novo. Nem em outras mil vidas, as sílabas de todas as línguas existentes dariam conta de descrever esta trajetória.

RESUMO

A indústria dos videogames consolidou-se como a principal força do entretenimento global, transcendendo o lazer para se tornar um espaço vital de socialização e formação de identidade. Em paralelo, observa-se um cenário onde a Geração Z demonstra crescente ceticismo em relação à publicidade tradicional, buscando refúgio em narrativas que dialoguem com valores éticos e propósitos autênticos. Stardew Valley, um simulador de vida e fazenda, emerge como um fenômeno cultural neste contexto, propondo uma crítica lúdica ao capitalismo corporativo e uma celebração da vida comunitária. Nesse sentido, este estudo tem como objetivo investigar as mediações — entendidas como o processo de negociação de sentidos entre as mecânicas do jogo, a cultura participativa da comunidade e os valores individuais do jogador — na promoção de práticas sustentáveis e na consciência social. Analisa-se como as mecânicas de cultivo e a narrativa do jogo atuam como ferramentas de "aprendizagem social", dinamizando debates sobre consumo consciente e ecologia. Além disso, objetiva-se compreender de que maneira o engajamento no universo virtual transborda para a realidade, transformando a percepção sobre o meio ambiente e oferecendo perspectivas estratégicas para a comunicação de marcas que buscam relevância junto a um público que valoriza a coerência entre discurso e prática.

Palavras-chave: Stardew Valley; Sustentabilidade; Cultura participativa; Estudos de fãs; Ativismo digital.

ABSTRACT

The video game industry has consolidated itself as the leading force in global entertainment, transcending leisure to become a vital space for socialization and identity formation. Concurrently, a scenario emerges where Generation Z demonstrates a growing skepticism toward traditional advertising, seeking refuge in narratives that resonate with ethical values and authentic purposes. Stardew Valley, a life and farming simulator, emerges as a cultural phenomenon in this context, proposing a ludic critique of corporate capitalism and a celebration of community life. In this sense, this study aims to investigate the mediations — understood as the process of negotiating meanings between the game mechanics, the community's participatory culture, and the player's individual values — in the promotion of sustainable practices and social awareness. It analyzes how farming mechanics and the game's narrative act as 'social learning' tools, fostering debates on conscious consumption and ecology. Furthermore, the study aims to understand how engagement in the virtual universe spills over into reality, transforming environmental perceptions and offering strategic perspectives for the communication of brands seeking relevance with an audience that values consistency between discourse and practice.

Keywords: Stardew Valley, Sustainability, Participatory Culture, Fan Studies, Digital Activism.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURAS

| | |
|---|----|
| Figura 1 - Imagem promocional | 13 |
| Figura 2 - Conscientização social na prática | 15 |
| Figura 3 - Comunidades virtuais como articulação de valores pró-sustentabilidade | 23 |
| Figura 4 - Inteligência coletiva na construção colaborativa de práticas sustentáveis | 24 |
| Figura 5 - Cena inaugural do avô como catalisador da crítica à vida moderna | 27 |
| Figuras 6 e 7 - Alienação laboral no prólogo corporativo da Joja Corporation | 28 |
| Figura 8 - Centro Comunitário como símbolo do abandono do espaço público | 29 |
| Figura 9 - Prédio da JojaMart em estado de abandono | 30 |
| Figura 10 - Formulário de desenvolvimento comunitário da Joja | 30 |
| Figura 11 - Representação do personagem Pierre na cultura de fãs | 31 |
| Figura 12 - L015: Transposição da dicotomia do jogo para críticas a corporações reais | 38 |
| Figura 13 - L027: Ceticismo da comunidade diante de discursos contraditórios | 39 |
| Figuras 14 e 15 - L185 e L054: Produção imagética como crítica às contradições narrativas | 40 |
| Figura 16 - L216: Crítica das limitações sistêmicas da sustentabilidade no jogo | 42 |
| Figura 17 - L104: Repúdio estético à lógica corporativa personificada no personagem | 44 |
| Figura 18 - L031: Protesto lúdico realizado no ambiente do jogo | 45 |
| Figura 19 - L035: Protesto lúdico realizado no ambiente do jogo | 46 |
| Figura 20 - L001: Uso de meme para crítica social a partir do jogo | 47 |
| Figura 21 - L040: Comparação com parâmetros econômicos reais | 47 |
| Figura 22 - L076: Imersão como estratégia de enfrentamento do estresse cotidiano | 49 |
| Figura 23 - L074: Contestação da noção de jogo relaxante frente à pressão sistêmica | 50 |
| Figura 24 - L082: Replicação do estresse produtivo no tempo de lazer | 50 |
| Figura 25 - L155: Transposição do universo lúdico para práticas sociais offline | 52 |
| Figura 26 - L057: Aplicação prática de conhecimento ambiental adquirido no jogo | 53 |
| Figura 27 - L057: Mediação do jogo no engajamento com práticas sustentáveis | 54 |
| Figura 28 - L107: Inclusão e acessibilidade promovidas por iniciativas comunitárias | 56 |
| Figura 29 - L004: Alinhamento ético entre práticas virtuais e consumo consciente | 57 |

| | |
|--|----|
| Figura 30 - L062: Subversão da mensagem ecológica por meio da industrialização extrema | 58 |
| Figura 31 - L062: Cooptação do trabalho comunitário pela indústria do jogo | 59 |
| Figura 32 - L021: Inversão da lógica de consumo e valorização ética do desenvolvedor | 60 |
| Figura 33 - L192: Hibridização entre lazer, pesquisa e educação | 61 |

QUADROS

| | |
|--|----|
| Quadro 1 - Categorias analíticas | 32 |
| Quadro 2 - Códigos e definições | 33 |
| Quadro 3 - Classificação de palavras-chave por tipo de discurso preliminar | 34 |
| Quadro 4 - Tipologia dos jogadores de Stardew Valley no Reddit | 64 |

GRÁFICOS

| | |
|---|----|
| Gráfico 1 - Distribuição final dos eixos temáticos | 36 |
| Gráfico 2 - Interseção entre sustentabilidade e lógica produtivista | 63 |
| Gráfico 3 - Interseção entre sustentabilidade e crítica anti-corporativa | 64 |
| Gráfico 4 - Interseção entre sustentabilidade e influência na vida real | 64 |
| Gráfico 5 - Interseção entre crítica ideológica e consciência cívica | 65 |
| Gráfico 6 - Nível de escolaridade dos respondentes por comunidade | 69 |
| Gráfico 7 - Tempo de experiência dos jogadores no simulador | 70 |
| Gráfico 8 - Escolha da rota narrativa no jogo | 70 |
| Gráfico 9 - Percepção nacional das mensagens corporativas e ambientais | 72 |
| Gráfico 10 - Distinção de percepções entre comunidades | 73 |
| Gráfico 11 - Percepção nacional das mensagens corporativas e ambientais | 74 |
| Gráfico 12 - Relação entre frequência de jogo e transbordamento para a vida prática | 75 |
| Gráfico 13 - Tensão entre relaxamento, reflexão crítica e ativismo | 77 |
| Gráfico 14 - Clivagem cultural na percepção da Joja Corporation | 78 |
| Gráfico 15 - Engajamento lúdico como forma de ativismo | 79 |

SUMÁRIO

| | |
|---|-----------|
| | 7 |
| 1. INTRODUÇÃO | 11 |
| 1.1. Situação Problema | 15 |
| 1.2. Objetivos | 16 |
| 1.2.1. Objetivo Geral | 16 |
| 1.2.2. Objetivos Específicos | 16 |
| 2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS | 16 |
| 2.1. A Técnica de Análise de Conteúdo (AC) | 16 |
| 2.2. Etapas da Análise de Conteúdo | 17 |
| 2.3. Triangulação dos dados (via Questionário) | 19 |
| 3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA | 20 |
| 3.1. Mecânicas, Narrativas E A Construção Da "Gameness" | 20 |
| 3.2. A Experiência Lúdica E A Internalização De Valores | 22 |
| 3.3. A Formação De Comunidades Em Rede | 23 |
| 3.4. Narrativa Anti-Corporativa E Trabalho De Fã | 25 |
| 4. DICOTOMIA ÉTICA: JOJAMART VS. CENTRO COMUNITÁRIO | 27 |
| 5. ANÁLISE CRÍTICA E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS | 32 |
| 5.1. A Matriz De Análise | 33 |
| 6. ANÁLISE DOS EIXOS TEMÁTICOS | 36 |
| 6.1. Narrativas Anti-Corporativas e Crítica Social | 38 |
| 6.1.1. <i>A inversão moral: o dilema Joja na comunidade</i> | 39 |
| 6.1.2. <i>Incoerência do design: a promessa falha de sustentabilidade</i> | 42 |
| 6.1.3. <i>O "paradoxo de Pierre": o greenwashing do pequeno comerciante</i> | 43 |
| 6.1.4. <i>Ativismo digital e protestos lúdicos: a agência do jogador</i> | 45 |
| 6.2. Influência na vida real e transbordamento | 49 |
| 6.2.1. <i>Escapismo como contato com a natureza</i> | 49 |
| 6.2.2. <i>Alfabetização ecológica e ação direta</i> | 52 |
| 6.3. Engajamento e cultura participativa | 55 |
| 6.3.1. <i>Inteligência coletiva e suporte comunitário</i> | 55 |
| 6.3.2. <i>Produção de conteúdo e a política dos mods</i> | 56 |
| 6.3.3. <i>A invisibilidade do trabalho de fã (playbour)</i> | 59 |
| 6.4. Síntese Interpretativa (Conclusão da análise) | 62 |
| 7. ANÁLISE DO QUESTIONÁRIO | 66 |
| 7.1. Perfil Sociodemográfico e Hábito de Jogo | 68 |
| 7.2. Percepção Sobre as Temáticas do Jogo | 71 |
| 7.3. Influência em Atitudes e Comportamentos | 73 |
| 7.4. Reflexões Críticas e a Fronteira entre o Lúdico e o Político | 76 |
| 7.5. Apontamentos finais | 79 |
| 8. CONSIDERAÇÕES FINAIS | 81 |
| 9. REFERÊNCIAS | 84 |

| | |
|---|-----------|
| 9.1. Fontes Teóricas | 84 |
| 9.2. Fontes Contextuais, Documentais e de Mercado | 85 |
| APÊNDICE A - PLANILHA DE A.C. | 87 |
| APÊNDICE B - DATASET (FORMULÁRIO) | 87 |
| APÊNDICE C - ROTEIRO PARA COLETA DE DADOS | 87 |

1. INTRODUÇÃO

O cenário contemporâneo da comunicação é marcado por uma profunda transformação na relação entre marcas e consumidores. A publicidade tradicional enfrenta uma crise de relevância junto a públicos, sobretudo, mais jovens, como a Geração Z, que demonstram uma preferência clara por marcas que se alinham a seus valores, como revela o estudo da HSR – Specialist Researchers (2022), no qual se constatou que este já é o principal critério de consumo para 53% dos jovens. Nesse contexto, a sustentabilidade deixou de ser um nicho para se consolidar como um valor central, um critério decisivo que molda não apenas decisões de consumo, mas estilos de vida inteiros.

Paralelamente, os videogames consolidaram-se não apenas como a maior indústria¹ do entretenimento, mas como potentes artefatos culturais e espaços legítimos de socialização. Para os jogadores, os jogos são ambientes de experimentação, aprendizado e formação de identidade. É dentro desses "espaços de autonomia", como define Manuel Castells (2013, p. 11), que novos significados são negociados e visões de mundo são compartilhadas, longe do controle das instituições tradicionais. E precisamente no cruzamento destes dois movimentos – a busca por propósito e o poder cultural dos games – que emerge o objeto deste estudo.

O jogo *Stardew Valley*, fortemente inspirado na clássica série *Harvest Moon* – um RPG e simulador de vida na fazenda publicado pela Natsume Inc. desde 1997 – emerge como um caso emblemático nesta intersecção. Sua premissa central, abandonar uma vida corporativa para revitalizar uma fazenda em uma comunidade unida, oferece uma crítica ao capitalismo de consumo e uma celebração de um modo de vida mais simples e sustentável. O sucesso estrondoso do jogo, construído sem publicidade massiva e impulsionado por uma comunidade orgânica e engajada, sugere que sua mensagem ressoa profundamente com as ansiedades e aspirações de seu público.

Lançado em 2016 e integralmente desenvolvido por Eric "ConcernedApe" Barone (programação, narrativa, arte e áudio), *Stardew Valley* alcançou potencial mundial através de sua distribuição estratégica, somando mais de 41 milhões de vendas até 2024. O jogo foi disponibilizado para PC (Steam, GOG.com, Humble Bundle), consoles (PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch) e dispositivos móveis (iOS, Android). Essa vasta acessibilidade

¹ “Segundo reportagem do BNews, a indústria global de jogos eletrônicos já se consolidou como a maior do setor de entretenimento, superando cinema e música. Em 2023, estimou-se que esse mercado movimentou cerca de US \$ 188 bilhões (aproximadamente R\$ 925 bilhões), com previsão de quadruplicar a renda no Brasil até 2026, chegando aos US \$ 2,8 bilhões (R\$ 13 bilhões).” (19 fev. 2024, disponível em bnews.com.br)

permitiu que o título se tornasse um fenômeno cultural global, atingindo um público massivo e diversificado.

Tal sucesso o levou a ser percebido como um dos pilares e principais expoentes do gênero que hoje conhecemos como "cozy games" (jogos aconchegantes). Suas características incluem uma jogabilidade de baixo estresse, focada em atividades relaxantes e criativas como agricultura, decoração, criação de itens e, crucialmente, a construção de relacionamentos com personagens, em contraste com a competição e a violência. Sua influência foi tão marcante que desencadeou uma explosão de títulos similares, consolidando o gênero como um segmento de mercado extremamente lucrativo, com um público fiel e engajado, e reforçando o potencial dos games em aliviar o estresse e a ansiedade (GRANIC; LOBEL; ENGELS, 2014).

Stardew Valley, portanto, transcendeu o nicho de jogos independentes, tornando-se um fenômeno cultural massivo. Esse sucesso não representa apenas um feito comercial, mas um ponto de contato significativo para uma geração de indivíduos que, conforme inúmeras pesquisas, demonstra crescente insatisfação com o consumismo, ansiedade em relação ao futuro e uma busca por propósito e autenticidade. Mais que um produto, o RPG é um espelho e um refúgio que exige uma análise aprofundada sobre a razão pela qual sua mensagem ressoa de forma tão poderosa.

Para muitos, o jogo funciona como um agente de socialização, ensinando de forma lúdica conceitos de sustentabilidade, ética do trabalho e vida comunitária. Seu conceito multidimensional de sustentabilidade² – que abrange o equilíbrio ecológico/biológico (plantar, pescar, minerar, gerenciar energia/saúde, reciclagem e painel solar), a dimensão econômica (vender produtos para obter lucro, gerir moedas) e a social (construir amizades e relacionamentos com os habitantes da vila) – atua em favor dos movimentos sociais, tornando-se uma "força material ao se incorporar à mente dos jogadores, guiar suas ações e induzir suas reações" (CASTELLS, 2012), e potencializando práticas no mundo real.

² Conforme revisão teórica realizada por Feil e Schreiber (2017) a partir de diversos autores (GATTO, 1995; MEBRATU, 1998; PAEHLKE, 2005; CIEGIS et al., 2009), a sustentabilidade abrange: a) a biologia, voltada à defesa da correta exploração dos recursos naturais, que se manifeste num rendimento constante e perpétuo; b) a ecologia, que se vincula à preservação de espécies individuais em ecossistemas sujeitos à intervenção humana; c) a economia, que adere ao crescimento econômico sem comprometer os recursos naturais; e d) a sociologia, que se vincula a um desenvolvimento que preserve a sociedade, mantendo as relações sociais.

Figura 1 - Imagem promocional



Fonte: playmods.net

Conforme elucidado por Manuel Castells (2013), os meios digitais demonstram como indivíduos se conectam, partilham sentimentos e constroem "projetos alternativos para si próprias e para a sociedade como um todo", impulsionados por redes de comunicação interativas. Complementarmente, Henry Jenkins (2008) discute a emergência da "cultura participativa", onde os fãs transcendem o consumo passivo para se engajarem ativamente na criação e remixagem de conteúdos, fortalecendo laços e inteligência coletiva. A problematização central que se impõe é, portanto, como esses espaços de autonomia digital e engajamento participativo, exemplificados pelas comunidades de jogadores de Stardew Valley, se articulam em torno de uma temática específica – a sustentabilidade – e se consolidam como verdadeiros movimentos sociais virtuais, capazes de influenciar percepções e práticas na vida real dos jogadores.

Em resumo, quando a interação se baseia em valores e narrativas que ressoam profundamente com os jogadores, como a sustentabilidade e a crítica social, as comunidades virtuais tendem a surgir como espaços orgânicos onde esses temas são debatidos, reforçados e até transpostos para a vida real, consolidando a organização dos jogadores em torno de ideais compartilhados.

Diferentemente da comunicação publicitária que, muitas vezes, impõe uma mensagem de forma interruptiva e unidirecional, o jogo convida à participação. O jogador não é um espectador passivo; ele é um agente que precisa se inserir, habitar o universo da marca e co-criar sua própria experiência. Essa transformação é corroborada por James Paul Gee, que

afirma que os jogadores se tornam "escritores", e não apenas "leitores" (p. 4), o que lhes garante uma "real sensação de agência e controle" sobre o mundo em que atuam (p. 5). A filosofia de sustentabilidade não é um slogan em um banner; é o sistema operacional do mundo que o jogador escolhe cultivar.

Logo, no cerne desta pesquisa reside, um potencial analítico-acadêmico fundamental: o jogo ensina valores de sustentabilidade ou apenas reforça disposições que os jogadores já possuem? A resposta a essa pergunta possui implicações profundas.

Se o jogo ensina, ele funciona como um potente **agente de socialização e educação**, uma ferramenta capaz de introduzir conceitos complexos como sustentabilidade, ética do trabalho e vida comunitária de forma lúdica e eficaz. Se o jogo reforça, ele atua como um **catalisador de identidade e comunidade**, validando sentimentos anti-corporativos e pró-sustentabilidade que já estavam latentes em seu público. Ele oferece um vocabulário, um conjunto de práticas simbólicas e um espaço seguro para que esses valores sejam expressos e compartilhados.

Este trabalho parte da hipótese de que *Stardew Valley* opera em um ciclo de reforço contínuo: ele atrai indivíduos com inclinações sustentáveis e, ao mesmo tempo, aprofunda e fortalece essas convicções por meio de sua mecânica e narrativa, culminando na formação de comunidades que validam essa visão de mundo. Decifrar este mecanismo é academicamente crucial para entender o papel da mídia interativa na formação de valores contemporâneos.

Diante disso, a relevância desta pesquisa se justifica em três frentes interligadas. Primeiramente, sua relevância sociocultural, ao investigar o videogame como um potente agente de mudança social, um espaço onde valores são formados e causas mobilizam um público considerável. Em segundo lugar, sua relevância acadêmica, pois preenche uma lacuna no campo da Comunicação ao analisar como as mecânicas e narrativas de um produto de entretenimento podem funcionar como uma eficaz ferramenta de "aprendizagem social" sobre temas complexos como sustentabilidade. Por fim, sua relevância estratégica e de mercado é notável, especialmente para a Publicidade e Propaganda. *Stardew Valley* funciona como um estudo de caso prático sobre como construir uma marca resiliente com base em valores autênticos, oferecendo um panorama sobre como se comunicar eficazmente com um público que rejeita a imposição e anseia por participação.

1.1. Situação Problema

A inspiração para este tema advém da observação direta de um fenômeno marcante já descrito. Ao imergir nas comunidades online de Stardew Valley, como o subreddit oficial, tornou-se evidente que a influência do jogo extravasava a tela do computador. Inúmeros testemunhos de fãs revelavam que, inspirados pela experiência virtual, iniciaram a prática de jardinagem na vida real, passaram a questionar seus próprios hábitos de consumo ou se engajaram em debates éticos sobre o impacto do capitalismo corporativo. A paixão dos jogadores se materializava em fanarts, guias colaborativos e discussões ricas sobre a possibilidade de um "estilo de vida Stardew Valley" no mundo real. Tais evidências indicam que o jogo não era apenas um passatempo, mas um incentivador para uma reflexão genuína sobre práticas sustentáveis.

Enquanto o fenômeno é evidente, a profundidade de sua influência como ferramenta de promoção de valores sustentáveis permanece uma área pouco explorada no campo da comunicação. Como elucidado por Stokes e Williams (2015 apud MACEDO, 2017, p. 166), “raramente os jogos comerciais são estudados pelos seus vínculos com comportamento e práticas civis, como o engajamento cívico e a participação política.”

Figura 2 - Conscientização social na prática



Fonte: Reddit e Youtube

Este trabalho busca preencher essa lacuna, investigando como um produto de entretenimento pode funcionar como um eficaz agente de mudança social. Diante do exposto, a pesquisa se orienta pela seguinte questão central: De que maneira as mecânicas de jogo e a narrativa de Stardew Valley funcionam como um artefato de aprendizagem social,

influenciando a percepção, o discurso e o interesse dos jogadores por práticas sustentáveis na vida real?

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo Geral

Analisar como o jogo, enquanto produto cultural, codifica e dissemina valores de sustentabilidade, atuando para a reflexão e o engajamento prático dos jogadores com o tema.

1.2.2. Objetivos Específicos

1. Analisar as mecânicas de jogo e os elementos narrativos que funcionam como representações de práticas e valores sustentáveis.
2. Observar, por meio da observação participante, como os jogadores interpretam e ressignificam as mensagens de sustentabilidade presentes no jogo em suas comunidades online.
3. Identificar, a partir das interações e testemunhos coletados, evidências de que o engajamento com o jogo influencia o interesse e as atitudes dos jogadores em relação a práticas sustentáveis na vida real.
4. Analisar criticamente como a narrativa anti-corporativa do jogo atua como um ponto de conexão emocional que valida e reforça o interesse dos consumidores por um modelo de vida alternativo.

2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A presente pesquisa adota uma abordagem qualitativa, fundamentada na análise crítica, para investigar a influência do game na promoção de práticas sustentáveis entre jogadores. A coleta de dados é realizada em fases sequenciais e complementares, projetadas para garantir a profundidade e a validação dos achados. Embora se inicie com um caráter exploratório, o estudo evolui para uma perspectiva predominantemente descritiva e explicativa, buscando “identificar os fatores que determinam ou que contribuem para a ocorrência dos fenômenos” (GIL, 2002).

2.1. A Técnica de Análise de Conteúdo (AC)

Para a sistematização e o tratamento do material coletado, utiliza-se a técnica de Análise de Conteúdo (AC). Esta metodologia é elucidada por Sampaio e Lycarião (2021) da seguinte forma:

[...] uma técnica de pesquisa científica baseada em procedimentos sistemáticos, intersubjetivamente validados e públicos para criar inferências válidas sobre determinados conteúdos verbais, visuais ou escritos, buscando descrever, quantificar ou interpretar certo fenômeno em termos de seus significados, intenções, consequências ou contextos. (SAMPAIO; LYCARIÃO, 2021, p. 6).

A técnica de Análise de Conteúdo será empregada para desvendar os significados, intenções e contextos presentes no jogo e em suas comunidades, permitindo uma interpretação crítica da relação entre ambos.

Nesta pesquisa, os elementos de Stardew Valley não são analisados de forma isolada, mas funcionam como suporte interpretativo para auxiliar na compreensão dos achados qualitativos colhidos nas comunidades de jogadores. As mecânicas lúdicas e a narrativa central são estabelecidas como as unidades de análise (SAMPAIO; LYCARIÃO, 2021, p. 51), servindo de base para a decodificação dos temas associados à sustentabilidade no discurso dos jogadores.

A definição das categorias de análise (SAMPAIO; LYCARIÃO, 2021, p. 57) busca identificar os significados manifestos e latentes desses elementos, alinhando as funcionalidades do jogo aos valores éticos e sociais observados nas interações dos usuários. Para garantir a precisão técnica no levantamento de variáveis — como os ciclos de cultivo, receitas de reciclagem e diálogos —, utiliza-se como fonte documental a Wiki oficial de Stardew Valley (stardewvalleywiki.com). Este repositório, mantido colaborativamente pela comunidade, fornece o embasamento necessário para validar como as funcionalidades lúdicas são traduzidas em percepções sustentáveis nos relatos analisados.

2.2. Etapas da Análise de Conteúdo

Para compreender as dinâmicas discursivas da comunidade de Stardew Valley, adotou-se a Análise de Conteúdo (AC) como técnica central. O procedimento metodológico foi estruturado em **três fases sequenciais**: a coleta exploratória, a sistematização dos dados através de codificação alfanumérica e a categorização temática não excludente.

A etapa de coleta concentrou-se primariamente nos subreddits r/StardewValley (comunidade global) e r/StardewValleyBR (comunidade nacional), com um recorte temporal que abrange publicações realizadas entre 2016 (lançamento do jogo) e janeiro de 2026. Para a recuperação dos dados, utilizou-se uma estratégia híbrida de busca, combinando as ferramentas nativas do Reddit com a triangulação via indexadores externos (Google), a fim de recuperar threads antigas ou relevantes que o algoritmo da plataforma poderia ocultar. A busca foi guiada pela combinação de palavras-chave específicas (como "Joja", "Sustentabilidade", "Pierre"), cujos detalhes e justificativas temáticas estão descritos aprofundadamente no tópico 5.1. Matriz de Análise.

Para a seleção das unidades de registro, adotou-se um critério de inclusão intencional que priorizou as postagens principais (threads). Essa opção metodológica fundamenta-se na compreensão de que as threads constituem unidades de contexto integral, definindo o tema e o propósito da interação. Embora se reconheça que os comentários concentram ricas negociações de sentido (discordâncias, disputas e humor), sua exclusão justifica-se pela delimitação de escopo. A estrutura de respostas do Reddit gera fragmentação discursiva, onde o debate frequentemente se afasta do jogo para focar na interação interpessoal.

Inicialmente, utilizou-se o engajamento numérico (upvotes) como um filtro de triagem para identificar tópicos de alta relevância comunitária. Contudo, ciente da volatilidade das métricas digitais — que flutuam ao longo do tempo e podem privilegiar conteúdos imprecisos —, a constituição final do corpus priorizou a densidade discursiva. Dessa forma, foram selecionadas postagens que apresentavam riqueza argumentativa e alinhamento direto com os eixos da pesquisa, consolidando um corpus final de 220 registros.

Após a seleção, o material foi migrado para uma planilha de controle³ para garantir a organização. Para fins de citação e rastreabilidade no texto acadêmico, desenvolveu-se um sistema de codificação alfanumérica onde cada postagem recebeu um código iniciado pela letra "L" (referente a "Levantamento"), seguido de uma numeração sequencial de três dígitos (ex: L001, L015, L220). Esse código permite referenciar o discurso do jogador na análise dos resultados sem expor o username original, buscando a ética da pesquisa digital, ao mesmo tempo que facilita a localização do dado na base bruta da pesquisa.

Essa investigação foi operacionalizada por meio de uma matriz de análise que sistematiza a observação do fenômeno. A construção dessa ferramenta partiu de um processo de aglutinação entre os objetivos estratégicos da pesquisa e os pilares teóricos

³A planilha contendo o levantamento bruto, a codificação alfanumérica e a categorização dos dados está disponível para consulta em: [MATRIZ_DE_ANALISE_SV](#)

(sustentabilidade, cultura participativa e crítica ao capitalismo), resultando em cinco categorias analíticas tratadas como variáveis qualitativas nominais (SAMPAIO; LYCARIÃO, 2021, p. 115).

Por fim, a classificação dos dados baseou-se em uma categorização não mutuamente excludente. Diferente de abordagens clássicas onde uma unidade de registro tende a pertencer a apenas uma caixa, optou-se por permitir que uma mesma postagem fosse classificada em até duas categorias simultâneas. Essa escolha metodológica justifica-se pela complexidade polifônica do objeto de estudo, visto que, no discurso dos fãs, a prática de jogo e a interpretação política frequentemente se sobrepõem. Forçar uma escolha única resultaria no empobrecimento analítico, ignorando as nuances onde o jogador, por exemplo, critica o capitalismo (Eixo 2) ao mesmo tempo que produz um mod técnico (Eixo 4). Dessa forma, a dupla categorização permitiu mapear as interseções e tensões entre os eixos temáticos, revelando como os fenômenos se conectam na experiência do jogador.

2.3. Triangulação dos dados (via Questionário)

Para complementar os achados da fase documental e mitigar possíveis limitações da observação passiva, aplicou-se um questionário online⁴ como estratégia de triangulação de dados. Tal procedimento visa elevar a validade e a confiabilidade da pesquisa (SAMPAIO; LYCARIÃO, 2021, p. 110), permitindo o acesso a uma amostra mais diversa da comunidade — incluindo jogadores menos ativos em fóruns de discussão — e possibilitando a testagem direta de hipóteses emergentes.

O instrumento foi estruturado com base nos temas recorrentes identificados na fase de observação, contribuindo para o refinamento do livro de códigos (SAMPAIO; LYCARIÃO, 2021, p. 58) utilizado na análise. O formulário compõe-se de perguntas fechadas, pautadas em escalas de tipo Likert (1 a 5), para mensurar a percepção de influência do jogo, e perguntas abertas, destinadas ao aprofundamento das motivações subjetivas e relatos de mudanças de comportamento.

A divulgação do questionário seguiu uma estratégia multiplataforma fundamentada na estética e linguagem de Stardew Valley, visando estimular a adesão voluntária por meio da familiaridade cultural. Para tal, elaboraram-se recursos visuais inspirados na identidade

⁴ A fim de garantir a transparência e a replicabilidade desta pesquisa, o conjunto de dados brutos, contendo as respostas anonimizadas coletadas através do formulário, foi disponibilizado publicamente. O arquivo, em formato de planilha, pode ser acessado e baixado no seguinte repositório: [📁 DATASET_SV_TCC](#)

gráfica do jogo, com o intuito de conferir legitimidade e maximizar o engajamento dos respondentes.

O recrutamento concentrou-se primariamente no Reddit, onde foram realizadas três postagens estratégicas no subreddit global (r/StardewValley) e três no brasileiro (r/StardewValleyBR). Complementarmente, a distribuição foi estendida a servidores do game no Discord, selecionados pela alta densidade de jogadores e/ou pela permissividade das diretrizes internas quanto à divulgação de pesquisas acadêmicas. Além de alguns stories pontuais no instagram. Essa abordagem multiplataforma permitiu capturar diferentes perfis de jogadores e níveis distintos de participação na cultura de fãs, garantindo a diversidade do corpus de análise.

Por fim, o conjunto de dados coletados nas diferentes fases da pesquisa foi analisado buscando articular os achados empíricos com a fundamentação teórica proposta. Nesse processo, procurou-se investigar as dinâmicas comunitárias à luz da Sociedade em Rede (CASTELLS, 2013) e da Cultura Participativa (JENKINS, 2008), buscando estabelecer diálogos entre a experiência lúdica e as tensões produtivas presentes na comunidade a partir das perspectivas de James Paul Gee (2003), David Hesmondhalgh (2015), entre outros. Adicionalmente, buscou-se interpretar as evidências sob o prisma da sustentabilidade como aprendizagem social (BARBOSA; DRACH; CORBELLA, 2014), visando compreender a possível influência do game na formação de valores éticos e na estruturação de práticas cotidianas dos jogadores.

3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para investigar como Stardew Valley contribui para a difusão de práticas sustentáveis entre jogadores, se faz necessário alicerçar a análise em um conjunto de teorias e conceitos que ofereçam lentes para a compreensão profunda do fenômeno. Este capítulo delineará os referenciais teóricos que guiarão a pesquisa, abrangendo a natureza dos jogos como manifestações culturais, a dinâmica das comunidades online e o processo de aprendizagem social em torno da sustentabilidade.

3.1. Mecânicas, Narrativas E A Construção Da "Gameness"

Inicialmente, compreende-se que jogos como esse são muito mais do que meros produtos de entretenimento; eles são artefatos culturais profundamente enraizados e

influenciadores da sociedade. Como elucidado por Salen e Zimmerman (2012), "Considerar os jogos como cultura implica ir além das fronteiras do círculo mágico para considerar como os jogos interagem com os contextos que se encontram fora das regras reais e da interação lúdica do jogo em si" (p. 31). Essa perspectiva permite analisar a narrativa e as mecânicas do jogo não apenas por suas qualidades intrínsecas, mas por como elas refletem, interagem e potencialmente transformam os valores culturais de seus jogadores.

Para Johan Huizinga (1955), o "círculo mágico" é o espaço-tempo simbólico, "separado da vida 'comum'", dentro do qual o jogo se processa sob um conjunto de regras próprias e absolutas [p. 11]. É um "mundo dentro do mundo", uma suspensão temporária da realidade ordinária, sustentado pelo consentimento coletivo dos jogadores. Em *Stardew Valley*, a entrada neste círculo é explicitamente dramatizada pela narrativa inicial, onde o jogador abandona a vida corporativa para ingressar no mundo regado e autônomo da fazenda. Dentro deste espaço, o jogo se renova em microcírculos, como o ciclo diário que começa ao acordar e termina ao dormir, ou os festivais sazonais, que suspendem temporariamente a rotina agrícola para impor suas próprias atividades. A experiência lúdica, portanto, não reside apenas na liberdade de ação, mas na adesão voluntária a essa ordem temporária, que define o jogo como um fenômeno distinto da vida cotidiana.

Durante um jogo, a mecânica básica cria padrões de comportamento que se manifestam como experiência para os jogadores. A mecânica básica é a parte essencial da atividade do jogo, o mecanismo por meio do qual os jogadores fazem escolhas significativas e chegam a uma experiência de interação lúdica significativa. (SALEN; ZIMMERMAN, 2012, p. 39).

A própria definição da essência de um jogo (sua "gameness") não é uma propriedade natural, mas uma construção planejada. Para Simons (2007), a tentativa de definição é "uma jogada estratégica dentro do campo acadêmico", que serve para legitimar os jogos como um campo de estudo distinto das práticas "sérias". Transportando essa lógica para *Stardew Valley*, a "gameness" se torna a gramática pela qual a sustentabilidade é transformada em uma experiência jogável e, conseqüentemente, mercantilizável. O jogo utiliza suas mecânicas para traduzir ideais éticos (vida simples, comunal, ecológica) em um sistema de regras e recompensas, convertendo a "crítica" ao capitalismo em uma forma de capital simbólico. Assim, o discurso anti-corporativo do jogo é performado dentro da própria lógica do mercado, onde a ideia de uma vida consciente se torna um produto desejável.

Simons (2011) acrescenta ainda que “o truque do design de jogos é fazer o jogador acreditar que está no controle”; o trabalho prazeroso da fazenda encena liberdade, mas reproduz a racionalidade produtivista do capital. Dessa forma, a gameness do jogo transforma a sustentabilidade em valor simbólico, isto é, simultaneamente utopia ecológica e mercadoria cultural.

3.2. A Experiência Lúdica E A Internalização De Valores

[...] Os jogos são capazes de abordar os temas mais profundos da existência humana de uma maneira diferente de qualquer outra forma de comunicação - aberta, processual e colaborativa, pois podem ser infinitamente detalhados, apresentados com sofisticação e, não obstante, sempre sensíveis às escolhas e ações do jogador." (SALIEN; ZIMMERMAN, 2012, p. 10).

A capacidade de Stardew Valley em promover práticas sustentáveis está diretamente ligada à sua eficácia como ferramenta de aprendizagem social e socialização. James Paul Gee (2003) argumenta que videogames não são apenas entretenimento, mas poderosos ambientes de aprendizado. Conforme seu artigo "Bons videogames e boa aprendizagem", Gee (2003) defende que os bons videogames incorporam princípios de aprendizagem que, apoiados em pesquisas de Ciência Cognitiva, engajam os jogadores de modo singular. Entre esses princípios, destacam-se a identidade (o compromisso de longo prazo com o novo mundo e persona do jogo), a interação (o jogo reage às decisões do jogador, gerando feedback e novos problemas), e a produção (jogadores são "escritores", co-desenhando o jogo através de suas ações e modificações) (Gee, 2003, p. 3-4).

No contexto de Stardew Valley, esses princípios são plenamente observáveis: os jogadores assumem a identidade de fazendeiros em busca de uma vida sustentável; interagem constantemente com o ambiente e os personagens, recebendo feedback sobre suas escolhas; e produzem novos elementos, desde o cultivo de plantas até a remodelação da fazenda. Gee (2003) também ressalta a importância da "frustração prazerosa" (jogos desafiam, mas mantêm o jogador engajado) e do "pensamento sistemático" (jogos encorajam a pensar sobre as relações entre as ações, não apenas eventos isolados) (p. 6). Essas características promovem um engajamento profundo, onde o aprendizado sobre a sustentabilidade acontece de forma orgânica e imersiva.

Conforme Salen e Zimmerman (2012), "Todos os jogos refletem a cultura,

reproduzindo aspectos de seus contextos culturais. Alguns jogos também transformam a cultura, agindo em seus contextos culturais para gerar uma verdadeira mudança" (p. 31). Para que essa inspiração se converta em ação e o jogo alcance um impacto transformador, é fundamental que seu design ressoe com os valores e aspirações de seu público. Os autores reforçam que "compreender os significados que compõem o contexto no qual seu jogo é jogado é fundamental para projetar uma interação lúdica significativa" (p. 31). Assim, a capacidade o jogo de engajar o público com a temática da sustentabilidade advém de sua habilidade em se alinhar a significados culturais já presentes e em oferecer uma experiência lúdica que valida e aprofunda esses ideais.

3.3. A Formação De Comunidades Em Rede

A influência de Stardew Valley é inseparável da efervescência de suas comunidades online, o que nos remete à teoria da cultura participativa de Henry Jenkins (2008). Jenkins argumenta que, em ambientes digitais, os consumidores não são meramente passivos, mas se engajam ativamente na produção, remixagem e compartilhamento de conteúdo. Isso se traduz nas comunidades de Stardew Valley por meio de produções e debates sobre estratégias e o desenvolvimento de "mods" (modificações do jogo), onde os jogadores se tornam "produtores", com uma "real sensação de agência e controle" sobre o universo que habitam (Gee, 2003, p. 4-5).

Essas comunidades não são ilhas isoladas, mas interagem com um cenário social mais amplo, conforme a concepção de sociedade em rede de Manuel Castells (2013). Castells destaca como as redes digitais se tornam espaços de autonomia e de esperança, onde indivíduos se conectam para "compartilhar sua indignação, sentir o companheirismo e construir projetos alternativos para si próprias e para a sociedade como um todo" (p. 170). As comunidades de Stardew Valley funcionam como um microcosmo desse fenômeno, onde os valores anti-corporativistas e pró-sustentabilidade, intrínsecos à narrativa do jogo, são articulados, reforçados e até transpostos para o mundo real, configurando-se em incipientes movimentos sociais virtuais em torno da temática da sustentabilidade.

Figura 3 - Comunidades virtuais como articulação de valores pró-sustentabilidade



Fonte: Reddit

Além disso, a troca de conhecimentos dentro das comunidades de jogadores exemplifica a noção de inteligência coletiva de Pierre Lévy (1998). A inteligência coletiva refere-se à capacidade de comunidades virtuais de aprimorar seu conhecimento e resolver problemas de forma colaborativa. No entorno do jogo, isso se manifesta na elaboração conjunta de guias, dicas e estratégias que otimizam as práticas de jogo e aprofundam a compreensão dos princípios de sustentabilidade. Essa sinergia entre a experiência individual no jogo e o aprendizado coletivo nas comunidades potencializa a internalização de valores éticos e a adoção de comportamentos conscientes⁵.

Figura 4 - Inteligência coletiva na construção colaborativa de práticas sustentáveis



Fonte: Reddit

Em última análise, a capacidade dos jogos em fomentar a formação de comunidades e

⁵“A sustentabilidade diz respeito a uma atitude ou respeito pelo mundo que leva a uma interação prudencial com e entre os domínios ambiental, social e econômico. Não se trata simplesmente de uma questão de eficiência de engenharia, mas sim de um modo de vida e, como tal, de uma questão de ética” (BAÑON GOMIS et al., 2011, p. 185).

movimentos sociais virtuais reside profundamente na natureza da cultura de fãs. Henry Jenkins (1992) destaca que "diversos costumes dos fandoms estão fundados no intuito de se sentir ou estar junto a outros que admiram e compartilham algumas ideias em comum, estando disponível a se relacionar com ou em um mesmo universo lúdico." (p. 174). Essa busca por pertencimento e por um espaço de troca de ideias é o motor que transforma a experiência individual do jogo em um fenômeno coletivo. Nas comunidades de Stardew Valley, esse "universo lúdico" se torna um terreno fértil onde os valores de sustentabilidade, intrínsecos à narrativa do jogo, são não apenas consumidos, mas ativamente compartilhados, debatidos e reforçados. É nesse contexto de co-criação e identificação mútua que as comunidades se organizam em torno do tema, consolidando-se como espaços que não só refletem a cultura, mas a influenciam ativamente, impulsionando a adoção de práticas mais conscientes na vida real dos consumidores.

3.4. Narrativa Anti-Corporativa E Trabalho De Fã

Stardew Valley pode oferecer uma crítica contundente ao trabalho corporativo e ao consumismo industrial. Contudo, essa aparente postura contra-hegemônica revela uma tensão, pois o jogo é, em si, um produto de sucesso comercial, distribuído em plataformas capitalistas globais. Essa contradição sugere que o jogo oferece uma crítica "domesticada", ou seja, uma experiência anti-sistêmica segura, contida dentro do próprio sistema que critica. Além disso, a gamificação que o jogo propõe — transformando a sustentabilidade em um conjunto de tarefas individuais e esteticamente prazerosas como plantar, pescar e reciclar — corre o risco de despolitizar a questão ambiental, reduzindo-a a uma esfera de responsabilidade moral e pessoal, sem abordar as dimensões estruturais, econômicas e políticas que sustentam a crise ecológica.

Essa dinâmica exemplifica a notável capacidade do capitalismo contemporâneo de absorver discursos críticos e reconfigurá-los como "valores de mercado". A mensagem de sustentabilidade e vida simples de Stardew Valley torna-se um diferencial de produto, um valor que atrai um público consumidor em busca de propósito. É nesse ponto que a comunidade de fãs se torna um ator econômico central. O engajamento apaixonado dos jogadores, não é apenas uma manifestação de pertencimento, mas também o motor que gera visibilidade, longevidade e, conseqüentemente, valor comercial para o produto.

Essa aparente contradição, onde o trabalho de fã é simultaneamente voluntário e explorado, pode ser compreendida psicologicamente através da Teoria da Autodeterminação

(SDT). Proposta por Ryan e Deci (2000 apud APPEL-SILVA; WENDT; DE, 2024), a SDT postula que a motivação intrínseca humana é alimentada pela satisfação de três necessidades psicológicas fundamentais: autonomia, competência e relacionamento. O 'trabalho' realizado pela comunidade de Stardew Valley não é percebido como um fardo, mas como uma atividade profundamente gratificante, pois atende diretamente a essas necessidades.

A criação de 'mods' é a máxima expressão de autonomia, permitindo ao jogador reescrever as regras do jogo; a elaboração de guias e wikis demonstra competência e maestria sobre os sistemas complexos do game; e a participação em fóruns e o compartilhamento de criações fortalecem a relação e o senso de pertencimento à comunidade. Assim, a SDT revela o mecanismo pelo qual a lógica do capitalismo afetivo⁶ opera: o sistema não precisa coagir o trabalho, pois o próprio design da cultura participativa gera uma satisfação intrínseca tão intensa que o valor econômico extraído desse engajamento se torna uma consequência natural e muitas vezes invisível para o próprio fã.

Este engajamento comunitário pode ser analisado criticamente através do conceito de "trabalho livre" (free labor). Hesmondhalgh (2015), citando Tiziana Terranova, descreve este fenômeno como um trabalho que é "simultaneamente voluntariado dado e não desejado, apreciado e explorado" [p. 164]. No ecossistema de Stardew Valley, os fãs criam wikis, mods e conteúdo para redes sociais por paixão, mas esse esforço é de certa forma "explorado" ao ser convertido em valor econômico para o jogo sem remuneração direta. Cria-se, assim, uma cadeia produtiva invisível onde o jogador, ao mesmo tempo em que se sente pertencente e empoderado dentro da comunidade, atua como um trabalhador não remunerado, reforçando o sucesso comercial do mesmo produto que oferece um escape da lógica do trabalho.

Contudo, uma análise crítica não deve reduzir o engajamento dos fãs a uma simples exploração. Hesmondhalgh (2015) pondera que "o trabalho não remunerado pode não ser um problema em si" [p. 174], indicando que a ausência de pagamento não é uma objeção suficiente. De fato, a comunidade ganha um "conjunto de recompensas por tal trabalho", como "a satisfação ao contribuir para um projeto" ou o desenvolvimento de "novas habilidades" que podem ser vistas como uma espécie de "salário diferido" [Hesmondhalgh, 2015, p. 175]. Portanto, a relação entre Eric Barone, o jogo e sua comunidade não é de mera exploração, mas sim uma complexa simbiose. O sucesso do game reside precisamente nessa intersecção, onde um produto com um forte interesse econômico se sustenta através do

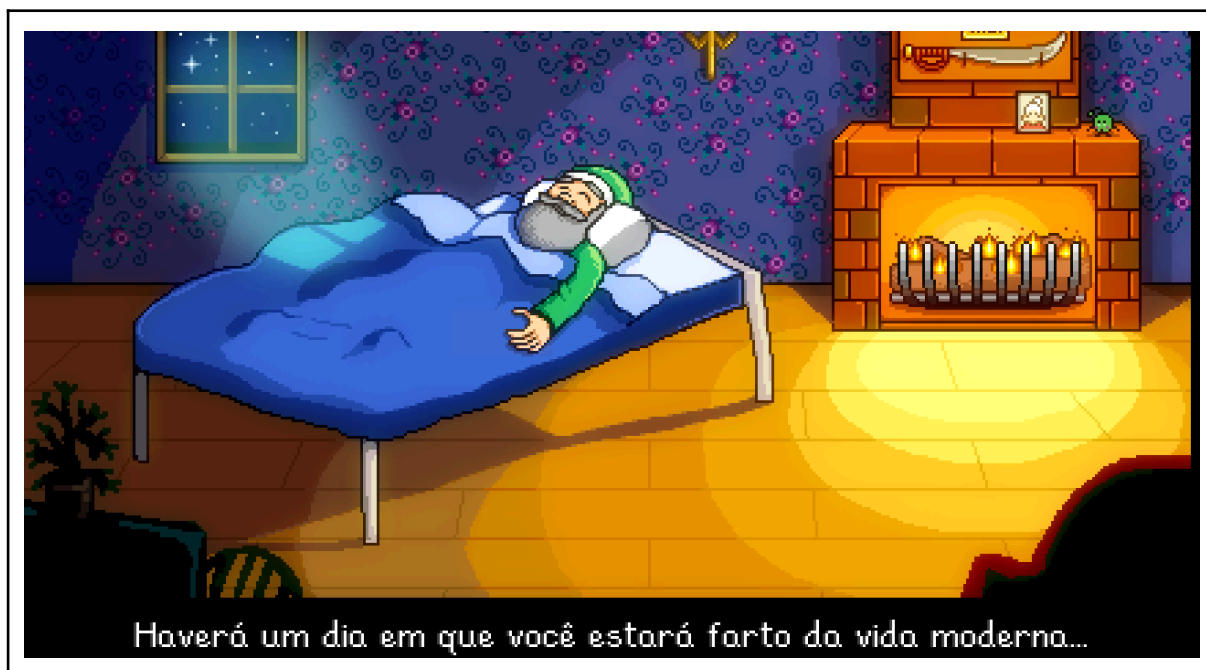
⁶ O conceito de 'capitalismo afetivo', cunhado por Eva Illouz (2011), descreve a organização econômica contemporânea onde as emoções tornam-se commodities (mercadorias). No contexto desta pesquisa, o afeto e a paixão do fã pela obra são os recursos intangíveis capturados e convertidos em valor comercial (longevidade e relevância do jogo) pela indústria.

trabalho voluntário de uma comunidade que encontra no jogo e em seu entorno um espaço de criatividade, pertencimento e alinhamento de valores, ainda que dentro de uma lógica de mercado.

4. DICOTOMIA ÉTICA: JOJAMART VS. CENTRO COMUNITÁRIO

Para compreender as tensões que fundamentam esta pesquisa, é imperativo situar e analisar a natureza da narrativa que sustenta este estudo. A premissa de *Stardew Valley* fundamenta-se em um resgate de valores existenciais, introduzido pelo monólogo do avô do protagonista em seu leito de morte. Ao entregar um envelope selado, o patriarca antecipa um momento de ruptura inevitável: "Haverá um dia em que você se sentirá esmagado pelo fardo da vida moderna e seu espírito brilhará diante de um vazio crescente". Na carta que acompanha a herança da fazenda, ele confessa ter, durante sua trajetória, "perdido de vista o que mais importava na vida: os vínculos concretos com a natureza e com outras pessoas". Esse testamento não é apenas a doação de uma propriedade, mas uma crítica direta à desumanização contemporânea, estabelecendo a busca por propósito e conexão orgânica como o motor da história.

Figura 5 - Cena inaugural do avô como catalisador da crítica à vida moderna



Fonte: Elaborado pelo autor

A partir dessa premissa narrativa, torna-se necessário analisar a natureza da Joja

Corporation. Trata-se de uma megacorporação multissetorial que mimetiza o comportamento de grandes conglomerados globais, atuando em frentes que abrangem desde o transporte marítimo, mineração e armazenagem até serviços médicos de emergência e a produção de bens de consumo, como a bebida energética Joja Cola. A onipresença da marca estabelece o tom crítico da obra, posicionando-a como uma entidade que prioriza a expansão e o lucro em detrimento das especificidades locais.

A relação do jogador com este sistema é estabelecida no prólogo do simulador. O jogo inicia em um cenário de alienação laboral: o protagonista é retratado como um funcionário anônimo em um escritório da Joja, cercado por cubículos cinzentos sob os lemas “Cresça aqui!”, “A vida é melhor com Joja”, etc. A presença de um esqueleto e um corpo desidratado em uma das baias de trabalho serve como uma metáfora visual ácida para a exaustão física e mental promovida pela cultura corporativa. É a tentativa de fuga dessa "engrenagem" que impulsiona o personagem a buscar uma vida alternativa na fazenda herdada de seu avô, na Vila Pelicanos.

Figuras 6 e 7 - Alienação laboral no prólogo corporativo da Joja Corporation





Fonte: Elaborado pelo autor e THEGAMER⁷

Ao chegar à Vila Pelicanos em busca dessa reconexão com a natureza, o jogador depara-se com um novo obstáculo: o Centro Comunitário em ruínas. O edifício, que outrora foi o coração social da cidade, agora simboliza o abandono das tradições e do espaço público diante do avanço da modernidade corporativa. Esse cenário de decadência serve como o catalisador para o conflito central do gameplay: a prefeitura planeja vender o prédio para a JojaMart para transformá-lo em um armazém de estoque. A partir deste ponto, o simulador impõe duas rotas narrativas e mecânicas excludentes, forçando o jogador a decidir entre a revitalização da memória coletiva ou a adesão definitiva ao modelo corporativo.

⁷ Imagem disponível em: <<https://www.thegamer.com/stardew-valley-joja-corporation-explained/>>.

Figura 8 - Centro Comunitário como símbolo do abandono do espaço público

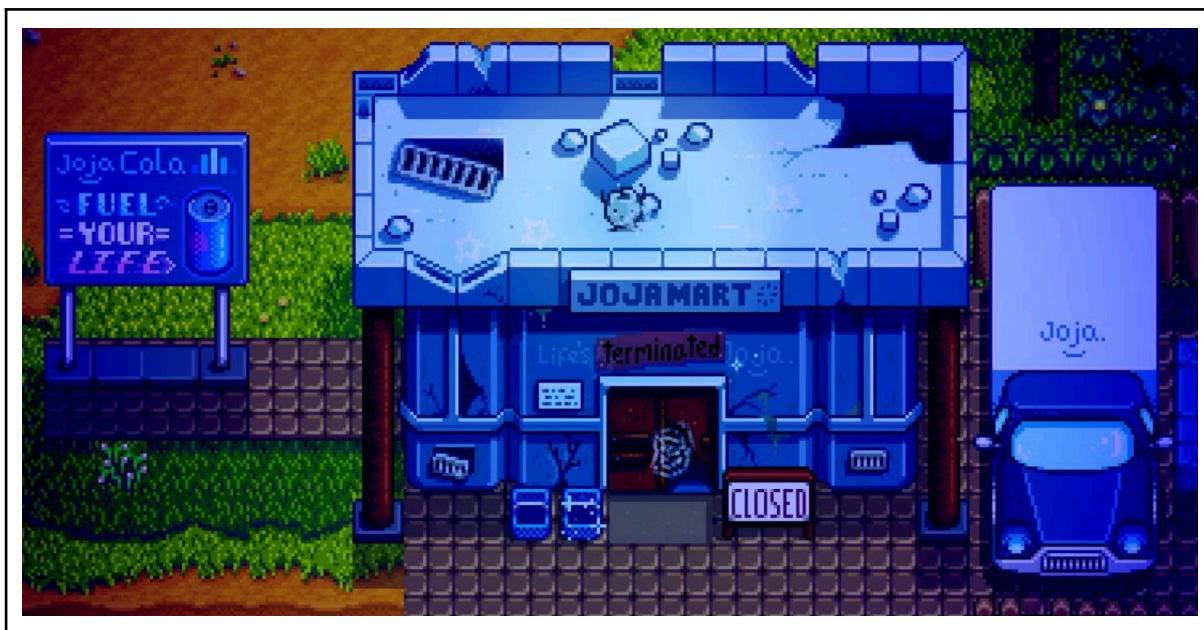


Fonte: Planeta Gaming⁸

A rota do Centro Comunitário exige que o jogador complete os "Pacotes", uma mecânica de coleta que demanda a entrega de itens específicos da natureza (colheitas sazonais, peixes, minerais), mediados pelos Junimos, espíritos da floresta. Esse caminho valoriza a diversidade produtiva e o respeito ao tempo da natureza. A conclusão dessa jornada resulta em um clímax narrativo onde a comunidade se une, levando à falência da filial local da Joja e à expulsão da corporação da cidade.

⁸Imagem Disponível em:
<<https://www.planetagaming.com/stardew-valley-review-escapando-de-la-rutina-sin-mayores-spoilers/stardew-valley-centro-comunitario-inside-planeta-gaming/>>.



Figura 9 - Prédio da JojaMart em estado de abandono



Fonte: THEGAMER

Em contrapartida, a Rota da Joja é personificada pela figura de Morris, o gerente da corporação e antagonista da trama. Seu objetivo é claro: transformar o centro em um Armazém de Estoque para maximizar a eficiência logística da empresa. Ao adquirir uma assinatura de membro com Morris, o jogador substitui a lógica da coleta pela do poder financeiro: todas as melhorias da cidade (conserto de ônibus, pontes, estufas) deixam de ser conquistas e passam a ser compradas diretamente com dinheiro através do "Formulário de Melhorias Comunitárias Joja".

Figura 10 - Formulário de desenvolvimento comunitário da Joja

|  Projetos de Desenvolvimento da Comunidade | |
|---|---|
| Junte-se a nós. Prospere. Vila Pelicanos  | |
| <input type="checkbox"/> Ônibus 40000g | <input type="checkbox"/> Carrinhos 15000g |
| <input type="checkbox"/> Ponte 25000g | <input type="checkbox"/> Estufa 35000g |
| <input type="checkbox"/> Mineração ... 20000g | Preparado por <u> Morris </u> |

Fonte: Stardew Valley Wiki

Essa dualidade materializa no gameplay o conflito central da obra. Enquanto a primeira rota pune a pressa e recompensa a harmonia ecológica, a segunda, promovida por Morris, oferece a conveniência e a rapidez do mercado, transformando o jogador em um parceiro da mesma engrenagem corporativa da qual o protagonista tentou fugir no início da história.

No epicentro dessa resistência local encontra-se Pierre, o proprietário do armazém da vila e o principal antagonista comercial da JojaMart. Pierre simboliza a vulnerabilidade do pequeno comércio de proximidade, cujos vínculos comunitários são ameaçados pela escala industrial e pelos preços subsidiados da corporação. No entanto, a obra apresenta uma construção de personagem nuançada: Pierre não é um arquétipo de pureza, mas um empresário que também lida com ambições de expansão e competitividade.

Figura 11 - Representação do personagem Pierre na cultura de fãs



Fonte: GitHub

Pontuadas essas questões centrais que discorrem sobre a base do trabalho, e conscientes de que não se esgotaram todas as complexidades mecânicas e narrativas que compõem o universo de Stardew Valley, encerra-se esta caracterização para darmos sequência ao desenvolvimento do estudo e à discussão dos dados.

5. ANÁLISE CRÍTICA E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Concluída a etapa de exploração do material, este capítulo e o subsequente destinam-se à descrição e ao tratamento dos resultados. O foco agora transita da organização estrutural dos dados para a fase de interpretação analítica. Conforme alertam Sampaio e Lycarião (2021, p. 107), a análise de conteúdo não deve se limitar a descrever o corpus, mas permitir "inferências sobre as causas ou sobre os efeitos das características das comunicações".

Neste sentido, a investigação utiliza as categorias analíticas não apenas para classificar os posts, mas para responder como as narrativas de Stardew Valley são ressignificadas pelos jogadores. A análise busca revelar as tensões subjacentes — como o conflito entre a mecânica capitalista e o discurso ambiental — e evidenciar o "efeito transbordamento", onde a experiência lúdica influencia atitudes concretas na vida real.

5.1. A Matriz De Análise

Para operacionalizar a investigação proposta e responder aos objetivos específicos deste trabalho, foi desenvolvida uma matriz de análise de conteúdo que sistematiza a observação do fenômeno. A construção dessa ferramenta partiu de um processo de aglutinação entre os objetivos estratégicos da pesquisa e os pilares teóricos levantados na fundamentação (sustentabilidade, cultura participativa e crítica ao capitalismo).

Dessa convergência, emergiram cinco grandes categorias analíticas. Na linguagem estatística aplicada à Análise de Conteúdo, estas categorias funcionam como variáveis qualitativas nominais (Sampaio; Lycarião, 2021, p. 115), pois classificam as unidades de sentido (os posts) sem estabelecer uma hierarquia numérica entre elas, permitindo mapear a diversidade temática do discurso.

Quadro 1 - Categorias analíticas

| |
|---|
| 1. Representação da Sustentabilidade |
| 2. Narrativa Anti-Corporativa |
| 3. Influência na Vida Real (Transbordamento) |
| 4. Engajamento Comunitário (Cultura Participativa) |
| 5. Ativismo e Consciência Cívica |

Fonte: Elaborado pelo autor

Cada categoria foi desdobrada em subcategorias (códigos), com o intuito de classificar com precisão as nuances do discurso dos jogadores e identificar como temas complexos são traduzidos em conversas cotidianas. A tabela abaixo (Quadro 2) apresenta o referencial de codificação utilizado, desenhado para garantir que a frequência e a recorrência dos temas pudessem ser mensuradas:

Quadro 2 - Códigos e definições

| | |
|---|---|
| 1.1. Sustentabilidade como Prática | Discursos que focam na aplicação de mecânicas do jogo (plantar, reciclar, gerir recursos) como uma forma de praticar a sustentabilidade de maneira funcional e direta. |
| 1.2. Sustentabilidade como Estética | Discursos que enquadram a sustentabilidade como um valor visual ou de design (ex: criar uma fazenda bonita e "ecológica", organizar áreas de reciclagem de forma harmoniosa). |
| 1.3. Sustentabilidade como Filosofia | Discursos que interpretam as mecânicas e a narrativa do jogo como uma mensagem mais profunda sobre um estilo de vida simples, consciente e em oposição ao consumo. |
| 2.1. Crítica Lúdica | Discursos que tratam a oposição Joja vs. Centro Comunitário como um desafio mecânico do jogo, focando em estratégias para vencer o "vilão" ou completar as missões. |
| 2.2. Crítica Ideológica | Discursos que conectam a narrativa da Joja a críticas mais amplas sobre o capitalismo, a vida corporativa e o impacto de grandes corporações no mundo real. |
| 3.1. Ação Direta | Testemunhos explícitos de jogadores que adotaram um comportamento ou prática na vida real inspirados diretamente pelo jogo (ex: "Comecei a jardinar por causa do jogo"). |
| 3.2. Mudança de Atitude | Relatos de uma mudança na percepção ou no modo de pensar sobre temas como consumo, comunidade ou natureza, sem necessariamente mencionar uma ação concreta. |
| 3.3. Escapismo Idealizado | Discursos que posicionam o mundo de Stardew Valley como uma utopia ou um refúgio idealizado, um escape da complexidade do mundo real. |
| 4.1. Produção de Conteúdo | Discursos que envolvem a criação e compartilhamento de "trabalho de fã" (mods, guias, fanarts) motivados pela paixão e pelo desejo de contribuir com a comunidade. |
| 4.2. Suporte Coletivo | Discursos focados na ajuda mútua, na troca de dicas e no acolhimento de novos jogadores, reforçando o senso de pertencimento e a inteligência coletiva. |
| 4.3. Tensão Econômica (Crítica) | Discursos que revelam uma consciência (mesmo que sutil) sobre a relação entre o trabalho voluntário da comunidade e o valor comercial do jogo. |
| 5.1. Ativismo Digital | Discursos que utilizam o jogo e seus temas como ponto de partida para |

| | |
|--|---|
| Discursivo | debates sobre pautas sociais, políticas ou ambientais do mundo real. |
| 5.2. Ativismo de Nicho (Foco no Jogo) | Discursos onde a comunidade se mobiliza para promover mudanças dentro do próprio ecossistema do jogo (ex: pedir novas funcionalidades ou representatividade). |
| 5.3. Limites do Ativismo (Escapismo vs. Ação) | Discursos que ativamente rejeitam a politização do jogo, defendendo seu papel como um espaço de entretenimento e escapismo, livre de debates "sérios" ou "do mundo real". |

Fonte: Elaborado pelo autor

O processo de coleta e categorização dos dados estendeu-se por um período de aproximadamente dois meses, cobrindo um recorte temporal que abrange desde o lançamento do jogo, em 2016, até o presente. O locus principal da investigação concentrou-se nos subreddits r/StardewValley e r/StardewValleyBR, que foram amplamente mapeados a fim de garantir representatividade tanto da comunidade global quanto da local.

A recuperação dos dados deu-se através de uma estratégia híbrida de busca: utilizou-se tanto a ferramenta nativa de pesquisa da plataforma quanto indexadores externos via navegador. O uso cruzado de palavras-chave nessas duas frentes visou mitigar as limitações algorítmicas da busca interna do Reddit, garantindo uma varredura mais exaustiva dos tópicos de interesse. No tratamento dos dados internacionais, ferramentas de tradução automática foram utilizadas como suporte para a triagem inicial, seguidas de uma verificação manual para assegurar a fidelidade semântica dos termos e contextos culturais.

Quadro 3 - Classificação de palavras-chave por tipo de discurso preliminar

| Palavras-Chave para Identificação | Tipo de Discurso |
|--|--|
| "relaxante", "terapêutico", "cozy", "minha fazenda", "fazer uma grana", "automatizar". | Foco na satisfação e responsabilidade pessoal. |
| "capitalismo", "Joja", "Amazon", "Walmart", "Pierre", "exploração", "lucro". | Foco em questões políticas e econômicas mais amplas. |
| "na vida real" (IRL), "comecei a", "inspirado por", "jardinagem", "cozinhar", "aprendi". | Relatos de mudanças comportamentais concretas. |
| "refúgio", "saúde mental", "me salvou", "fugir da realidade", "burnout", "mundo perfeito", "meu trabalho". | Discurso que posiciona o jogo como uma utopia inatingível. |
| "mods", "wiki", "guia", "fan art", "comunidade", "otimizar", "criei", "desenhei". | Discurso sobre a criação de conteúdo e suporte à comunidade. |
| "comunidade", "ajudar", "acolhedor", "compartilhar", "dica", "conselhos", "suporte". | Discurso sobre pertencimento e colaboração. |

Fonte: Elaborado pelo autor

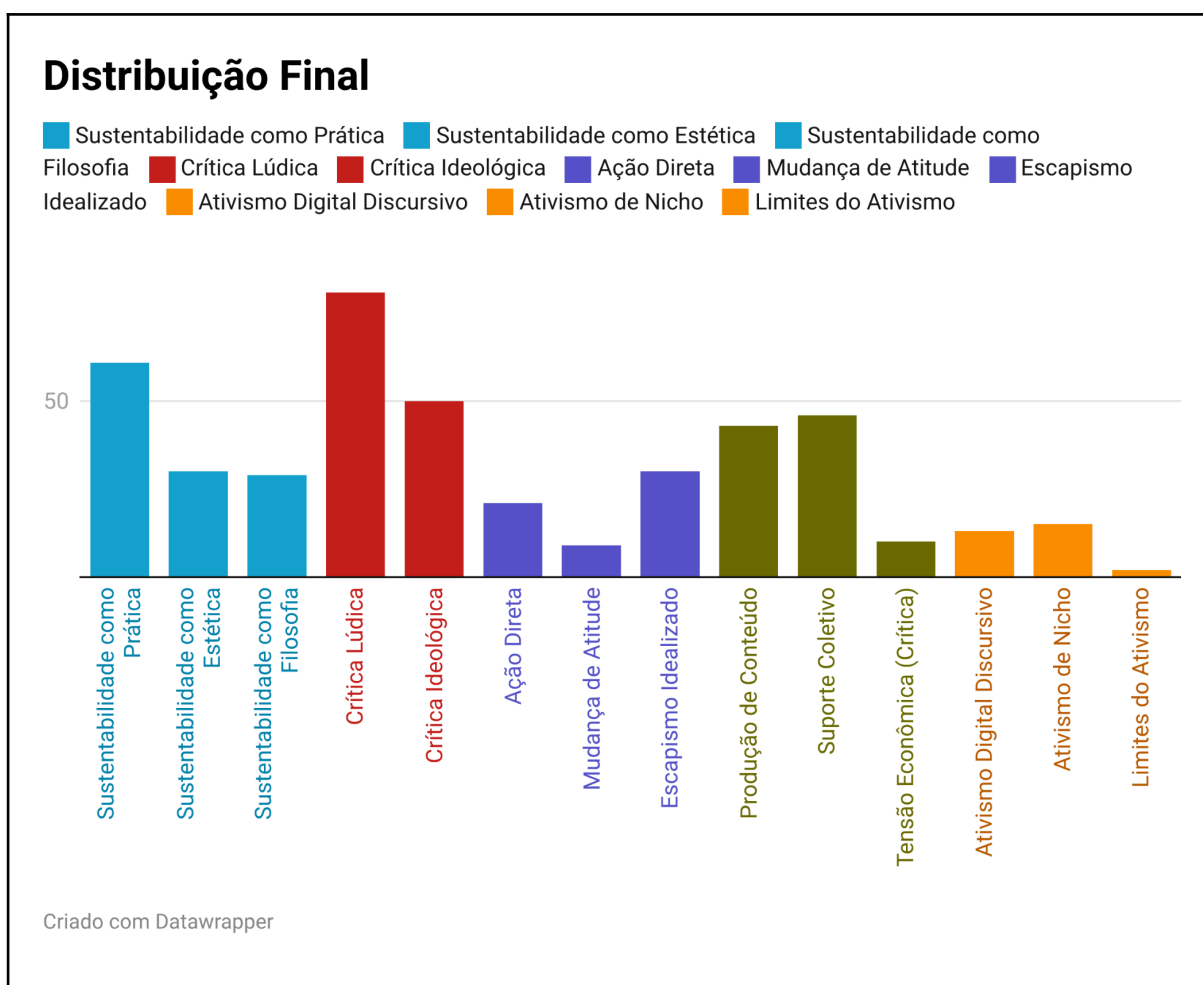
Embora o foco tenha recaído sobre as comunidades oficiais, o protocolo de pesquisa permitiu a inclusão de exceções estratégicas quando o conteúdo apresentava alta relevância qualitativa para os objetivos do estudo. Dessa forma, foram integrados ao corpus registros pontuais provenientes de subreddits correlatos: r/CozyGamers (2), r/gaming (1), r/StardewValleyExpanded (1) e r/StardewMemes (1). A incorporação desses cinco registros externos justifica-se pela sua capacidade de ilustrar tensões críticas e apropriações de humor (memes) fundamentais para a análise.

Por fim, estabeleceu-se como critério de inclusão a seleção exclusiva de postagens principais, em detrimento de comentários isolados. Essa escolha metodológica teve por objetivo agrupar uma maior variedade de discursos estruturados e mapear, de forma panorâmica, as inclinações predominantes de entendimento dos jogadores sobre as mecânicas e a narrativa do jogo.

6. ANÁLISE DOS EIXOS TEMÁTICOS

Nesta seção, os 220 registros coletados no subreddit r/StardewValley e r/StardewValleyBR são analisados qualitativamente. Conforme orientam Sampaio e Lycarião (2021, p. 113), a frequência das categorias não é um fim em si, mas um indicador da "intensidade e relativa importância" de determinados fenômenos sociais no discurso dos jogadores.

Gráfico 1 - Distribuição final dos eixos temáticos



Fonte: Elaborado pelo autor

A distribuição das 440 ocorrências identificadas nos 220 registros revela que a Narrativa Anti-Corporativa (Eixo 2) é o pilar central do discurso na comunidade, totalizando 131 incidências. Esse dado indica que o jogo é lido pelos usuários, primordialmente, como uma arena de posicionamento político e social. Em contrapartida, o Ativismo e Consciência Cívica (Eixo 5) apresentou a menor frequência absoluta da pesquisa, com 30 incidências. Essa disparidade sugere que, embora a comunidade seja altamente politizada no discurso, a proposta de intervenção direta ou ativismo de nicho ainda é um fenômeno mais isolado em comparação ao consumo da narrativa e das mecânicas de jogo.

No Eixo 2, o assunto recorrente é a dissonância do lucro, materializada na subcategoria Crítica Lúdica (2.1), que registrou o ápice da amostragem com 81 ocorrências. Observa-se que a busca pela eficiência econômica e a "obviedade do lucro" são os motores que ditam o comportamento do jogador, muitas vezes sobrepondo-se à ideologia. Essa tendência é reforçada no Eixo 1 (Representação da Sustentabilidade), que com 120

incidências, tem como tema predominante a funcionalidade técnica. O jogador entende a sustentabilidade como uma tarefa mecânica e funcional (1.1) necessária para o progresso da fazenda, tratando a natureza como um sistema de regras a ser dominado, antes de ser um valor filosófico (1.3).

O Engajamento Comunitário (Eixo 4), com 99 registros, consolida-se através da inteligência coletiva, com foco recorrente no suporte mútuo. Esse engajamento serve de suporte para a Influência na Vida Real (Eixo 3), que totalizou 60 incidências. Neste eixo, o assunto dominante é o Escapismo associado à Natureza, no qual o simulador é percebido como um refúgio visual "higienizado" que motiva o transbordamento para práticas reais sustentáveis. Essa variação de intensidades prova que o jogo opera como um laboratório de tensões contemporâneas, onde a racionalidade produtivista convive com o desejo genuíno de uma vida mais sustentável e comunitária.

6.1. Narrativas Anti-Corporativas e Crítica Social

O Eixo 2, focado na Narrativa Anti-Corporativa, consolidou-se como o maior quantitativo desta pesquisa, com 131 incidências. Este dado revela que Stardew Valley é consumido pela comunidade do Reddit, antes de tudo, como uma arena de posicionamento político. A análise aponta que a marca "Joja Corporation" não é vista como um elemento de fantasia, mas como um simulador de Realismo Capitalista, servindo de metáfora para críticas diretas a corporações como Amazon e Walmart.

A necessidade de analisar o capitalismo e o corporativismo, portanto, reside na natureza contra-hegemônica do objeto. Em Stardew Valley, a sustentabilidade é apresentada como uma alternativa sistêmica ao modelo predatório da Joja Corporation. Assim, 'ser sustentável' neste contexto transcende o manejo de recursos naturais; trata-se de uma postura política de resistência à homogeneização do consumo e à alienação do "trabalho". Conforme a Comissão Econômica para a América Latina e o Caribe (ECLAC):

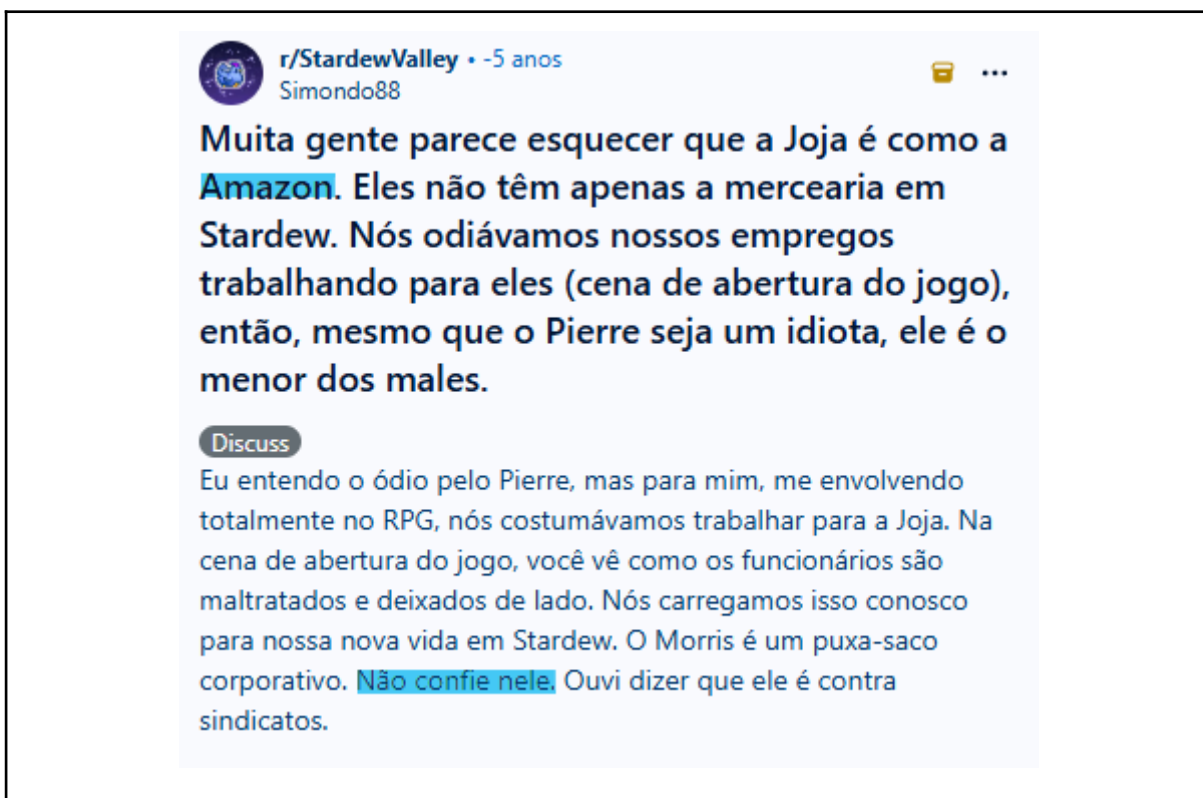
O desenvolvimento sustentável se destaca no conjunto das propostas e iniciativas implementadas na área ambiental, como um mediador ideológico/político fundamental e suporte necessário para construir um consenso de classes. A tríade, econômica, social e ambiental, atua como guia para muitas práticas diferentes, oferecendo-lhes justificativa e suporte [...]. ECLAC (2004, p. 7 apud BARBOSA; DRACH; CORBELLA, 2014, p. 9):

Nesse sentido, a mediação ideológica mencionada pela ECLAC manifesta-se na tensão entre o 'fazer dinheiro' e o 'restaurar a comunidade'. O jogo utiliza a tríade econômica, social e ambiental para oferecer ao jogador uma sensação de agência: o sucesso da fazenda não é medido apenas pelo acúmulo de capital, mas pela capacidade de esse capital servir como suporte para a revitalização do espaço público (o Centro Comunitário), construindo, assim, um simulacro de consenso onde o desenvolvimento e a preservação deixam de ser antagonísticos para se tornarem interdependentes na experiência lúdica.

6.1.1. A inversão moral: o dilema Joja na comunidade

A narrativa de Stardew Valley estabelece uma dicotomia moral clara: de um lado, a Corporação Joja, símbolo do capitalismo extrativista; do outro, o Centro Comunitário, símbolo da restauração dos laços sociais. Nesse sentido, a análise qualitativa dos registros de Crítica Ideológica (2.2) revela que os jogadores transpõem essa ficção para o mundo real, comparando sistematicamente a Joja a corporações como Amazon e Walmart (ID L003, L015, L025, L033, L045)

Figura 12 - L015: Transposição da dicotomia do jogo para críticas a corporações reais



Fonte: Reddit

O discurso acima demonstra uma leitura política do jogo. O jogador não está apenas escolhendo uma rota de gameplay, mas simulando um boicote corporativo baseado em princípios do mundo real (direitos trabalhistas, monopólio). A tensão situa-se na projeção da realidade na ficção: o jogo serve como palco para debater a ética do consumo contemporâneo (Amazon vs. Comércio Local), validando a narrativa do jogo como uma crítica social relevante e não apenas entretenimento.

Há também a percepção de uma “inversão moral” incompleta. A comunidade identifica que a alternativa ao capitalismo da Joja — representada pelo comerciante local Pierre — é, muitas vezes, hipócrita. Posts como o L027 e o L144 destacam diálogos onde Pierre admite vender produtos "orgânicos" com margens de lucro abusivas. Para o jogador, a escolha não é entre "bem e mal", mas sim entre a "grande corporação eficiente" e o "pequeno burguês ganancioso", evidenciando um ceticismo agudo da comunidade em relação a discursos de sustentabilidade que não revisam suas lógicas econômicas.

Figura 13 - L027: Ceticismo da comunidade diante de discursos contraditórios



Fonte: Reddit

Para além dos discursos textuais, a comunidade utiliza a criação de imagens para

expor essas contradições da narrativa, demonstrando que a percepção do jogador sobre a moralidade da vila é mediada por um olhar crítico.

Figuras 14 e 15 - L185 e L054: Produção imagética como crítica às contradições narrativas



Fonte: Reddit

No registro L184, o usuário utiliza uma fanart do personagem Morris para satirizar a "festa do consumo" promovida pela Joja. A obra demonstra como a euforia do gerente corporativo contrasta com a miséria dos trabalhadores ao fundo, expondo a tensão entre a conveniência dos preços baixos e a realidade de exploração laboral que sustenta a marca. No registro L053, o jogador utiliza um meme para denunciar a hipocrisia de Pierre, o representante do comércio local. A imagem demonstra como a alternativa "ética" ao capitalismo da Joja replica as mesmas lógicas de apropriação de crédito e lucro abusivo sobre o trabalho do fazendeiro, revelando que o usuário percebe traços de greenwashing e ganância em ambos os lados do conflito.

Esse ceticismo em relação a uma saída real do sistema é complementado pelo registro L136, no qual o jogador manifesta frustração por não poder contratar os amigos Sam e Shane

após o fechamento da Joja Mart. O desejo do usuário de assumir o papel de empregador para 'salvar' a comunidade economicamente revela a dependência da lógica de trabalho assalariado: mesmo após derrotar a corporação, o jogador reproduz a hierarquia patrão-empregado como única solução viável, evidenciando que a inversão moral proposta pelo jogo falha em oferecer uma alternativa que não replique as estruturas de poder do capital.

A análise desses registros demonstra como a comunidade não aceita passivamente a divisão moral sugerida pelo jogo, propondo uma leitura onde a sustentabilidade e a ética econômica são cobradas tanto da grande corporação quanto do pequeno comerciante.

6.1.2. Incoerência do design: a promessa falha de sustentabilidade

Nesse sentido, embora o jogo se venda como uma utopia ecológica, os jogadores frequentemente apontam a incoerência da mecânica e/ou narrativa, onde a promessa de um mundo sustentável falha em sua lógica interna. Essa quebra de expectativa pode ser explicada pelo conceito de Consistent Reality Logic (Lógica da Realidade Consistente). Segundo Björk e Holopainen (2004, p. 65), para que um jogo seja consistente, não devem existir "contradições ou irregularidades no funcionamento do game", de modo que as ações do jogador e suas consequências sejam lógicas em todo o mundo virtual.

Registros como o L138 (a existência de um esgoto sem que as casas tenham banheiros) e o L143 (a ausência de pratos de carne apesar da criação intensiva de animais) mostram que a comunidade audita a simulação. A tensão mais latente aparece no post L216 (com 17 mil upvotes), onde o jogador expressa a frustração de não poder limpar o lixo da praia. Aqui, a sustentabilidade do jogo é percebida como limitada: o desenvolvedor permite que o jogador limpe sua fazenda para lucrar, mas o impede de exercer uma agência cívica sobre o espaço público poluído, revelando as amarras técnicas da utopia proposta.

Figura 16 - L216: Crítica das limitações sistêmicas da sustentabilidade no jogo



Fonte: Reddit

A aplicação da teoria de design revela que, ao impedir essa ação, o jogo viola sua própria consistência: se o design ensina que o lixo é um recurso a ser coletado e reciclado na fazenda, o jogador espera, intuitivamente, que essa regra se aplique a todo o cenário. Como afirmam Björk e Holopainen (2004, p. 65), "se o jogador pode explodir uma caixa, ele deveria ser capaz de explodir todas as outras caixas similares".

6.1.3. O "paradoxo de Pierre": o greenwashing do pequeno comerciante

A consciência crítica da comunidade não se restringe à vilania óbvia da Joja Corporation, voltando-se de forma incisiva para a figura do NPC Pierre. Embora ele represente a alternativa local, os jogadores identificam em seu comportamento uma prática de capitalismo dissimulado, o que gera um tensionamento sobre a autenticidade da sustentabilidade proposta pela narrativa do Centro Comunitário.

Retomando o registro L027, observa-se que o usuário não apenas identifica Pierre como um comerciante ganancioso, mas como um praticante de greenwashing. Ao destacar o diálogo em que o personagem admite utilizar selos "orgânicos" apenas para inflar os preços em 1000%, o jogador expõe a instrumentalização da pauta ecológica para fins de lucro abusivo. A tensão reside na percepção de que a "etiqueta verde" é usada como uma

ferramenta de marketing enganoso, provando que o público de Stardew Valley é vigilante e rejeita a sustentabilidade quando esta é reduzida a um valor de troca sem lastro ético.

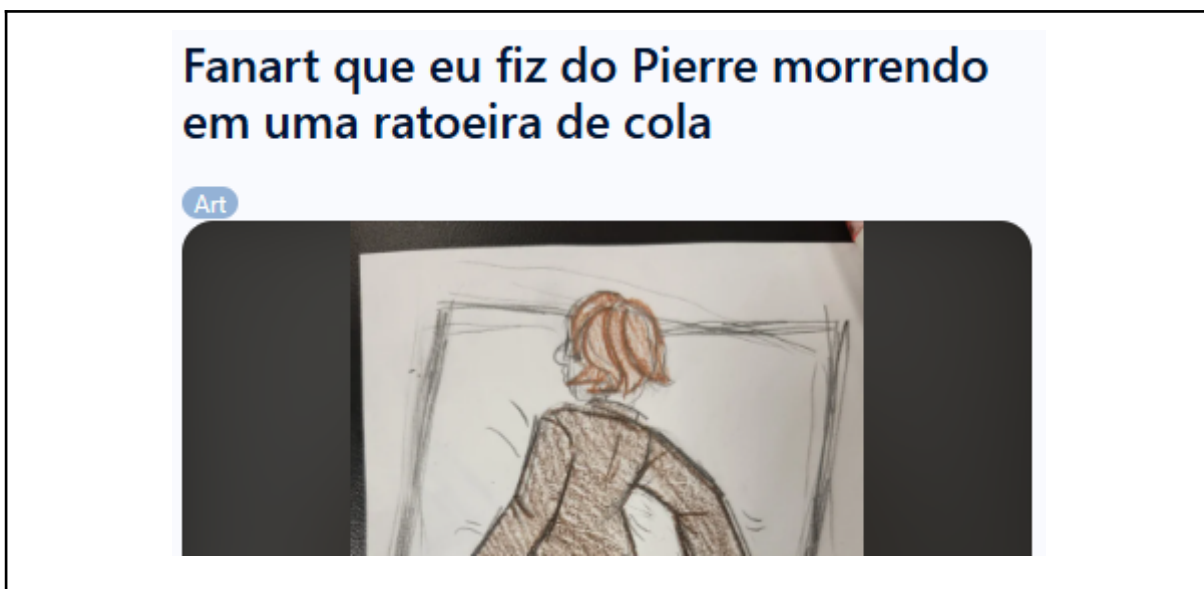
Essa desconstrução do herói local é aprofundada conforme já apontado no registro L144, no qual o jogador expõe a ambição de Pierre em se tornar "extremamente rico" e expandir sua rede de lojas. O usuário utiliza essa evidência para demonstrar que a diferença entre o pequeno comerciante e a grande corporação é apenas de escala, e não de natureza econômica. Para o jogador, essa dissonância ética transforma a escolha moral do jogo em uma falsa dicotomia: a comunidade percebe que está trabalhando para sustentar um "pequeno burguês" que replica a lógica predatória.

O mais interessante nesse processo de desconstrução é a transição do jogador de um papel narrativo para um papel analítico, no qual ele audita a economia da vila para validar a ética dos personagens. No registro L059, o jogador realiza um cálculo detalhado sobre o preço da madeira e as recompensas oferecidas pelos lojistas locais (Robin e Pierre). O usuário conclui que a suposta "ajuda aos vizinhos" é, na verdade, uma transação financeiramente injusta que desvaloriza o trabalho do fazendeiro.

A tensão reside na matematização da amizade: o jogador percebe que a economia da vila sabota a narrativa de solidariedade, provando que a racionalidade do lucro é uma variável que contamina até as relações de vizinhança na simulação. O usuário deixa de ser um vizinho cooperativo para se tornar um auditor financeiro, revelando que a lógica do capital é a régua final de satisfação no jogo. Essa quebra de confiança e lealdade manifesta-se de forma extrema através da produção cultural da comunidade.

No registro L104, a hostilidade à marca pessoal de Pierre é retratada por uma fanart do personagem preso em uma armadilha de cola, equiparando-o a uma praga indesejada. A tensão identificada é a ruptura total da lealdade do consumidor/jogador; ao perceber que o herói local replica a ganância corporativa da Joja, o público manifesta um repúdio estético e moral.

Figura 17 - L104: Repúdio estético à lógica corporativa personificada no personagem



Fonte: Reddit

Esse comportamento demonstra que o público de Stardew Valley possui um alto nível de exigência ética, rejeitando discursos de propósito que não se sustentam na prática econômica do cotidiano. Conclui-se que o game atua como um laboratório de ceticismo, onde o jogador aprende a identificar o greenwashing e a hipocrisia de marca, exigindo que a sustentabilidade seja uma prática sistêmica e não apenas um artifício narrativo.

6.1.4. Ativismo digital e protestos lúdicos: a agência do jogador

Neste subcapítulo, o ativismo digital é compreendido como um fluxo contínuo que transita da conscientização discursiva à intervenção pragmática, onde a agência do jogador converte o entretenimento em tática política deliberada. Embora a circulação de memes e os debates em comunidades estabeleçam uma base crítica essencial de letramento político, a linha divisória do ativismo é traçada quando a opinião transborda para a ação estratégica, manifestando-se em duas instâncias fundamentais: (1) no ativismo lúdico, caracterizado pela subversão intencional das mecânicas para encenar protestos e "alterar" a narrativa dentro do sistema; e (2) na mobilização material, expressa na programação de mods de acessibilidade ou na influência concreta de hábitos reais.

Um dos tensionamentos mais reveladores do Eixo 2 é a emergência de comportamentos que transcendem o entretenimento e se configuram como ativismo performativo lúdico. Ao encontrar limites nas mecânicas originais do jogo, a comunidade do

Reddit utiliza a criatividade e a inteligência coletiva para encenar protestos que carregam propostas de revisão ética da narrativa.

No registro L031, observa-se um jogador utilizando a mecânica de crafting (placas) para expor publicamente um item secreto e comprometedor do Prefeito Lewis (sua roupa íntima) em frente à residência da autoridade.

Figura 18 - L031: Protesto lúdico realizado no ambiente do jogo



Fonte: Reddit

Novamente existe uma “lacuna” no design, pois o jogo apresenta indícios de má gestão pública e corrupção por parte do prefeito, mas não oferece ao jogador uma mecânica de "voto" ou "destituição". Nesse sentido, o jogador não se limita à inconformidade passiva; ele propõe um ato de desobediência civil. Ao transformar um item de piada em um símbolo de protesto político, o usuário subverte a hierarquia da vila. Ele utiliza o espaço bucólico como palco de uma disputa simbólica, exigindo uma prestação de contas moral que o código do jogo não previu, mas que a comunidade valida como uma prática de cidadania digital.

O registro L035 apresenta, por sua vez, um dos momentos de tensão entre o desejo cívico do jogador e as amarras do sistema. O usuário utiliza a feira do jogo (um evento desenhado para premiar a produtividade e o valor de mercado dos produtos) para realizar um protesto visual, preenchendo sua vitrine exclusivamente com lixo coletado. O sistema do

jogo, programado sob a lógica da eficiência, pune o jogador com uma nota zero (derrota), pois não reconhece valor na denúncia da poluição, apenas na produção de mercadorias.

Figura 19 - L035: Protesto lúdico realizado no ambiente do jogo



Fonte: Reddit

Este post ilustra uma proposta de politização do espaço lúdico. O jogador desafia a Lógica da Realidade Consistente (BJÖRK; HOLOPAINEN, 2004) ao tentar forçar o simulador a reconhecer a crise ambiental. Embora o algoritmo o puna, o sucesso do ato ocorre no "metajogo": o alto engajamento no Reddit (15 mil upvotes) valida o protesto, transformando a falha mecânica em uma vitória discursiva. A comunidade propõe, através desse post, que a sustentabilidade no jogo deveria ser sobre restauração ecológica, e não apenas sobre o lucro derivado da reciclagem.

Esse ativismo discursivo, no entanto, não se restringe às fronteiras do simulador, extrapolando para a interpretação de problemas sociais complexos da realidade física. No registro L001, o uso de um meme estabelece uma equivalência crítica entre a mecânica de revirar o lixo no jogo e a situação de vulnerabilidade social de indivíduos no mundo real. Esse exemplo demonstra como o vocabulário lúdico de Stardew Valley é utilizado como uma lente para denunciar desigualdades offline, provando que o engajamento da comunidade atua na ressignificação de questões políticas que transcendem o 'círculo mágico' do entretenimento.

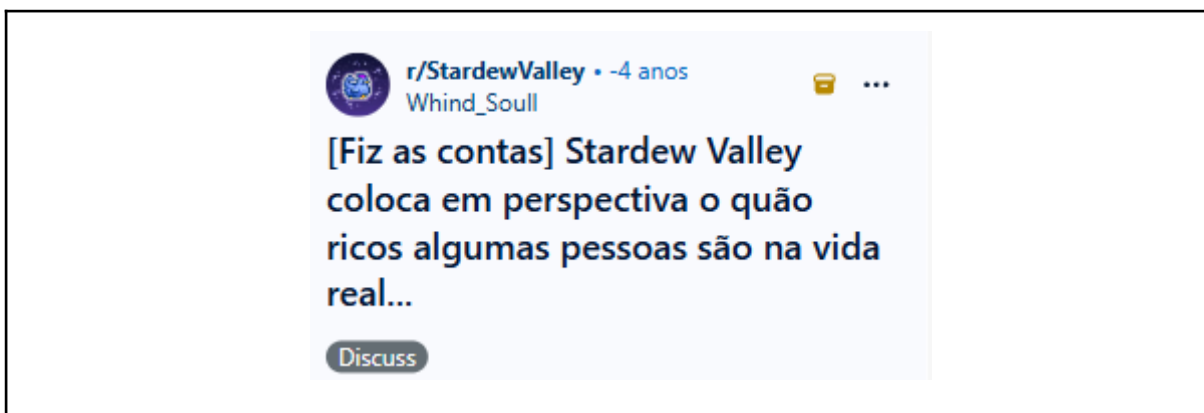
Figura 20 - L001: Uso de meme para crítica social a partir do jogo



Fonte: Reddit

Essa agência discursiva ganha contornos pragmáticos quando o usuário se apropria dos parâmetros lúdicos de progressão para mensurar disparidades econômicas globais. No registro L040, o jogador utiliza as métricas de lucro e as mecânicas de acumulação de capital do game para realizar uma comparação direta com a fortuna de bilionários reais, como Jeff Bezos.

Figura 21 - L040: Comparação com parâmetros econômicos reais



Fonte: Reddit

Ao converter a economia virtual em uma base de comparação sociológica, o usuário

abre caminhos para que a comunidade debata o caráter absurdo da concentração de renda offline através de uma lógica que lhes é familiar. Assim, o simulador consolida-se como um recurso pedagógico no qual as ferramentas de jogo são subvertidas para quantificar e criticar o sistema econômico real, provando que a consciência cívica do fã utiliza a própria estrutura do simulador para pautar temas que extrapolam o entretenimento.

6.2. Influência na vida real e transbordamento

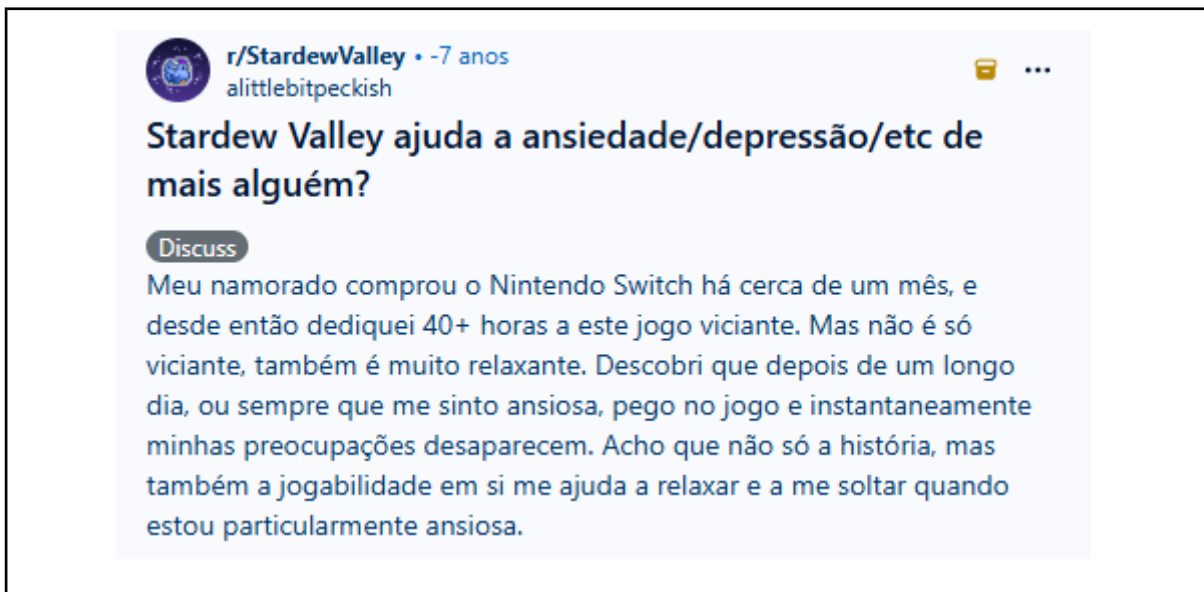
Essencial para os objetivos deste trabalho, este tópico analisa como a experiência lúdica transborda para o cotidiano. Como discutido na fundamentação teórica, os jogos transcendem o "círculo mágico" ao interagirem com contextos externos (SALEN; ZIMMERMAN, 2012), deixando de apenas refletir a cultura para atuar na transformação de hábitos reais. As 60 incidências identificadas no Eixo 3 materializam esse processo, evidenciando como a simulação impacta a percepção e a ação dos jogadores fora da tela.

6.2.1. Escapismo como contato com a natureza

A subcategoria Escapismo Idealizado (3.3), com 30 ocorrências, revela uma recorrência fundamental identificada nesta pesquisa: o desejo de fuga do jogador contemporâneo está invariavelmente associado ao contato com a natureza. Diferente de outros gêneros que propõem mundos fantásticos, o usuário de Stardew Valley busca no simulador um refúgio bucólico capaz de neutralizar as pressões da vida urbana. Esse mimetismo entre o desejo e a simulação manifesta-se em registros como o L113, no qual o usuário expressa o anseio profundo de abandonar a "corrida dos ratos" da sociedade moderna para viver em uma comunidade pequena e unida. O jogador projeta no ambiente digital uma utopia nostálgica, onde a natureza é o elemento central de cura e estabilidade.

Essa busca por uma correspondência física para a paz encontrada na simulação é evidenciada no registro L124, onde o jogador questiona a comunidade sobre a existência de lugares reais que repliquem a geografia e a segurança social da vila, encarando o jogo não apenas como entretenimento, mas como um modelo de realidade desejável. Por fim, observa-se que essa relação consolida a percepção da sustentabilidade como um produto de autocuidado. No registro L076, a jogadora descreve a imersão no game como um "botão de desligar" para as ansiedades da vida real, validando o contato com o "verde" virtual como uma ferramenta terapêutica paliativa frente ao estresse do cotidiano corporativo e urbano.

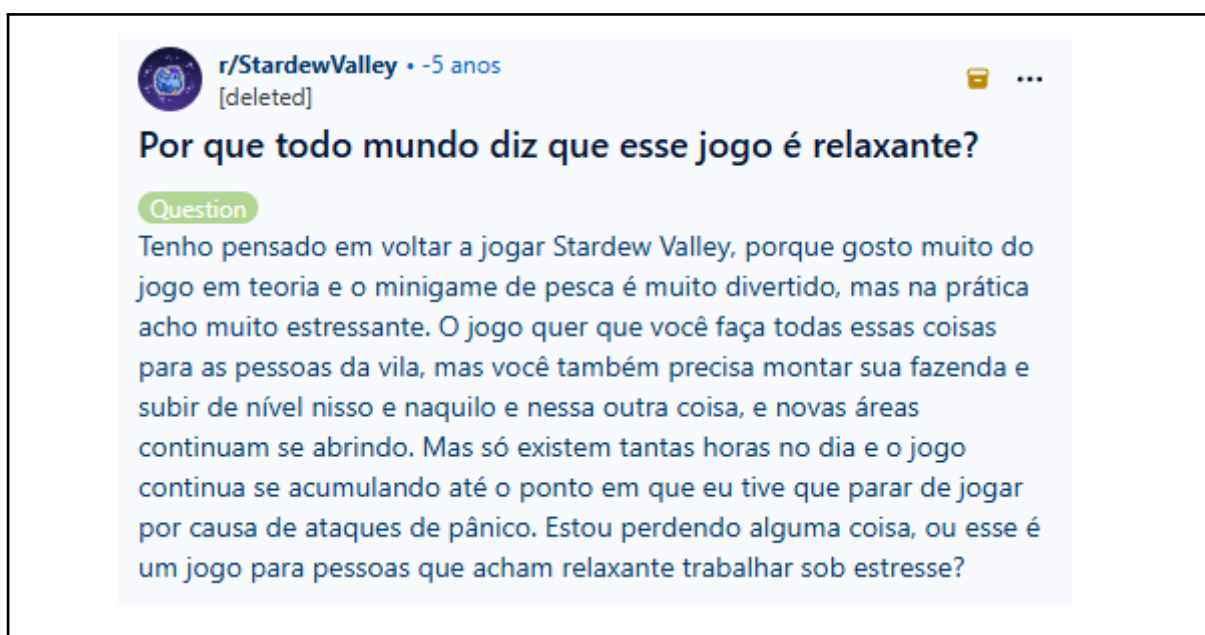
Figura 22 - L076: Imersão como estratégia de enfrentamento do estresse cotidiano



Fonte: Reddit

Contudo, a percepção do jogo como um refúgio de escapismo não é unânime, revelando um tensionamento entre a promessa de relaxamento e a ansiedade gerada pelas mecânicas de desempenho. No registro L074, o usuário contesta abertamente a reputação de "jogo relaxante" de Stardew Valley, relatando ter sofrido ataques de pânico devido à acumulação de tarefas e à pressão do tempo imposta pelo sistema. Essa quebra da expectativa de conforto é reforçada nos registros L078 e L081, nos quais os jogadores descrevem o limite de horário para dormir (2h da manhã) e o sistema de calendário como um "pesadelo" que gera ansiedade de desempenho e o medo de perder eventos (FOMO).

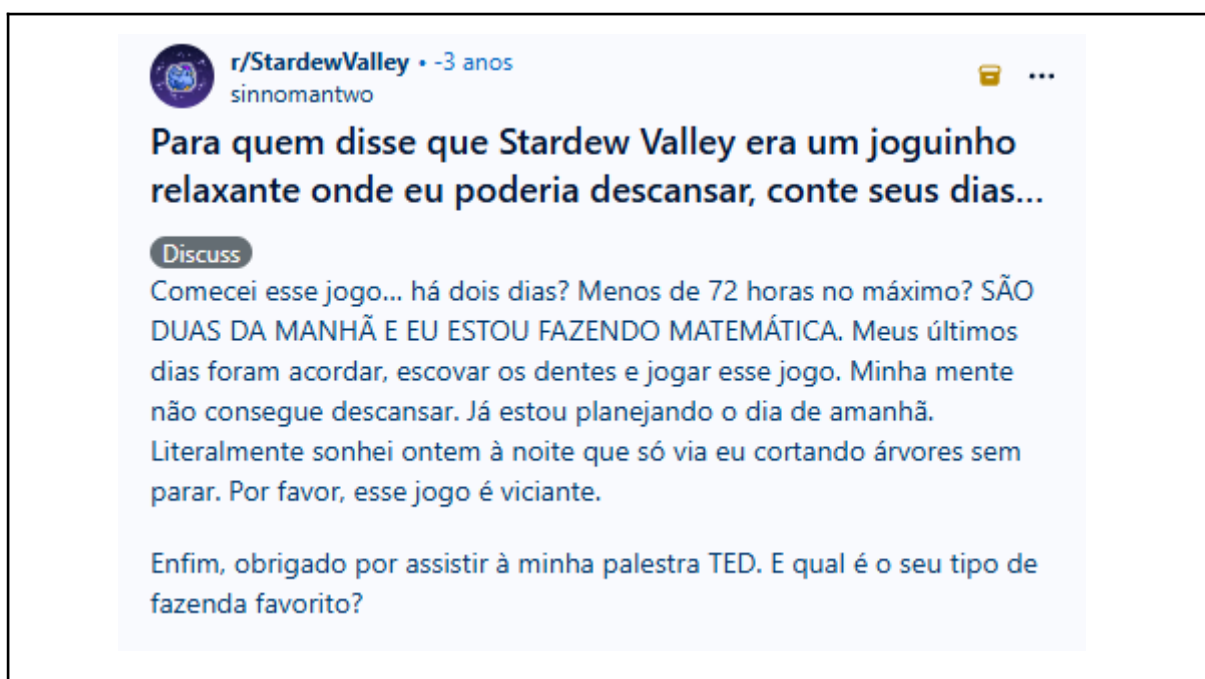
Figura 23 - L074: Contestação da noção de jogo relaxante frente à pressão sistêmica



Fonte: Reddit

Em vez de um escape, o simulador acaba por replicar o estresse produtivo do mundo real, como ilustrado no registro L082, onde o jogador ironiza a proposta cozy enquanto realiza cálculos matemáticos de madrugada para otimizar resultados, evidenciando que o escapismo pode implodir quando a “lógica industrial” de metas coloniza o tempo de lazer do sujeito.

Figura 24 - L082: Replicação do estresse produtivo no tempo de lazer



Fonte: Reddit

6.2.2. Alfabetização ecológica e ação direta

A análise do Eixo 3 revela que o transbordamento da experiência lúdica ocorre em dois níveis distintos: o prático e o perceptivo. A categoria Ação Direta (3.1), com 21 registros, materializa o impacto físico do jogo, onde o simulador atua como um gatilho motivacional para a execução de tarefas reais.

No registro L002, o usuário relata ter iniciado a prática de jardinagem offline motivado pela inspiração do game, enquanto o registro L160 exhibe a foto da colheita real de um jogador que mimetiza os ciclos de cultivo virtuais. Nesses casos, claramente não isolados, o jogo "higieniza" a complexidade da agricultura, removendo a barreira do medo do fracasso e transformando o trabalho braçal em uma extensão do lazer. Esse transbordamento prático também alcança a gastronomia, como visto no registro L023, no qual o ato de cozinhar receitas do jogo na vida real é validado pelo consumo de produtos oficiais da marca, integrando a rotina doméstica à economia do simulador.

Na esfera da socialização, o transbordamento ocorre através da organização de rituais e eventos coletivos. Registros como o L155 e o L206 descrevem a realização de festas de aniversário temáticas na vida real, com decorações, comidas e competições inspiradas no universo lúdico. O usuário transpõe a cultura sustentável para rituais sociais concretos, utilizando o videogame como base simbólica para a construção de laços comunitários e momentos de celebração offline.

Figura 25 - L155: Transposição do universo lúdico para práticas sociais offline



Fonte: Reddit

Por outro lado, a categoria Mudança de Atitude (3.2), com 9 registros, identifica um transbordamento de ordem cognitiva, no qual o jogo reconfigura a lente através da qual o sujeito interpreta o mundo físico, sem necessariamente exigir uma ação imediata. No registro L127, o jogador relata que a imersão no game gerou uma nova consciência sobre a artificialidade da disponibilidade de alimentos fora de época na sociedade contemporânea, desenvolvendo uma maior apreciação pelo ar livre e pela sazonalidade natural. De forma análoga, no registro L154, observa-se que o conhecimento adquirido sobre minerais no jogo altera a percepção do usuário ao visitar um museu real, celebrando o reconhecimento do mundo físico através da estética lúdica.

Essa alfabetização técnica do jogo manifesta-se também na segurança do usuário frente ao meio ambiente físico. No registro L057, o jogador relata ter identificado um cogumelo venenoso na natureza real utilizando o conhecimento de punição mecânica adquirido no simulador. O usuário utiliza a simplificação botânica do game como um alerta de

segurança, provando que o transbordamento prático alcança até o reconhecimento de perigos biológicos fora da tela.

Figura 26 - L057: Aplicação prática de conhecimento ambiental adquirido no jogo



Fonte: Reddit

Como afirmam Salen e Zimmerman (2012, p. 27), essa 'interação lúdica transformadora' permite que o jogo altere as estruturas rígidas do cotidiano. Em Stardew Valley, isso se traduz no que Gee (2003, p. 66) chama de 'identidade projetiva', onde o jogador transcende os limites do virtual para adotar, na prática, valores de produção manual e consciência ambiental.

Em suma, a influência de Stardew Valley na vida real é multifacetada e rompe a barreira do entretenimento digital ao se manifestar em práticas concretas de jardinagem, pesca, culinária, socialização e na adoção de novos hobbies. O simulador atua como um mediador que incentiva o jogador a retomar o contato com a produção manual e com o meio ambiente, transformando a experiência lúdica em um processo de mudança comportamental e engajamento prático com o estilo de vida sustentável.

Figura 27 - L057: Mediação do jogo no engajamento com práticas sustentáveis



Fonte: Reddit

6.3. Engajamento e cultura participativa

O Eixo 4 evidencia a força da Cultura Participativa (JENKINS, 2008) na manutenção da longevidade de Stardew Valley. Com 99 registros, observa-se que a comunidade do Reddit atua como um pilar de sustentação técnica e criativa, onde o jogador deixa de ser um consumidor passivo para se tornar um produtor de valor para o ecossistema do jogo.

6.3.1. Inteligência coletiva e suporte comunitário

A subcategoria Suporte Coletivo (4.2), com 46 ocorrências, revela que o engajamento é movido por uma lógica de ajuda mútua que supre lacunas do design original. Nessa

dinâmica, o jogador veterano assume o papel de mentor, enquanto o novato utiliza a rede para otimizar sua experiência. Dessa forma, o usuário passa a atuar como um agente de suporte voluntário, transformando a inteligência coletiva (LÉVY, 1998) em um motor de eficiência que preenche as falhas instrucionais do desenvolvedor e garante a continuidade do interesse pelo jogo através da resolução colaborativa de problemas.

A exemplo disso, observa-se no registro L111 o momento em que o usuário exalta a Wiki do jogo como a fonte definitiva de verdade, criticando postagens de dúvidas básicas no fórum. A tensão central reside na valorização da eficiência da informação em detrimento da interação social casual; a comunidade estabelece um padrão de comportamento onde o jogador deve ser autodidata, tratando o espaço de discussão como uma ferramenta técnica de otimização e não apenas como um ambiente de lazer.

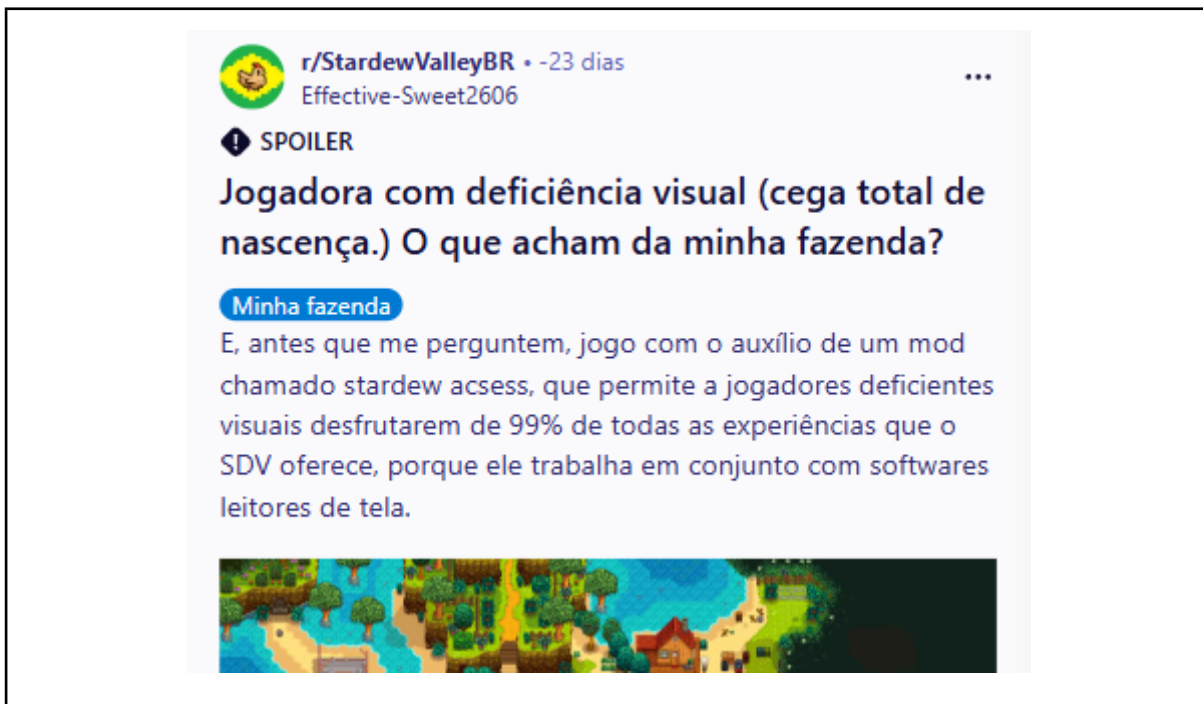
De forma análoga, o registro L007 exhibe o esforço qualificado de um fã ao criar infográficos detalhados para organizar a complexa mecânica de culinária do simulador. Nesse caso, a tensão manifesta-se na invisibilidade do "trabalho livre": o jogador assume o papel de designer instrucional voluntário, oferecendo gratuitamente ferramentas de suporte que o desenvolvedor original não previu. Essa prática demonstra como a inteligência coletiva é utilizada para sanar falhas de design, transformando o engajamento afetivo em uma força de trabalho não remunerada que aumenta a longevidade e o valor funcional do produto.

6.3.2. Produção de conteúdo e a política dos mods

Neste nível de análise, a categoria Produção de Conteúdo (4.1), com 43 registros, revela que o jogador utiliza, mas não exclusivamente, a criação de mods (modificações no jogo) para expandir a agência permitida pelo código original. O usuário deixa de ser um receptor das regras e passa a atuar como um legislador do universo lúdico, propondo soluções para as incoerências de sustentabilidade e inclusão identificadas anteriormente.

Nesta categoria, surgem exemplos que misturam tudo o que mencionamos até então, desde a busca pela eficiência mecânica até a crítica ideológica profunda, provando que a produção de conteúdo é o ponto onde as categorias da pesquisa implodem. O primeiro exemplo dessa política de inclusão radical manifesta-se no registro L107, no qual uma jogadora com deficiência visual relata que só consegue experienciar o simulador graças a um mod criado pela comunidade ("Stardew Access"). O usuário utiliza a técnica para suprir as falhas de acessibilidade da indústria, transformando a criação de código em um ato de agência cívica que garante a inclusão onde o design original foi negligente.

Figura 28 - L107: Inclusão e acessibilidade promovidas por iniciativas comunitárias



Fonte: Reddit

O exemplo acima prova que o "jogador como produtor" (SALEN; ZIMMERMAN, 2012) é peça-chave no funcionamento de um jogo. O mod não apenas altera o jogo, ele democratiza o círculo mágico, permitindo que pessoas excluídas pelo design visual original participem plenamente da cultura lúdica. Essa agência técnica transforma o fã em um legislador do universo virtual, garantindo que a inclusão seja uma realidade prática e não apenas um discurso de marca. Esse movimento de "consertar" o produto original abre caminho para intervenções ainda mais profundas na narrativa, como as voltadas ao cuidado e à saúde mental.

Essa agência estende-se conforme observado no registro L101. O jogador intervém na narrativa para aprofundar o tema do estresse pós-traumático do personagem Kent, criando um arco de terapia que o jogo base tratou de forma superficial. O usuário propõe que o entretenimento atue como uma ferramenta de processamento de trauma, dando densidade humana à simulação através da modificação técnica e provando que o fã não aceita passivamente as limitações da história original. Ao conferir densidade humana à simulação, a comunidade materializa o potencial terapêutico da mídia, conforme descrevem Granic, Lobel e Engels:

“Os jogos podem ter um impacto particularmente grande [...] desenvolvendo jogos terapêuticos que podem abordar essa lacuna porque envolvem os jogadores em experiências emocionais imersivas (eliciando uma gama de emoções) e fornecem oportunidades para praticar novas habilidades regulatórias até que sejam automatizadas, canalizando novos padrões neurais que podem levar à generalização fora do jogo.” (GRANIC; LOBEL; ENGELS, 2014, p. 75).

Ou seja, a comunidade subverte o entretenimento puro para transformá-lo em um espaço de regulação emocional e prática de empatia, elementos essenciais para a sustentabilidade do tecido social e da saúde mental dos indivíduos.

A busca por alinhar o mundo virtual aos princípios do mundo real manifesta-se também na política da ética alimentar. No registro L004, o usuário cria 21 receitas veganas por considerar as opções originais insuficientes para sua identidade, enquanto no registro L166, a comunidade debate a criação de uma "Árvore de Bacon" via mod. O jogador propõe uma reescrita do código para que o consumo virtual não viole seus princípios éticos offline, evidenciando que a sustentabilidade em Stardew Valley é constantemente renegociada pelo público para refletir agendas de consumo consciente mais rigorosas.

Figura 29 - L004: Alinhamento ético entre práticas virtuais e consumo consciente



Fonte: Reddit

Contudo, essa agência técnica também permite uma subversão ideológica que abraça a

industrialização extrema, desafiando a mensagem ecológica do jogo. No registro L182, o usuário utiliza um mod para transformar a fazenda bucólica em um "Armazém da Joja", enquanto no registro L062, a técnica é usada para automatizar a reciclagem em toda a vila através de esteiras industriais. O jogador exerce um domínio tecnocrático e fabril sobre o ambiente, provando que a política dos mods dá ao usuário o poder de subverter a estética rural em favor de uma lógica de mercado que o jogo em termos narrativos, aparentemente busca desencorajar.

Figura 30 - L062: Subversão da mensagem ecológica por meio da industrialização extrema



Fonte: Reddit

6.3.3. A invisibilidade do trabalho de fã (playbour)

Neste nível final de análise, a categoria Tensão Econômica (4.3) revela como o engajamento afetivo da comunidade é convertido em valor de mercado para a marca. Observa-se o fenômeno do Playbour (trabalho lúdico), no qual o esforço voluntário dos fãs supre lacunas de desenvolvimento e inovação.

No registro L048, um usuário anuncia um aplicativo auxiliar que levou dois anos para ser desenvolvido de forma independente. A tensão reside na profissionalização do fã: o jogador dedica um tempo de trabalho qualificado para criar ferramentas de otimização que

beneficiam todo o ecossistema do jogo, realizando uma manutenção do produto que, em contextos industriais tradicionais, exigiria uma equipe remunerada.

Essa engrenagem econômica atinge seu ápice na absorção do talento comunitário pela indústria, conforme ilustrado no registro L129. A notícia de que um modder da comunidade foi contratado oficialmente como desenvolvedor do jogo é celebrada pela rede como uma conquista pessoal.

Figura 31 - L062: Cooptação do trabalho comunitário pela indústria do jogo



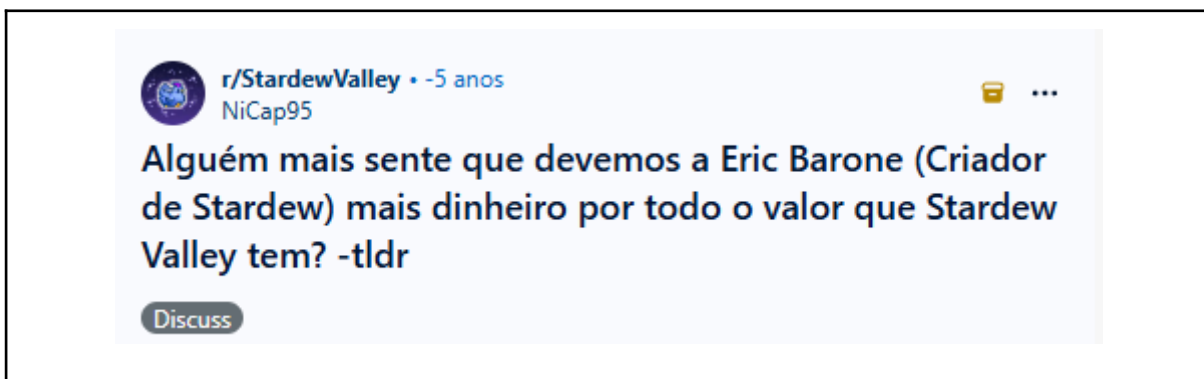
Fonte: Reddit

Sob a ótica de Hesmondhalgh (2015), esse fenômeno revela a face utilitária da cultura participativa. O autor argumenta que o esforço dos modders atua como um laboratório de inovação não remunerado, onde o valor gerado pela paixão do fã é eventualmente absorvido e monetizado pelas indústrias culturais. Apenas uma fração mínima desse esforço é absorvida pelo mercado, enquanto a vasta maioria dos produtores de conteúdo continua a gerar longevidade e valor comercial para o produto movida apenas pela paixão, sem perceber a fronteira entre o hobby e a produção de riqueza para a empresa.

Muito pelo contrário, observa-se uma inversão da lógica de consumo tradicional no registro L201. O usuário relata sentir uma "culpa inversa", afirmando que "pagou pouco" pelo

jogo diante da quantidade de atualizações gratuitas recebidas. O jogador propõe que a comunidade deve financeiramente ao criador, reconhecendo o trabalho ético do desenvolvedor.

Figura 32 - L021: Inversão da lógica de consumo e valorização ética do desenvolvedor

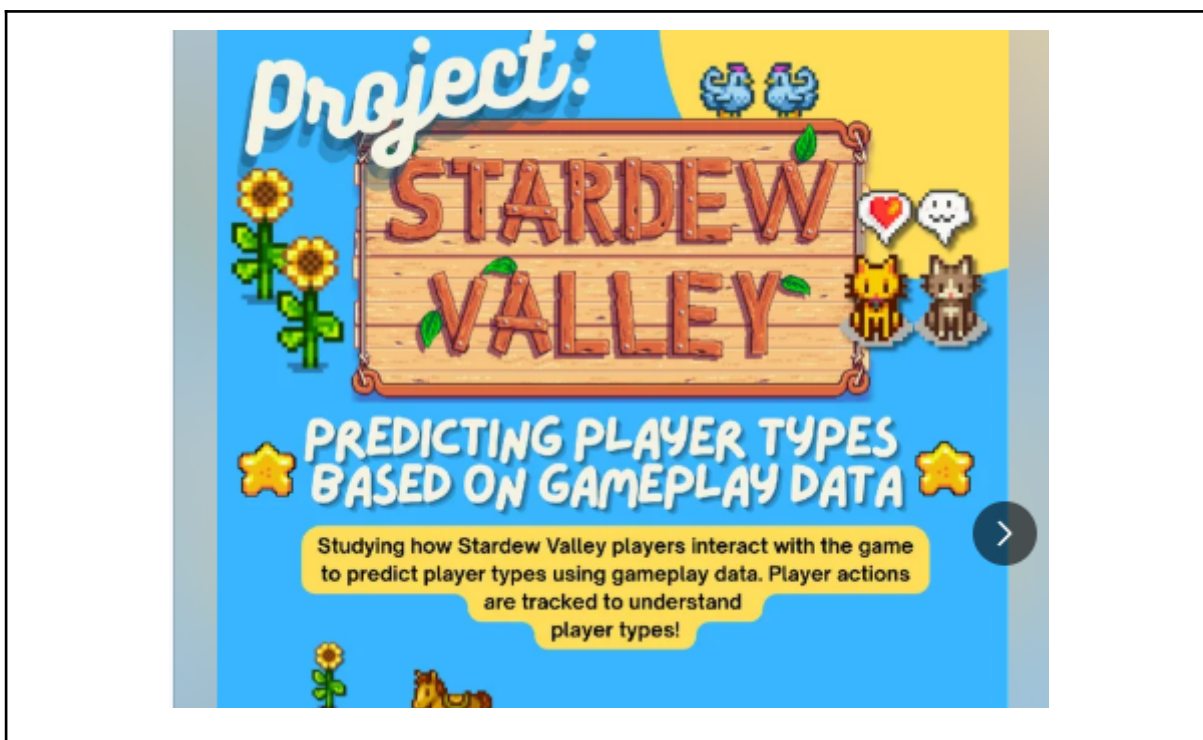


Fonte: Reddit

A tensão aqui é a força do capitalismo afetivo: a marca pessoal de Eric Barone é tão potente que o consumidor deixa de se ver como cliente e passa a se sentir um "devedor moral". Esse sentimento de gratidão apaga qualquer percepção de exploração do trabalho de fã, consolidando uma relação de lealdade extrema onde o usuário aceita atuar como suporte técnico e promotor da marca de forma voluntária e permanente.

Por último, como exemplo amplo, observa-se uma mistura definitiva entre lazer e produtividade no registro L192, no qual um estudante de mestrado utiliza o simulador como um laboratório científico, desenvolvendo um mod para rastrear dados de gameplay e categorizar perfis de jogadores baseados em habilidades sustentáveis. Cabe ressaltar que este não é o único registro que nota a capacidade do jogo em converter a diversão em utilidade prática; o registro L198 reforça essa visão ao descrever o relato de um educador que utiliza o game para ensinar matemática e biologia de forma orgânica aos seus filhos.

Figura 33 - L192: Hibridização entre lazer, pesquisa e educação



Fonte: Reddit

Nesses casos, há uma racionalização do entretenimento: o usuário não apenas "joga", mas transforma a simulação em uma infraestrutura de aprendizado e coleta de dados. Esse fenômeno evidencia em partes como o "trabalho de fã" se torna invisível ao ser enquadrado como benefício educacional ou acadêmico. A comunidade gera, de forma não remunerada, o conhecimento e as métricas que validam a longevidade e o prestígio da marca, consolidando o Playbour como uma engrenagem onde o esforço produtivo é camuflado pelo valor pedagógico do produto.

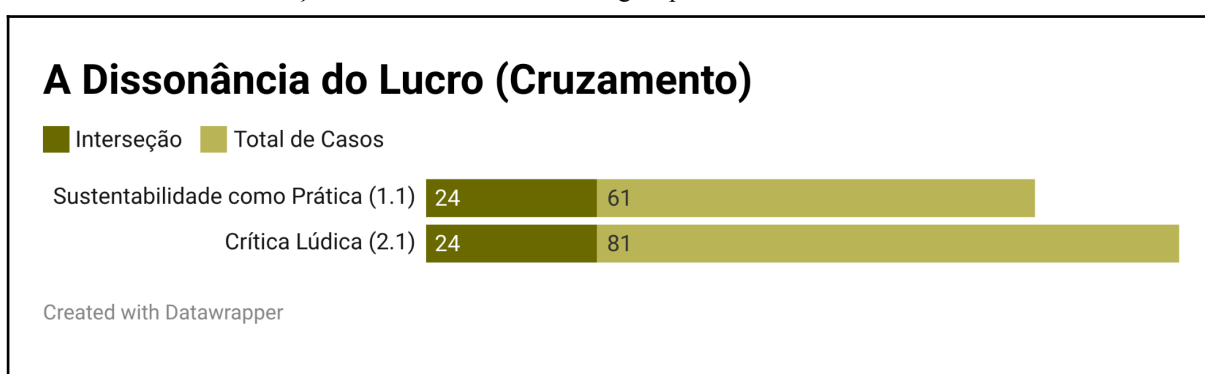
6.4. Síntese Interpretativa (Conclusão da análise)

A síntese permite concluir que Stardew Valley opera como um artefato de aprendizagem social ambivalente. A análise das interseções temáticas mostra que o jogo não comunica a sustentabilidade de forma linear, mas sim através de um sistema de tensões constantes entre o discurso ético e a prática produtivista. O cruzamento de variáveis permitirá identificar que as categorias da pesquisa não são isoladas, mas sim "vasos comunicantes" que explicam o comportamento do jogador contemporâneo.

A operacionalização desse processo de cruzamento foi viabilizada pela estrutura da matriz de análise, que, ao permitir a classificação não excludente, possibilitou identificar

padrões de coocorrência entre os temas. Na prática, a investigação procedeu através da filtragem sistemática na planilha de dados, isolando-se os registros onde códigos distintos apareciam conectados. A interpretação dessas conexões apoiou-se na inferência analítica, articulando os padrões encontrados na planilha com o conhecimento prévio e as anotações pessoais acumuladas durante a imersão. Foi essa articulação entre a organização técnica dos dados e a leitura crítica do contexto que permitiu revelar as nuances de comportamento do jogador apresentadas a seguir.

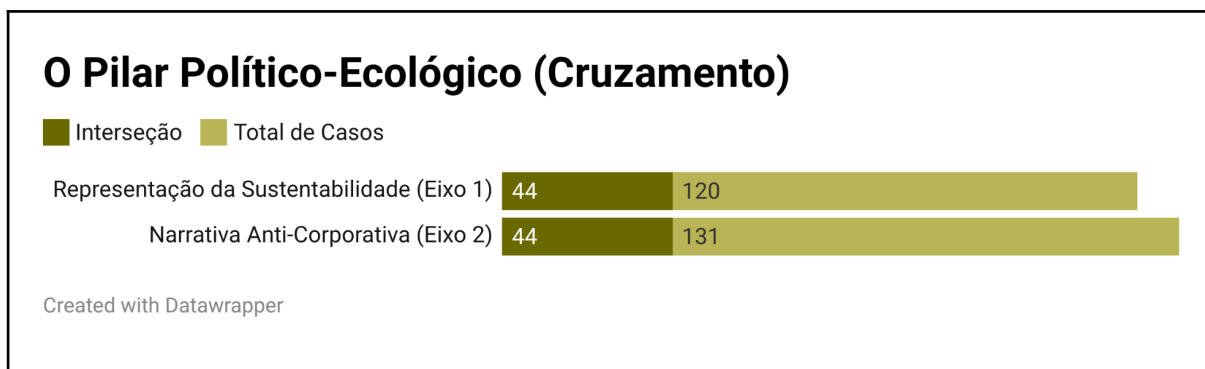
Gráfico 2 - Interseção entre sustentabilidade e lógica produtivista



Fonte: Elaborado pelo autor

O cruzamento mais significativo da pesquisa ocorreu entre a Sustentabilidade Prática (1.1) e a Crítica Lúdica (2.1), identificado em 24 registros. Esse dado prova que a "obviedade do lucro" é a variável independente que atravessa a experiência: o jogador pratica a sustentabilidade (reciclar, plantar, gerir recursos) não por um imperativo filosófico puro, mas porque a lógica industrial do jogo o recompensa pela eficiência. Observa-se uma dissonância ludonarrativa na qual o usuário, embora ideologicamente alinhado à preservação, atua como um "CEO agrícola", transformando a fazenda em um monólito industrial para atingir metas de capital. O paradoxo do lazer manifesta-se nos 6 casos de cruzamento entre Escapismo (3.3) e Crítica Lúdica (2.1), nos quais o jogador foge do trabalho real apenas para reproduzir a ansiedade produtivista de otimização de tempo no ambiente virtual.

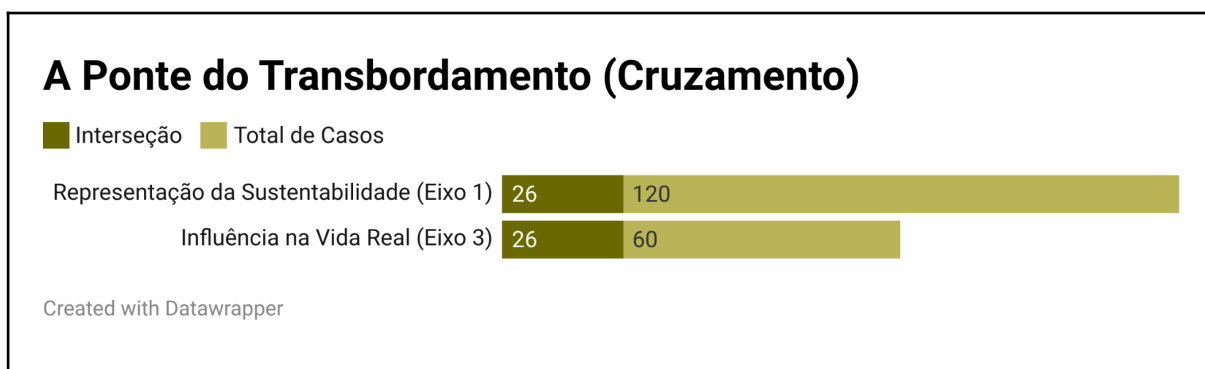
Gráfico 3 - Interseção entre sustentabilidade e crítica anti-corporativa



Fonte: Elaborado pelo autor

Por outro lado, a interseção entre o Eixo 1 (Sustentabilidade) e o Eixo 2 (Anti-Corporativo) em 44 registros demonstra que, para a comunidade, a ecologia e a política são indissociáveis. O jogador utiliza a fazenda sustentável como uma "arma" discursiva para provar a falência do modelo da Joja Corporation. No entanto, essa consciência crítica é vigilante: o "Paradoxo de Pierre" revela que o público identifica o greenwashing e a hipocrisia econômica tanto na grande corporação quanto no pequeno comerciante. A hostilidade manifestada em fanarts e debates prova que o consumidor de Stardew Valley exige autenticidade de marca, rejeitando discursos de sustentabilidade que não revisam suas práticas de mercado.

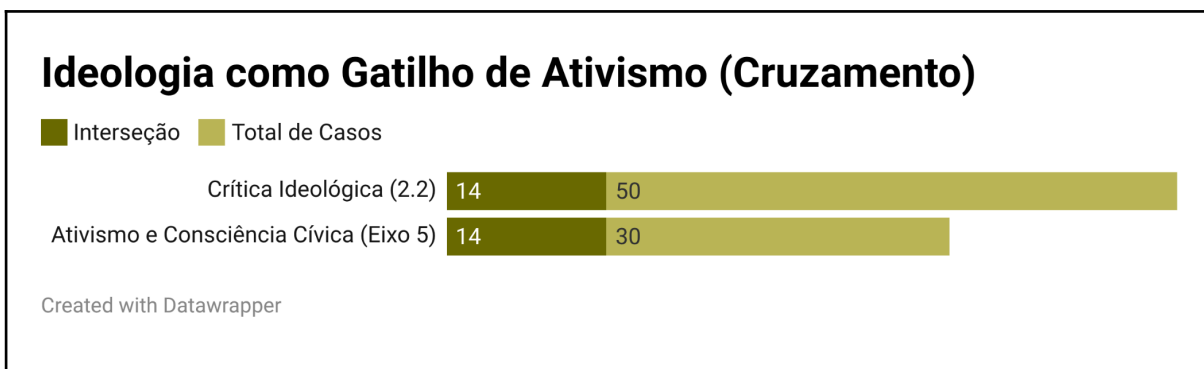
Gráfico 4 - Interseção entre sustentabilidade e influência na vida real



Fonte: Elaborado pelo autor

A validade do objetivo geral desta pesquisa é confirmada pela "Ponte do Transbordamento", evidenciada no cruzamento entre o Eixo 1 (Sustentabilidade) e o Eixo 3 (Influência na Vida Real) em 26 postagens. Quase metade dos relatos de impacto offline tem origem no aprendizado das mecânicas do jogo, provando que o simulador atua como uma tecnologia pedagógica que "higieniza" a agricultura real e incentiva a Ação Direta (3.1).

Gráfico 5 - Interseção entre crítica ideológica e consciência cívica



Fonte: Elaborado pelo autor

Essa agência transborda para a cultura aberta (SALEN; ZIMMERMAN, 2012) do Reddit, onde a comunidade supre as lacunas do desenvolvedor. O cruzamento entre Crítica Ideológica (2.2) e Ativismo (Eixo 5) em 14 casos mostra que o engajamento técnico (mods) é a resposta política da rede às falhas de inclusão e sustentabilidade do design original. Conclui-se que Stardew Valley consolida-se como um laboratório de cidadania digital, onde o "trabalho de fã" — embora economicamente invisível sob a ótica do Playbour — é o que garante que a marca permaneça como um espaço de autonomia, resistência e transformação de hábitos reais para o público Gen Z.

A partir da análise das recorrências e das associações entre as variáveis, foi possível traçar uma tipologia de perfis que compõem a comunidade investigada. Como demonstrado no Quadro 4, o engajamento com Stardew Valley não é homogêneo; ele transita entre a racionalidade econômica extrema e a busca por uma agência cívica e sustentável, revelando as múltiplas camadas de recepção do produto lúdico.

Quadro 4 - Tipologia dos jogadores de Stardew Valley no Reddit

| Perfil do Jogador | Códigos Dominantes | Comportamento Observado | Tensão Principal |
|------------------------------|--------------------|--|--|
| O Otimizador (Min-Maxer) | 2.1 e 1.1 | Busca o lucro máximo, usa planilhas externas e foca na eficiência industrial da fazenda. | Dissonância: Foge do trabalho real para "trabalhar" no jogo. |
| O Esteta (Cozy Player) | 1.2 e 3.3 | Foca na decoração, na beleza da fazenda e no jogo como refúgio visual e emocional. | Escapismo: A natureza é um cenário contemplativo, não necessariamente uma prática ética. |
| O Ativista de Nicho (Modder) | 4.1 e 5.2 | Cria ou utiliza ferramentas para "consertar" o jogo | Agência: Atua onde o desenvolvedor falhou, |

| | | | |
|-------------------|-----------|---|--|
| | | (acessibilidade, novas éticas como veganismo). | politicando a técnica. |
| O Cidadão Crítico | 2.2 e 5.1 | Usa o jogo para debater capitalismo, desigualdade real e criticar a hipocrisia de marcas. | Ceticismo: Identifica greenwashing e lógicas predatórias na narrativa. |
| O Praticante | 3.1 e 1.3 | Relata ações reais inspiradas pela "vibe" e pelo aprendizado do jogo. | Transbordamento: O digital serve como gatilho para a retomada do contato com o físico. |

Fonte: Elaborado pelo autor

Em suma, a análise dos dados revela que, embora as categorias Crítica Lúdica (2.1) e Narrativa Anti-Corporativa (2.2) tenham apresentado a maior incidência e densidade interpretativa, demonstrando o engajamento crítico da comunidade com as tensões éticas e econômicas do jogo, é notável a recorrência de atravessamentos entre as categorias. A busca por eficiência econômica (1.1) frequentemente se sobrepõe à filosofia de vida simples (1.3), e a ação direta (3.1) muitas vezes se manifesta como uma forma de escapismo (3.3).

Essa complexidade sugere que os jogadores não se encaixam rigidamente em perfis pré-determinados, mas navegam por um espectro de motivações e percepções. Diante disso, algumas questões permanecem em aberto, como a extensão exata do impacto do jogo na mudança de comportamento a longo prazo ou a real capacidade de transpor a crítica ideológica para o ativismo offline. Tais aspectos, por demandarem uma análise de teor mais quantitativo, serão melhor aferidos nas próximas etapas desta pesquisa, com a aplicação do formulário de questionário online.

7. ANÁLISE DO QUESTIONÁRIO

A etapa subsequente da pesquisa, voltada à coleta de dados via formulário quantitativo, foi estruturada a partir de uma estratégia de comunicação integrada, utilizando a estética e a linguagem de Stardew Valley para maximizar o engajamento. A divulgação consistiu na criação de artes gráficas atrativas e postagens estratégicas em comunidades-chave do Reddit, sendo três publicações no subreddit global (r/StardewValley) e três no brasileiro (r/StardewValleyBR).

Embora o escopo inicial estivesse focado exclusivamente na comunidade nacional, percebeu-se que a exclusão da base internacional — já analisada na etapa de análise de

conteúdo — limitaria o potencial interpretativo do estudo. A inclusão desse grupo tornou-se imperativa ao considerar que os jogadores compartilham o mesmo universo lúdico, mas estão inseridos em contextos sociais e econômicos distintos, o que enriquece a análise comparativa das percepções sobre sustentabilidade e capitalismo.

Figura 5 -



Fonte: Elaborado pelo autor

Essa abordagem resultou em um expressivo universo de 938 respostas, composto por 412 participantes da comunidade brasileira e 526 da comunidade internacional. Embora a divulgação tenha se estendido a plataformas como Instagram e Discord — onde se observou um apoio altamente engajante e qualitativo —, o Reddit consolidou-se como o canal de maior alcance quantitativo. Esse resultado indica a posição da plataforma como o hub central de autonomia e discussão da base de fãs, fornecendo uma amostra robusta e diversificada para a

análise estatística das percepções dos jogadores.

7.1. Perfil Sociodemográfico e Hábito de Jogo

A análise dos resultados quantitativos inicia-se pelo mapeamento do perfil dos respondentes, o que permite traçar a "persona" do jogador de Stardew Valley e entender as variáveis intervenientes em sua percepção. A amostra total revela um público com características singulares.

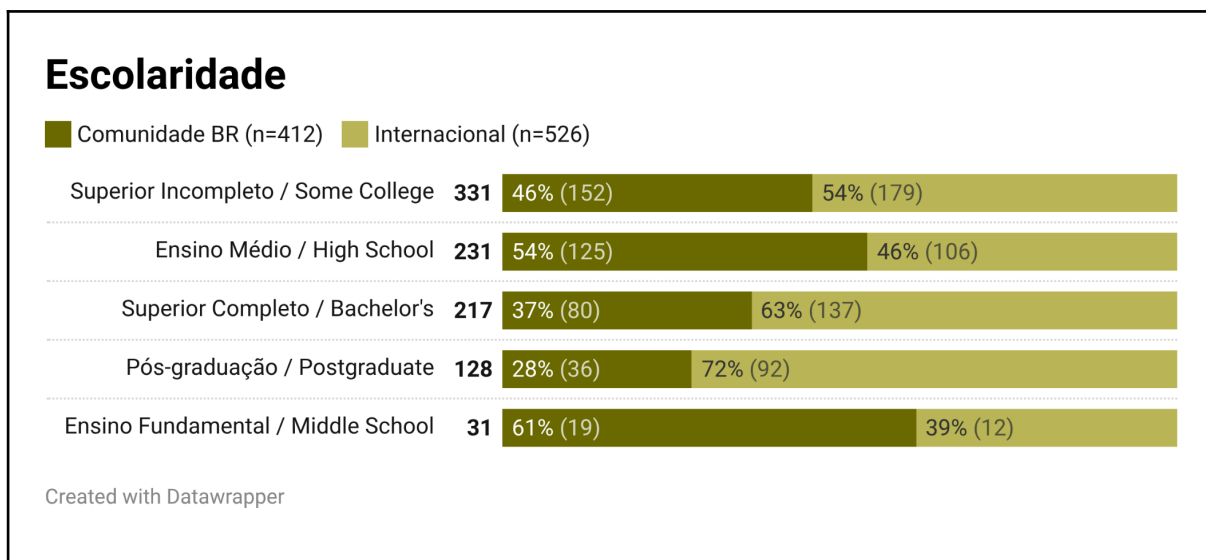
Diferente de gêneros de jogos voltados à competição e violência⁹, a base de fãs de Stardew Valley apresenta uma proporção de gênero altamente equilibrada. Observa-se uma distribuição quase paritária entre homens e mulheres, o que confirma a vocação do simulador como um produto de entretenimento inclusivo e transversal.

Contudo, ao cruzarmos os dados de gênero com a autodeclaração de cor/raça, identifica-se uma concentração demográfica expressiva: 655 dos 936 respondentes (aproximadamente 70%) identificam-se como homens brancos. Esse percentual indica que, embora o jogo atraia diversos gêneros, a marca ainda possui um núcleo de consumo predominantemente branco e masculino, um dado essencial para compreendermos a partir de qual lugar social as críticas ao capitalismo e à sustentabilidade estão sendo formuladas..

Essa persona do jogador de Stardew Valley apresenta distinções geográficas significativas em sua faixa etária: enquanto no Brasil a maioria situa-se entre os 18 e 24 anos (49,5%), caracterizando um público jovem da Geração Z, no cenário internacional o destaque recai sobre indivíduos de 30 anos ou mais (33,8%), o que sugere contextos de recepção distintos para as críticas ao consumismo e ao estilo de vida corporativo presentes na narrativa.

⁹ A literatura sobre jogos violentos indica que homens gastam mais tempo jogando videogames desse gênero do que mulheres, além de apresentarem maior susceptibilidade aos seus impactos (STROPPA; GOMES; LOURENÇO, 2017).

Gráfico 6 - Nível de escolaridade dos respondentes por comunidade

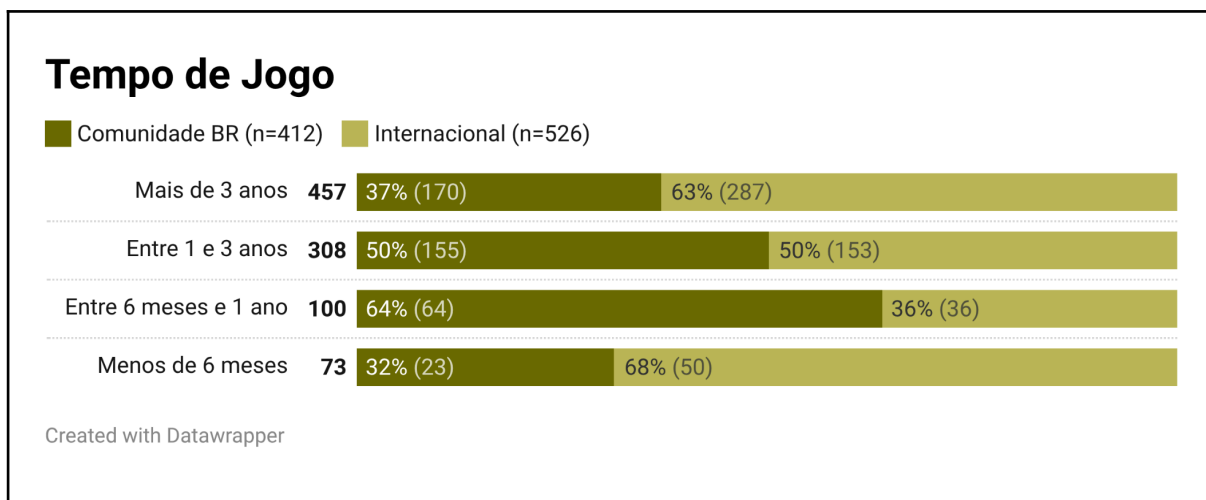


Fonte: Elaborado pelo autor

Conforme mostra o quadro acima, o nível de escolaridade predominante em ambas as comunidades é o ensino superior incompleto, o que aponta para uma base de respondentes com alto capital cultural e majoritariamente inserida no ambiente acadêmico. Observa-se que a comunidade internacional apresenta um índice de titulação de nível superior completo ou pós-graduação mais elevado, abrangendo 43,5% dos respondentes, enquanto na comunidade brasileira esse percentual é de 28,1%. Essa disparidade pode estar associada ao perfil demográfico da amostra internacional, que concentra respondentes em faixas etárias mais elevadas e, possivelmente, com trajetórias formativas já consolidadas.

O ensino médio consolida-se como o segundo maior estrato educacional em ambos os grupos, enquanto o ensino fundamental representa a parcela mínima da amostra, o que reforça o perfil de um público com maturidade educacional para processar as complexidades narrativas e críticas propostas pelo simulador.

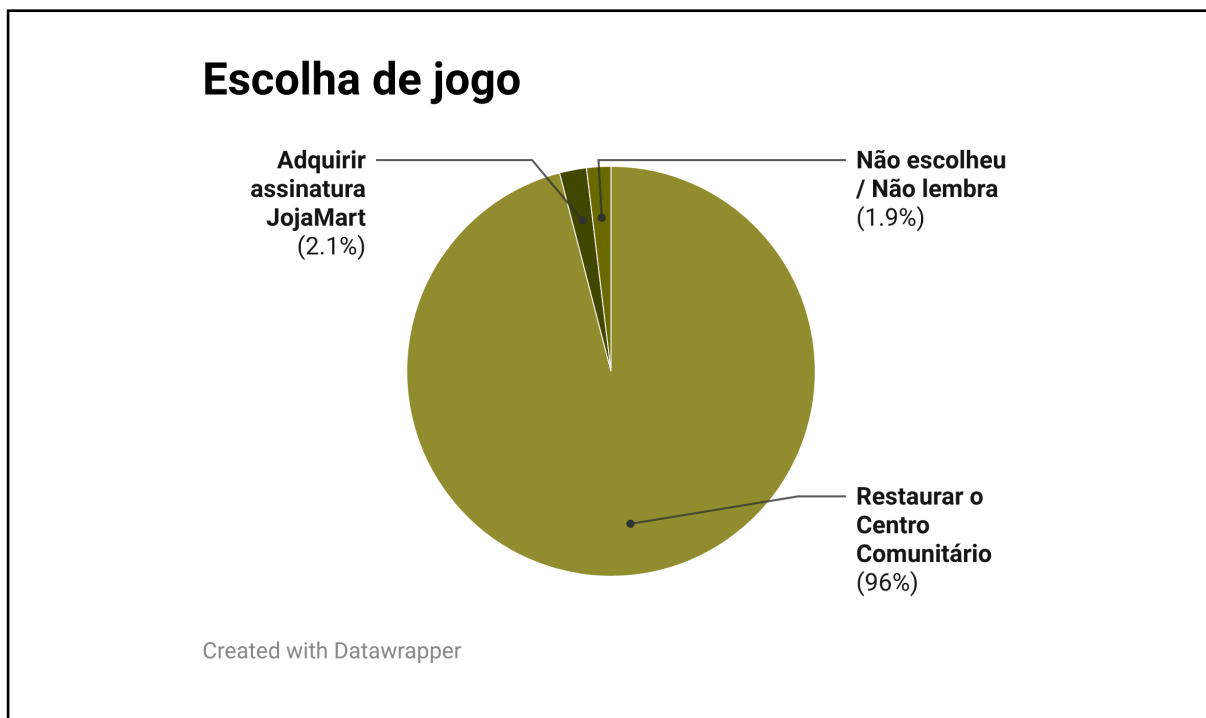
Gráfico 7 - Tempo de experiência dos jogadores no simulador



Fonte: Elaborado pelo autor

Aliado a isso, identifica-se uma alta fidelidade à marca, visto que a tendência absoluta quanto ao tempo de imersão no simulador é de mais de 3 anos, representando quase metade da amostra total. Esse perfil de veteranos qualifica as percepções coletadas, uma vez que os usuários possuem um conhecimento profundo das mecânicas e das mensagens de sustentabilidade e crítica social propostas pelo jogo ao longo de múltiplos ciclos de gameplay.

Gráfico 8 - Escolha da rota narrativa no jogo



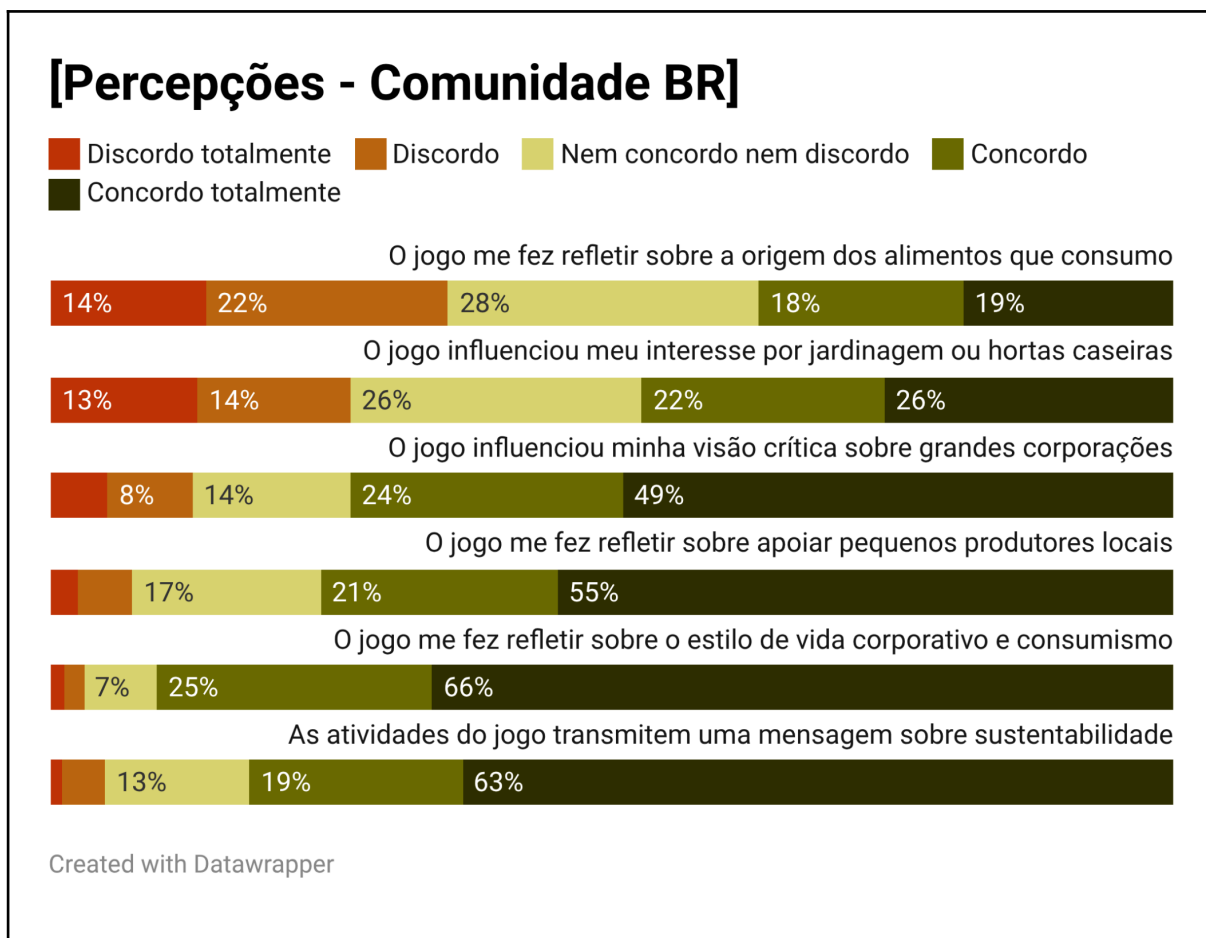
Fonte: Elaborado pelo autor

No que se refere à jornada no jogo, 95,9% dos respondentes optaram por restaurar o Centro Comunitário, enquanto apenas 2,1% escolheram a rota da JojaMart. É importante pontuar esse dado, pois essa escolha situa o jogador no eixo narrativo central da obra, que contrapõe a revitalização dos laços locais ao avanço corporativo. Embora nem sempre essa decisão signifique um alinhamento ideológico consciente — já que muitos jogadores optam pelo Centro Comunitário apenas pela experiência de gameplay mais diversificada e recompensadora que ele oferece —, a adesão massiva a esse caminho demonstra que a vasta maioria do público prefere habitar a narrativa de cooperação e sustentabilidade proposta pelo simulador, consolidando esse percurso como a base fundamental da experiência de consumo da marca.

7.2. Percepção Sobre as Temáticas do Jogo

Este bloco analisa como os jogadores decodificam as mensagens centrais da marca. Na comunidade nacional, observa-se um consenso de alta intensidade: 90,5% dos respondentes afirmam que o jogo propõe uma reflexão sobre o estilo de vida corporativo e o consumismo, e 82,3% percebem claramente a mensagem de sustentabilidade nas atividades lúdicas. A maioria absoluta no Brasil situa-se no nível 5 (Concordo Totalmente), indicando que o público nacional realiza uma leitura profunda e politizada da narrativa.

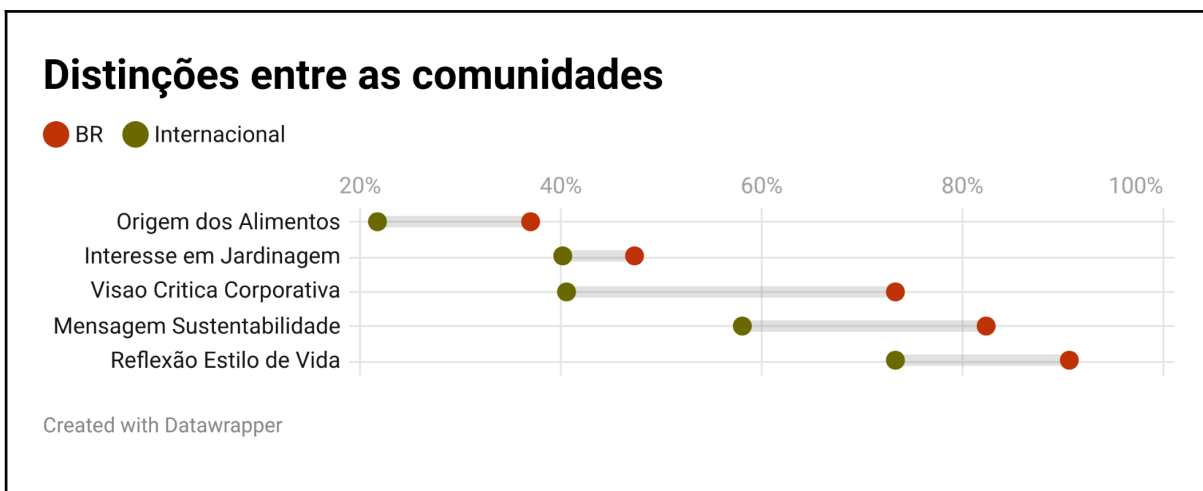
Gráfico 9 - Percepção nacional das mensagens corporativas e ambientais



Fonte: Elaborado pelo autor

Em contraste, a comunidade internacional apresenta uma percepção mais moderada. Embora a maioria (73,2%) reconheça a reflexão sobre o estilo de vida corporativo, a maioria desloca-se para o nível 4. A percepção da mensagem de sustentabilidade cai para 58%, revelando que o público global tende a consumir o jogo de forma menos vinculada a um manifesto ecológico e mais voltada ao entretenimento.

Gráfico 10 - Distinção de percepções entre comunidades



Fonte: Elaborado pelo autor

A análise das distinções, evidenciada pelo gráfico de pontos acima, revela o ponto de maior divergência da pesquisa: a visão crítica sobre grandes corporações. Enquanto 73,3% dos brasileiros sentiram esse impacto, apenas 40,5% dos estrangeiros compartilham da mesma opinião. Essa distância de 32,8 pontos percentuais sugere que o contexto socioeconômico do jogador brasileiro o torna mais propenso a utilizar o simulador como uma ferramenta de crítica social real, enquanto o público internacional mantém a experiência mais restrita ao universo ficcional.

7.3. Influência em Atitudes e Comportamentos

Esse bloco busca investigar o transbordamento da experiência digital para a prática offline. Na comunidade brasileira, identifica-se um impacto relevante, porém menor que o nível de reflexão: 47,3% dos jogadores afirmam que o jogo influenciou seu interesse por jardinagem ou hortas caseiras, e 36,9% refletiram sobre a origem dos alimentos que consomem. Esses dados mostram que a marca atua como um gatilho de sensibilização, embora a transição para a ação física encontre barreiras na realidade cotidiana.

Gráfico 11 - Percepção nacional das mensagens corporativas e ambientais



Fonte: Elaborado pelo autor

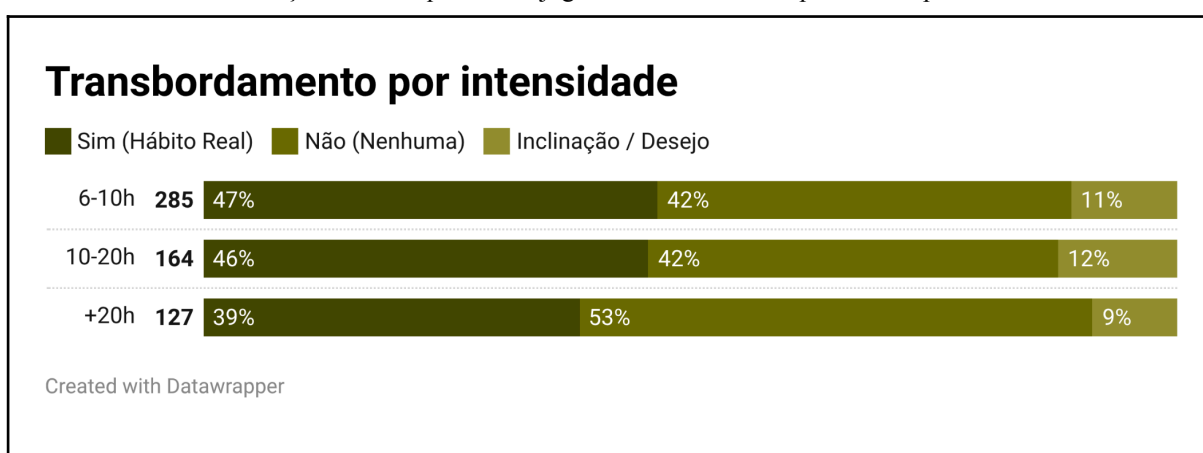
Na comunidade internacional, por sua vez, a resistência à mudança de hábitos é mais visível. O índice de reflexão sobre a origem dos alimentos é o menor de toda a pesquisa, atingindo apenas 21,7% dos respondentes. Mais da metade do público global (52%) situa-se nos níveis 1 e 2 de concordância para este tema, indicando uma indiferença alimentar que contrasta com a temática agrícola do jogo. O interesse por jardinagem no exterior (40,1%) também é inferior ao registrado no Brasil.

A comparação final demonstra a existência de um gargalo entre a reflexão e a prática. Mesmo no Brasil, onde a percepção ideológica é altíssima, a adoção de hábitos reais de sustentabilidade atinge menos da metade da amostra. Conclui-se que o jogo é extremamente eficiente em alterar o modo de pensar (nível cognitivo), mas o transbordamento para o modo de agir (nível comportamental) é um processo mais complexo e condicionado às limitações de espaço, tempo e recursos dos jogadores no mundo real.

Diante disso, o cruzamento final de dados revela que o transbordamento da experiência lúdica para a vida prática não segue uma lógica puramente linear, mas apresenta

um ponto de saturação crítica conforme a intensidade do jogo aumenta. Nas faixas de frequência moderada (de 6 a 20 horas semanais), observa-se o ápice da eficácia pedagógica do simulador, onde quase metade dos respondentes relata a adoção de hábitos reais inspirados pela fazenda virtual. Esse fenômeno sugere que, dentro desse intervalo, o jogo opera como um mediador eficiente, permitindo que os princípios de sustentabilidade sejam internalizados e testados fisicamente, validando a função do videogame como um catalisador de mudança comportamental e aprendizado social.

Gráfico 12 - Relação entre frequência de jogo e transbordamento para a vida prática



Fonte: Elaborado pelo autor

No entanto, o cenário se inverte entre os jogadores de imersão extrema (acima de 20 horas semanais), onde o índice de ausência de influência prática sobe para 53%. Esse tensionamento indica que a dedicação excessiva pode gerar um efeito de "clausura lúdica", no qual o sistema de regras e recompensas virtuais passa a ser autossuficiente, exaurindo a agência do indivíduo fora da tela. Para esse grupo, o prazer da sustentabilidade simulada parece substituir a necessidade da prática física, evidenciando que o transbordamento exige um equilíbrio entre o tempo de imersão no mundo regrado do jogo e o tempo de execução na realidade comum.

Essa dinâmica revela que a força de uma narrativa de propósito encontra limites na própria natureza do engajamento. Se o simulador passa a ser consumido sob uma lógica de produtividade extrema, o potencial educativo pode se diluir em prol de uma gratificação puramente sistêmica e interna ao jogo. Para o campo da comunicação, o dado demonstra que o engajamento profundo nem sempre se traduz em ação prática; a influência real depende de como o conteúdo estimula a autonomia do sujeito para que a experiência não se encerre no entretenimento, mas sirva como um ponto de partida para a transformação de hábitos

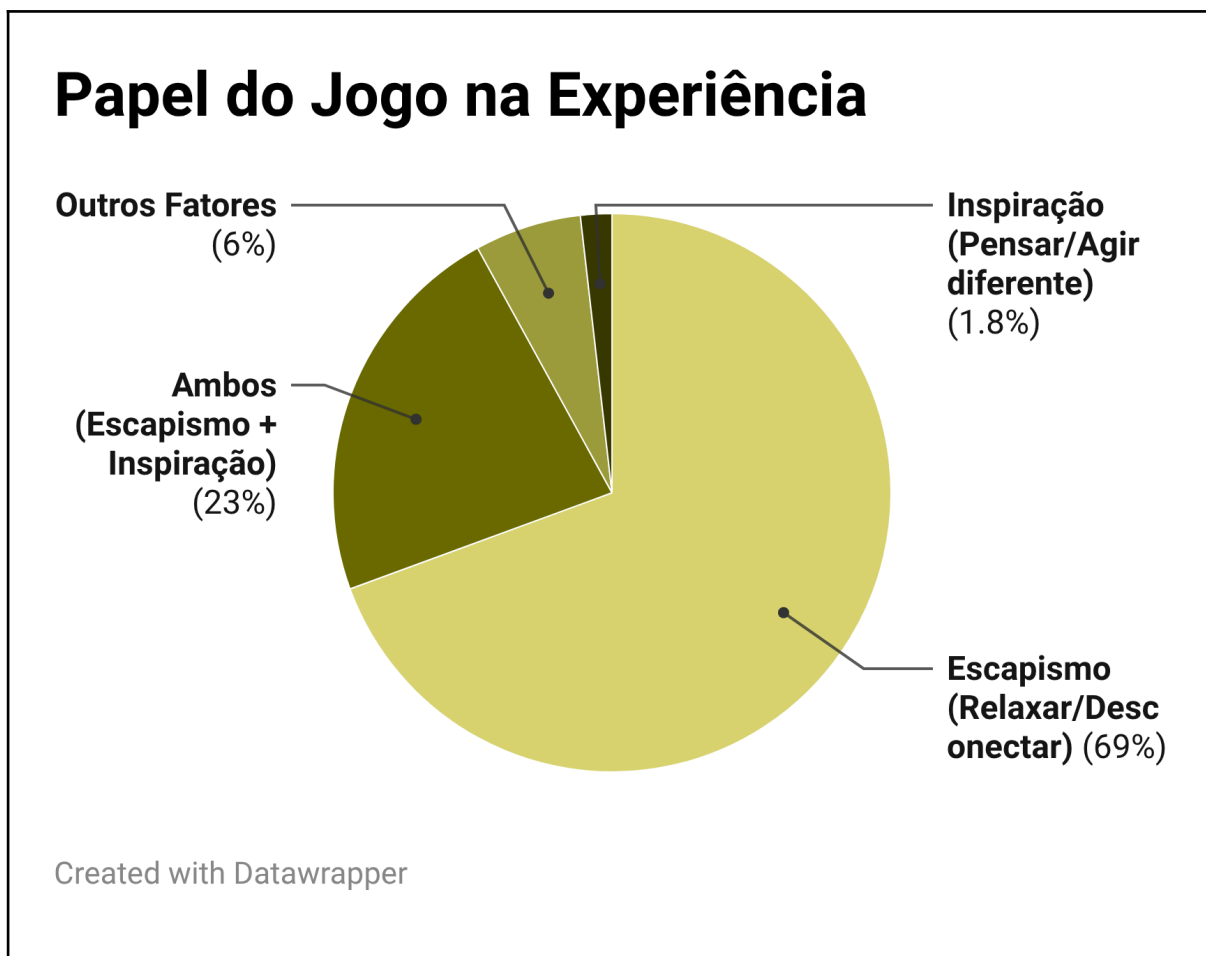
cotidianos.

7.4. Reflexões Críticas e a Fronteira entre o Lúdico e o Político

Neste bloco, os dados quantitativos revelam a tensão central da pesquisa: como um produto que é consumido majoritariamente para o relaxamento consegue, simultaneamente, disparar reflexões críticas e percepções de ativismo.

O ponto de partida reside no papel do jogo na experiência, onde se observa que a finalidade primária para 69% dos respondentes é o "Escapismo (Relaxar/Desconectar)". No entanto, a tensão surge no grupo de 23% que identifica "Ambos (Escapismo + Inspiração)" como motor da sua prática. Esse dado revela que o caráter "cozy" do simulador não atua como uma forma de alienação, mas como um suporte emocional que permite ao jogador processar temas complexos sem o estresse da vida urbana. O "espaço de autonomia" proposto por Castells é aqui validado: o jogador busca o refúgio, mas, ao fazê-lo, encontra um ambiente onde a inspiração para "pensar e agir diferente" se torna uma extensão natural do descanso.

Gráfico 13 - Tensão entre relaxamento, reflexão crítica e ativismo

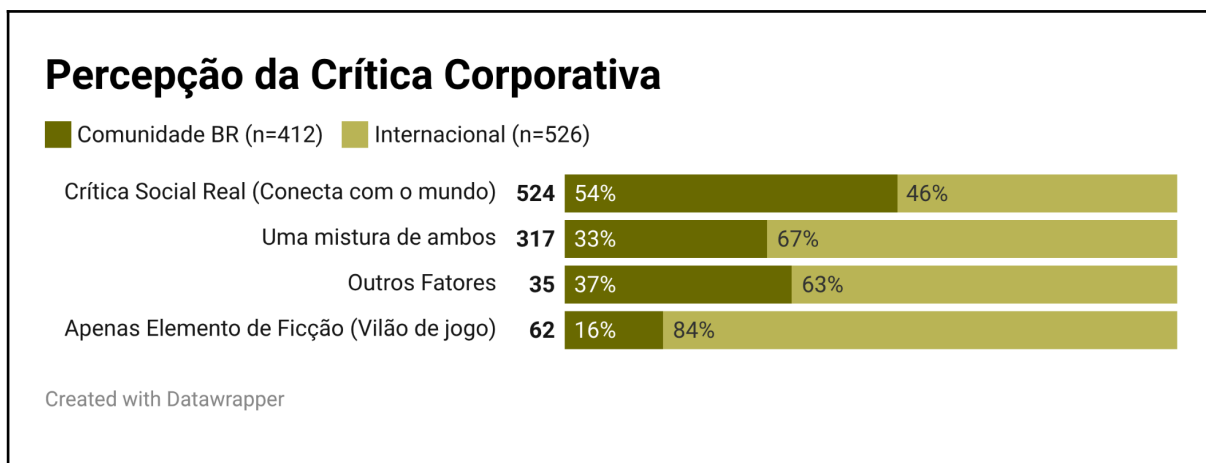


Fonte: Elaborado pelo autor

Além disso, o baixo índice de jogadores que buscam apenas a inspiração isolada (1,8%) indica que a eficácia pedagógica do jogo não é impositiva. Pelo contrário, ela ocorre de forma orgânica: o jogador entra no sistema para relaxar, mas acaba internalizando valores de produção manual e consciência ambiental como parte da gratificação lúdica.

Ao avançar para a percepção da crítica corporativa, os dados confirmam e aprofundam a tendência já observada na matriz de análise anterior (Eixo 2). Enquanto o gráfico de distribuição por incidências revelava que a narrativa anti-corporativa era o pilar central do discurso na comunidade, os resultados do formulário mostram que a maioria absoluta (524 registros) lê a Joja Corp como uma "crítica social real". A questão aqui é de ordem interpretativa: o simulador deixa de ser apenas um software de entretenimento para se tornar um espelho do "realismo capitalista", onde as mecânicas de jogo validam a indignação do jogador contra monopólios reais.

Gráfico 14 - Clivagem cultural na percepção da Joja Corporation



Fonte: Elaborado pelo autor

Essa percepção da Joja como crítica real, contudo, é atravessada por uma clivagem cultural significativa. Enquanto o público brasileiro lidera a visão de que a corporação conecta-se diretamente com as feridas do mundo contemporâneo (54%), um dado surge no público internacional: 84% daqueles que veem a empresa apenas como um "elemento de ficção" pertencem a essa demografia. Esse contraste sugere que a recepção da narrativa é sensível ao contexto sociocultural do jogador: enquanto parte da comunidade internacional tende a interpretar a Joja Corp através de uma lente mais estética ou arquetípica (como o vilão funcional do jogo), o público brasileiro parece projetar na narrativa uma crítica mais direta às tensões do mercado de trabalho e ao consumo, conferindo uma carga de realidade que intensifica a lealdade aos valores do Centro Comunitário.

Por fim, o quadro de engajamento como ativismo revela um ponto a ser observado. Embora exista um consenso de que o impacto real exige "ações concretas fora do jogo" (552 respostas), a definição de ativismo digital separa as comunidades de forma drástica. Enquanto 70% dos brasileiros acreditam que discutir os temas do jogo online já configura uma forma de ativismo, 80% do público internacional rejeita essa ideia, classificando a experiência estritamente como entretenimento. Esse fenômeno demonstra que, para o público brasileiro, a cultura participativa é uma ferramenta de cidadania digital, onde o debate e a resignificação narrativa em rede são interpretados como atos políticos por si só.

Gráfico 15 - Engajamento lúdico como forma de ativismo



Fonte: Elaborado pelo autor

7.5. Apontamentos finais

A análise conclui que, embora o universo amostral de 938 respostas seja robusto, ele representa apenas um fragmento diante dos mais de 41 milhões de jogadores globais, servindo como um indicador valioso, mas não exaustivo, para investigações futuras. O principal desafio metodológico enfrentado residiu na limitação temporal para manusear a densidade dos dados e exaurir cruzamentos latentes que poderiam aprofundar a crítica social do trabalho. Um exemplo latente dessa complexidade é a provável tensão entre a renda familiar e o horizonte de expectativa do jogador: enquanto indivíduos de maior renda tendem a idealizar a vida no campo como um refúgio inspiracional e de lazer, estratos de menor renda podem interpretar essa mesma rotina como "irrealista", dada a memória ou proximidade com o peso do trabalho exaustivo, o que aponta para uma recepção do jogo mediada pela classe social.

Somado a isso, identifica-se um gargalo prático onde, apesar da alta taxa de reflexão crítica e internalização de valores, a transposição efetiva do digital para o físico enfrenta barreiras estruturais que dificultam o transbordamento pleno. Contudo, essa lacuna entre o "pensar" e o "fazer" não sinaliza uma falha do simulador, mas sim a complexidade de transformar a agência lúdica em mudança material. Esse engajamento, embora encontre barreiras na prática diária, manifesta-se com vigor no plano discursivo e criativo, como comprovado pela convergência entre os dados do formulário e a efervescência observada na análise de conteúdo.

Assim, Stardew Valley consolida-se como um potente artefato de mobilização

simbólica que, ao fornecer o vocabulário crítico e o desejo de mudança, prepara o terreno para que a sustentabilidade deixe de ser apenas uma mecânica de jogo e se torne um projeto de vida, dependente agora apenas da superação dos entraves estruturais do mundo real.

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto, este estudo monográfico chega ao fim marcado por um mergulho profundo na relação entre entretenimento digital e consciência social. Dos objetivos aos atravessamentos, à luz de teóricos importantes para a comunicação e os game studies, concluímos que *Stardew Valley* não é apenas um produto de lazer qualquer, mas um artefato cultural complexo, capaz de atuar como um vetor de reflexão crítica e uma ferramenta de aprendizagem social. Sua escolha enquanto objeto de estudo foi devidamente validada em razão da sua capacidade singular de traduzir tensões globais — como a crise climática e o capitalismo predatório — para uma gramática lúdica acessível e mobilizadora.

No que tange à relação entre mecânica e narrativa, o estudo evidenciou uma tensão dialética fundamental: enquanto o enredo propõe uma ruptura com a lógica corporativa, os sistemas de jogo frequentemente recompensam a eficiência produtivista e a acumulação de capital. Essa dissonância não enfraquece a obra, mas sob as lentes atentas, atua como um dispositivo pedagógico, expondo a dificuldade real de manter a coerência ética diante das pressões econômicas. Assim, o game design simula as contradições do próprio sistema que critica, forçando o jogador a negociar constantemente entre o ideal de sustentabilidade e a "obviedade do lucro" incutida nas regras de progressão.

Com quase nove anos de lançamento, o jogo mantém-se como um produto bem posicionado no mercado, sustentado por uma legião de fãs gigantesca. Esse sucesso perene demonstra que a relevância de uma obra digital reside na construção de comunidades orgânicas em torno de valores compartilhados. A ideia inicial desta pesquisa partiu do pressuposto narrativo, mas ancorou-se, sobretudo, na curiosidade em entender um fenômeno motivado por achados informais de mudanças de comportamento, observadas sob a ótica do tripé da sustentabilidade: social (comunidade), ambiental (preservação) e econômico (crítica ao lucro desenfreado).

Essa noção se consolidou graças à constituição de um processo rigoroso que se iniciou na leitura de materiais de apoio para solidificar o embasamento teórico e entender o objeto. Foi um trabalho amadurecedor de análise, onde critérios e categorias foram estabelecidos para delimitar sentidos em centenas de posts no Reddit. Somou-se a isso um formulário com participação expressiva de 938 respondentes, cuja perspectiva pessoal possibilitou muitas das validações necessárias para o entendimento da temática em escala ampliada.

A começar pela análise de conteúdo, a sistematização permitiu observar o fenômeno e cumprir, por si só, quase todos os objetivos específicos desta pesquisa. A constituição dessa

matriz trouxe desafios e levou semanas para se consolidar a fim de garantir o rigor na interpretação dos dados. É importante ressaltar uma limitação metodológica: Sampaio e Lycarião (2021) recomendam o teste de confiabilidade a fim de mitigar erros interpretativos. Contudo, a aplicação plena dessa etapa não foi possível devido a questões temporais e à curva de conhecimento técnica necessária. Tais mudanças no caminho, embora impedissem o protocolo ideal, não comprometeram a validade dos códigos, que se mostraram resilientes para capturar as tensões centrais do discurso da comunidade.

Das motivações às práticas, todo o exposto foi analisado, levando ao enquadramento de perfis de jogadores e ao entendimento de suas práticas. Para as marcas que buscam, de alguma forma, trazer esse olhar e aferir esse público, aqui há achados interessantes, sobretudo de ordem ética: a Geração Z possui um radar aguçado para o greenwashing e exige que o discurso de sustentabilidade seja acompanhado de coerência sistêmica, e não apenas estética.

Para complementar essa condição, o formulário atuou como a prova quantitativa do fenômeno, demonstrando que o "efeito transbordamento" é real, embora encontre barreiras na execução prática devido a limitações estruturais da vida cotidiana.

E, através de qualquer uma das metodologias formuladas, conforme já mencionado, abriram-se portas para novos estudos. Busquei tensionar não apenas o que era capaz diante da minha bagagem teórica — ainda em expansão no contexto atual —, mas também projetar caminhos para investigações futuras.

Se inicialmente pairavam dúvidas sobre se o jogo reforçava crenças prévias ou impulsionava mudanças de comportamento, hoje se constata que ele atua em ambas as frentes. Tais mudanças ocorrem de ordem cognitiva (percepção) à comportamental (ação). E aqui há o reconhecimento pessoal, corroborado por inúmeros estudos, de que, embora as ações individuais sejam importantes, a perspectiva de que a responsabilidade não pode recair exclusivamente sobre os cidadãos é apoiada por vários argumentos, tais como: a complexidade sistêmica da crise ambiental e o papel determinante das grandes corporações na manutenção do modelo exploratório — algo que o próprio jogo denuncia.

Mas, ainda assim, há um ganho imenso no entendimento de que um jogo que chega à casa de milhões de pessoas ressoa de alguma forma a ponto de fazer uma mudança mínima e impulsionar um debate ancorado no posicionamento crítico. Sua esfera construída possibilita a organização de entendimentos sociais tão fortes que teóricos como Paul Gee, entusiasta do ensino-aprendizagem via games, facilmente poderia observar: o videogame operando não como fuga da realidade, mas como um ensaio para transformá-la.

No entanto, para além dos apontamentos finais, resta uma inquietação para pesquisas

futuras que nasce de uma contradição pouco explorada pelos próprios jogadores: a de que Stardew Valley, embora crítico ao capitalismo, é uma engrenagem que enriqueceu seu criador e circula via monopólios tecnológicos (Steam, Consoles). Se os dados mostraram poucos achados contestando essa "hipocrisia sistêmica" — perdoada em nome do carisma do criador —, resta questionar: Até que ponto a crítica social de um produto cultural é eficaz quando o próprio veículo da mensagem se beneficia da desigualdade econômica que sua narrativa propõe combater?

Por fim, se Stardew Valley se apresenta como uma porta de entrada para a compreensão de questões sociais tão amplas, este estudo reconhece sua modesta função de apenas ter girado a maçaneta. Não há aqui a pretensão ingênua de afirmar que um software salvará o planeta, nem de elevar o videogame à categoria de solução mágica para crises estruturais que a política tradicional falhou em resolver. O que resta, de forma franca e objetiva, é a constatação de que a simulação se tornou um dos últimos refúgios onde ainda nos é permitido ensaiar um futuro habitável. E se toda revolução começa primeiro no imaginário, esta pesquisa cumpre seu papel ao documentar que, para uma geração inteira, a luta por um mundo melhor já começou — ainda que, por enquanto, ela precise ser cultivada em pixels antes de ter a chance de florescer na terra.

9. REFERÊNCIAS

9.1. Fontes Teóricas

APPEL-SILVA, M.; WENDT, W.; DE, I. **A teoria da autodeterminação e as influências socioculturais sobre a identidade.** *Psicologia em Revista*, v. 16, n. 2, p. 351–369, 2024.

BAÑON GOMIS, A. J. et al. **Rethinking corporate social responsibility.** *Journal of Business Ethics*, v. 98, n. 1, p. 171-186, 2011.

BARBOSA, G. S.; DRACH, P. R.; CORBELLA, O. D. **A Conceptual Review of the Terms Sustainable Development and Sustainability.** *International Journal of Social Sciences*, v. III, n. 2, 2014.

BJÖRK, S.; HOLOPAINEN, J. **Patterns in game design.** Charles River Media, 2004.

CASTELLS, M. **Redes de indignação e esperança: movimentos sociais na era da internet.** Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

FEIL, A. A.; SCHREIBER, D. **Sustentabilidade e desenvolvimento sustentável: desvendando as sobreposições e alcances de seus significados.** *Cadernos EBAPE.BR*, v. 15, n. 3, p. 667–681, jul. 2017.

GEE, J. P. **What video games have to teach us about learning and literacy.** New York: Palgrave Macmillan, 2003.

GEE, J. P. **Good videogames and good learning.** *Perspectiva*, Florianópolis, v. 27, n. 1, p. 167-178, 2009. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/download/2175-795X.2009v27n1p167/14515/49193>. Acesso em: 18 ago. 2025.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GRANIC, I.; LOBEL, A.; ENGELS, R. C. **The benefits of playing video games.** *American Psychologist*, v. 69, n. 1, p. 66-78, 2014. DOI: 10.1037/a0034857.

HESMONDHALGH, David. **Conteúdo gerado pelo usuário, “trabalho livre” e as indústrias culturais.** *Revista Eptic*, v. 17, n. 1, jan./abr. 2015.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura.** Tradução de João Paulo Monteiro. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000. (Coleção Estudos).

ILLOUZ, E. **O amor nos tempos do capitalismo.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2011.

JENKINS, H. **Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture**. New York: Taylor & Francis e-Library, 1992.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

KEUCHEYAN, R. **O capitalismo cria necessidades artificiais para vender suas mercadorias**. [Entrevista cedida a] IHU Unisinos, 20 nov. 2020. Disponível em: <https://www.ihu.unisinos.br/categorias/604668-o-capitalismo-cria-necessidades-artificiais-para-vender-suas-mercadorias-entrevista-com-razmig-keucheyan>. Acesso em: 25 out. 2025.

LÉVY, P. **A inteligência coletiva**. São Paulo: Edições Loyola, 1998.

MACEDO, T. **Quando os fãs-jogadores encontram o ativismo: repensando a participação e resistência nas práticas digitais do fandom de League of Legends no Brasil**. *Metagame: Panoramas Dos Game Studies No Brasil*, v. 1, p. 165–207, 2017.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos. Volume 3: Interação lúdica**. São Paulo: Blucher, 2012.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos. Volume 4: Cultura**. São Paulo: Blucher, 2012.

SAMPAIO, R. C.; LYCARIÃO, D. **Análise de conteúdo categorial: manual de aplicação**. Brasília: ENAP, 2021.

SIMONS, J. **Narrative, games, and theory**. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, v. 11, n. 1, 2011. Disponível em: <https://www.gamestudies.org/1101/articles/simons>. Acesso em: 10 mar. 2025.

STROPPA, T. V. da S.; GOMES, D. A. G.; LOURENÇO, L. M. **Vídeo-games violentos e a violência/agressividade do jogador: uma revisão sistemática de literatura**. *Psicologia em Revista, Belo Horizonte*, v. 23, n. 3, p. 1012-1033, dez. 2017.

9.2 Fontes Contextuais, Documentais e de Mercado

ARIEDO, E. **10 Reasons Why To Choose JojaMart Membership In Stardew Valley**. *GameRant*, 2021. Disponível em: <https://gamerant.com/stardew-valley-reasons-choose-jojamart-membership/>. Acesso em: 5 fev. 2026.

CASTANIA, G. **Is There A Villain In Stardew Valley?** *TheGamer*, 2021. Disponível em: <https://www.thegamer.com/who-is-the-villain-of-stardew-valley-morris-joja-lewis/>. Acesso em: 5 fev. 2026.

CLUBE DO VIDEOGAME. **Stardew Valley: o que acontece se escolher o Mercado Joja?**. Clube do Videogame, 2023. Disponível em: <https://clubedovideogame.com.br/stardew-valley-escolher-o-mercado-joja/>. Acesso em: 10 jan. 2026.

FINLEY, B. **How Harvest Moon Influenced Stardew Valley**. GameRant, 2021. Disponível em: <https://gamerant.com/stardew-valley-influences-harvest-moon/>. Acesso em: 10 jan. 2026.

HSR SPECIALIST RESEARCHERS. **Quem é a geração Z? Conheça as características desse grupo**. HSR, 2023. Disponível em: <https://hsr.specialistresearchers.com.br/blog/geracao-z/>. Acesso em: 11 mar. 2026.

MACEDO, V. **Setor de jogos eletrônicos já representa maior indústria de entretenimento do mundo; veja números**. BNews, 2023. Disponível em: <https://www.bnews.com.br/noticias/economia-e-mercado/setor-de-jogos-eletronicos-ja-representa-maior-industria-de-entretenimento-do-mundo-veja-numeros.html>. Acesso em: 11 mar. 2026.

MOLENFEUER. **PierreShopcreeper (Mod)**. GitHub, 2023. Disponível em: <https://github.com/Molenfeuer/PierreShopcreeper>. Acesso em: 10 jan. 2026.

PLANETA GAMING. **Stardew Valley Review**. Planeta Gaming, 2022. Disponível em: <https://www.planetagaming.com/stardew-valley-review-escapando-de-la-rutina-sin-mayores-spoilers/stardew-valley-centro-comunitario-inside-planeta-gaming/>. Acesso em: 5 fev. 2026.

SILVA, J. **Comportamento do consumidor jovem**. São Paulo: Editora ABC, 2022; HARVARD & BAYLOR. Global Flourishing Study, 2023. InfoMoney, 2023. Disponível em: <https://www.infomoney.com.br/business/global/a-geracao-z-anda-tao-triste-que-achatou-a-curva-de-felicidade/>. Acesso em: 10 jan. 2026.

STARDEW Valley has topped 41 million lifetime sales. Game Developer, 2024. Disponível em: <https://www.gamedeveloper.com/business/stardew-valley-sales-grew-to-over-41-million-by-2024-s-end>. Acesso em: 10 jan. 2026.

VINHA, F. **Stardew Valley vende mais do que Tetris e Zelda no mundo todo**. Omelete, 2024. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/games/stardew-valley-vende-mais-do-que-tetris-e-zelda-no-mundo-todo>. Acesso em: 18 ago. 2025.

ZALACE, J. **What Is Joja Corp In Stardew Valley?** TheGamer, 2021. Disponível em: <https://www.thegamer.com/stardew-valley-joja-corporation-explained/>. Acesso em: 5 fev. 2026.

APÊNDICE A - PLANILHA DE A.C.

1. MATRIZ DE ANÁLISE (Acesso)

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1XBn8sgDZGxppbbL1kZw4CTvYTMQOWs_fRhaQEOxYyh7Y/edit?usp=sharing

APÊNDICE B - DATASET (FORMULÁRIO)

1. PLANILHA (Acesso)

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1DfLqdJ5P-sBeU8ryJlax8QDiCSvSUyc2QnWzYPvHhhw/edit?usp=sharing>

APÊNDICE C - ROTEIRO PARA COLETA DE DADOS

1. ROTEIRO DO QUESTIONÁRIO - GOOGLE FORMS

SEÇÃO 1 - APRESENTAÇÃO

A Influência de *Stardew Valley* em Percepções e Práticas de Sustentabilidade

Olá! Meu nome é Lucas Guilherme, sou estudante do curso de Publicidade e Propaganda na Universidade Federal de Sergipe (UFS). Este questionário faz parte do meu Trabalho de Conclusão de Curso (TCC).

Esta pesquisa busca compreender a influência do videogame *Stardew Valley* na percepção de temas como sustentabilidade, vida comunitária e crítica social entre seus jogadores. Suas respostas são extremamente valiosas para entendermos como as experiências em jogos podem se conectar com nossas atitudes e práticas no dia a dia.

Todas as respostas serão tratadas com o mais absoluto sigilo e utilizadas exclusivamente para fins acadêmicos, de forma agregada, sem qualquer possibilidade de identificação individual.

Tempo Estimado: aproximadamente de 5 a 10 minutos.

* Indica uma pergunta obrigatória

1. **E-mail ***

SEÇÃO 2 - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO**(TCLE)**

Você está sendo convidado(a) para participar, como voluntário(a), da pesquisa "A Influência do Stardew Valley na Promoção de Práticas Sustentáveis entre Jogadores".

1. OBJETIVOS E PROCEDIMENTOS

A pesquisa será realizada por meio de um questionário online, constituído por aproximadamente 20 perguntas (fechadas e abertas). As questões abordam seu perfil sociodemográfico, seus hábitos de jogo, sua interpretação sobre as narrativas de Stardew Valley e relatos sobre possíveis influências do jogo em seu cotidiano. Estima-se que você precisará de aproximadamente 5 a 10 minutos para responder. A precisão e sinceridade de suas respostas são determinantes para a qualidade da pesquisa.

O questionário estará disponível para ser respondido entre os dias 14 e 31/12/2025.

2. RISCOS E BENEFÍCIOS

Os riscos são mínimos, podendo haver eventual cansaço ao responder. Os benefícios incluem a produção de conhecimento sobre o impacto social dos jogos e a contribuição para a área acadêmica de Comunicação.

3. SIGILO E PROTEÇÃO DE DADOS

Os pesquisadores garantem e se comprometem com o sigilo e a confidencialidade de todas as informações fornecidas por você para este estudo. Da mesma forma, o tratamento dos dados coletados seguirá as determinações da Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD – Lei 13.709/18). Os arquivos gerados pela pesquisa ficarão sob a guarda do pesquisador responsável pelo período mínimo de 5 anos, conforme Resolução 510/16 CNS.

4. ACESSO AOS RESULTADOS

Os resultados obtidos por esta investigação serão compartilhados na comunidade científica sob a forma de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), e potencialmente em artigos ou eventos acadêmicos. No entanto, reforçamos a garantia de total anonimato. Nenhum dado que possa identificá-lo pessoalmente (como nome ou IP) será divulgado.

5. CUSTOS E COMPENSAÇÃO

Você não terá custos para participar desta pesquisa, nem receberá remuneração financeira. Sua participação é voluntária.

6. CONTATOS

Para dúvidas, você pode contatar o pesquisador a qualquer momento: lucasgui@academico.ufs.br

DECLARAÇÃO DE CONSENTIMENTO

Eu concordo em participar voluntariamente do presente estudo como participante. O pesquisador me informou sobre tudo o que vai acontecer na pesquisa e o que terei que fazer, inclusive sobre os possíveis riscos e benefícios envolvidos. O pesquisador me garantiu que eu poderei sair da pesquisa a qualquer momento, sem dar nenhuma explicação, e que esta decisão não me trará nenhum tipo de penalidade.

1. Ao selecionar a opção "ACEITO PARTICIPAR" abaixo, confirmo que li, compreendi e concordo com os termos acima. *
 ACEITO PARTICIPAR

SEÇÃO 3 - BLOCO I: Perfil Sociodemográfico e Hábito de Jogo

1. **Qual sua faixa etária? ***
 Menos de 18 anos
 18-24 anos
 25-29 anos
 30 anos ou mais
2. **Qual gênero você se identifica? ***
 Feminino
 Masculino
 Não-binário
 Prefiro não informar
 Outro: _____
3. **Qual é o seu nível de escolaridade? ***
 Ensino Fundamental
 Ensino Médio
 Ensino Superior Incompleto
 Ensino Superior Completo
 Pós-graduação
4. **Qual é a renda familiar mensal estimada? ***
 Até 2 salários mínimos
 De 2 a 4 salários mínimos
 De 4 a 10 salários mínimos
 Acima de 10 salários mínimos
 Prefiro não responder
5. **Como você se autodeclara em relação à cor/raça? ***
 Branca
 Preta

Parda

Amarela

Indígena

6. Há quanto tempo você joga Stardew Valley? *

Menos de 6 meses

Entre 6 meses e 1 ano

Entre 1 e 3 anos

Mais de 3 anos

7. Qual plataforma você joga? *

Console

Pc

Mobile

8. Qual sua conexão de coop? *

Steam

Radmin

Zero Tier

Vpn Lat

Xbox

Nenhum

Outro: _____

9. Em média, quantas horas por semana você joga Stardew Valley atualmente (ou jogava no seu pico de interesse)? *

Menos de 2 horas

2 a 5 horas

6 a 10 horas

11 a 20 horas

Mais de 20 horas

10. Em sua principal jornada no jogo, qual caminho você escolheu para o desenvolvimento da cidade? *

Restaurar o Centro Comunitário.

Adquirir a assinatura do JojaMart.

Ainda não fiz essa escolha / Não me lembro.

SEÇÃO 4 - BLOCO I: Percepção Sobre as Temáticas do Jogo

Instrução: Para as afirmações a seguir, indique seu nível de concordância, onde 1 = Discordo totalmente e 5 = Concordo totalmente.

1. O jogo propõe uma reflexão sobre os impactos do estilo de vida corporativo e do consumismo. *
1 2 3 4 5
2. O jogo me fez refletir sobre a importância de apoiar pequenos p
- 3.
- 4.
5. produtores e a comunidade local. *
1 2 3 4 5
6. As atividades do jogo (como plantar, reciclar e gerenciar recursos) transmitem uma mensagem sobre sustentabilidade. *
1 2 3 4 5

SEÇÃO 5 - BLOCO III: Influência em Atitudes e Comportamentos

Instrução: Para as questões a seguir, avalie o nível de influência que Stardew Valley teve em sua vida real, onde 1 = Nenhuma influência e 5 = Muita influência.

1. O quanto o jogo influenciou seu interesse por jardinagem, cultivo de plantas ou hortas caseiras? *
1 2 3 4 5
2. O quanto o jogo te fez refletir sobre a origem dos alimentos que você consome? *
1 2 3 4 5
3. O quanto o jogo influenciou sua visão crítica sobre grandes corporações? *
1 2 3 4 5
4. Você adotou algum hábito ou prática na sua vida cotidiana que tenha sido diretamente inspirado(a) por Stardew Valley? Se sim, por favor, descreva brevemente. *

SEÇÃO 6 - BLOCO IV: Engajamento com a Comunidade

Instrução: Indique a frequência com que você realiza as seguintes atividades.

1. **Com que frequência você acessa comunidades online sobre Stardew Valley (como Reddit, fóruns, grupos de Discord, etc.)? ***
() *Diariamente*
() *Semanalmente*

- () Mensalmente*
- () Raramente*
- () Nunca*
2. **Você já utilizou ou criou "mods" (modificações) para o jogo? ***
- () Sim, já criei e utilizei.*
- () Sim, apenas utilizei.*
- () Não, nunca utilizei nem criei.*
3. **Você já produziu algum tipo de conteúdo sobre Stardew Valley (ex: publicou uma fanart, escreveu um guia, postou um vídeo, participou ativamente de uma discussão em um fórum)? ***
- () Sim, já criei e utilizei.*
- () Sim, apenas utilizei.*
- () Não, nunca utilizei nem criei.*
4. **Como você avalia o nível de atividade e engajamento da comunidade de fãs? A que você atribui essa característica? ***

SEÇÃO 7 - BLOCO V: Reflexões Críticas sobre o Jogo e seu Impacto

Instrução: As perguntas a seguir buscam compreender sua percepção sobre o papel de Stardew Valley em um contexto mais amplo. Por favor, reflita e escolha a opção que melhor representa sua opinião.

1. Pensando em sua própria experiência, qual papel principal Stardew Valley desempenha para você? *
- () Principalmente uma forma de escapismo, para relaxar e se desconectar dos problemas do mundo real.*
- () Principalmente uma fonte de inspiração, que me motiva a pensar e agir de forma diferente no meu cotidiano.*
- () Ambos os papéis (escapismo e inspiração) são igualmente importantes para mim.*
- () Nenhum dos anteriores.*
- () Outro: _____*
2. A narrativa de Stardew Valley critica grandes corporações (como a Joja). Como você percebe essa crítica? *
- () Como uma crítica social real, que se conecta com problemas do mundo em que vivemos.*
- () Como apenas um elemento de ficção, que serve para criar um "vilão" e tornar o jogo mais interessante.*
- () Uma mistura de ambos.*
- () Outro: _____*

3. O engajamento com os temas do jogo (sustentabilidade, comunidade) pode ser considerado uma forma de ativismo? *
- () Sim, discutir e promover esses temas online já é uma forma de ativismo digital.*
- () Em parte, mas o verdadeiro ativismo exigiria ações concretas fora do jogo e da comunidade online.*
- () Não, é apenas uma forma de entretenimento e interação social, sem caráter político ou ativista.*
- () Outro: _____*
4. A comunidade de fãs de Stardew Valley cria muito conteúdo gratuito (mods, guias, wikis) que ajuda a manter o jogo popular e lucrativo. Como você vê essa relação? *
- () Como uma troca justa: os fãs criam por paixão e, em troca, recebem um jogo melhor e uma comunidade ativa.*
- () Como uma forma de "trabalho não remunerado", onde o esforço dos fãs acaba beneficiando economicamente o desenvolvedor, mesmo que não seja essa a intenção.*
- () Nunca havia pensado nisso / Não tenho uma opinião formada.*
- () Outro: _____*
5. Stardew Valley apresenta uma visão idealizada de uma vida simples e sustentável. Na sua opinião, essa visão é mais inspiradora ou mais irrealista, considerando os desafios do mundo real? Por quê? *

SEÇÃO 8 - BLOCO V: Reflexões Críticas sobre o Jogo e seu Impacto

FIM! :)

Muito obrigado por dedicar seu tempo e compartilhar suas percepções! Suas respostas são extremamente valiosas para o desenvolvimento desta pesquisa acadêmica.

Em caso de dúvidas ou sugestões, você pode entrar em contato através do e-mail:

lucasgui@academico.ufs.br