

VIDAS (DES)CONECTADAS: INTIMIDADE MEDIATIZADA E VULNERABILIDADE TRANSNACIONAL EM *BURY ME, MY LOVE*

Cátia Ferreira

Centro de Estudos de Comunicação e Cultura, Faculdade de Ciências Humanas,
Universidade Católica Portuguesa, Lisboa, Portugal

RESUMO

Num contexto de migração forçada e de geografias de cuidado fragmentadas, os jogos digitais tornaram-se plataformas relevantes para representar as condições emocionais e estruturais da vida transnacional. Este artigo analisa *Bury Me, My Love*, um jogo de ficção interativa que simula a comunicação mediada entre Nour, uma refugiada síria, e o seu marido Majd. Através de uma interface de *smartphone* que reproduz mensagens em tempo real, o jogo torna visível o trabalho emocional, a incerteza temporal e a agência limitada que caracterizam o cuidado à distância em situações de deslocamento. Com base numa metodologia qualitativa que integra análise ludonarrativa, análise documental de um *walkthrough* (instruções passo a passo) colaborativo criado por jogadores e análise temática de críticas multilíngues de utilizadores, o estudo investiga como o jogo constrói vulnerabilidade transnacional através das suas mecânicas, do seu design narrativo e da sua receção. Os resultados mostram que *Bury Me, My Love* representa a vulnerabilidade de forma procedimental, através de atrasos na comunicação, escolhas limitadas e consequências imprevisíveis, e de forma afetiva, através da representação da intimidade mediada e da carga emocional associada. Ao articular o design do jogo, a documentação dos jogadores e a receção pública, o artigo demonstra como os jogos digitais podem expressar culturas de vulnerabilidade e criar espaços participativos para reflexão ética, empatia e envolvimento crítico com as realidades do deslocamento.

PALAVRAS-CHAVE

vulnerabilidade transnacional, análise de jogos digitais, intimidade
mediatizada, narrativa participativa, migração forçada

(DIS)CONNECTED LIVES: MEDIATED INTIMACY AND TRANSNATIONAL VULNERABILITY IN *BURY ME, MY LOVE*

ABSTRACT

In an era of forced migration and fragmented geographies of care, digital games have become important platforms for representing the emotional and structural conditions of transnational life. This article examines *Bury Me, My Love*, an interactive fiction game that simulates the mediated communication between Nour, a Syrian refugee, and her husband Majd. Through a smartphone interface that reproduces real-time messaging, the game makes visible the emotional labour, temporal uncertainty, and constrained agency that shape long-distance caregiving under displacement. Drawing on a qualitative methodology that integrates ludonarrative analysis, document analysis of a collaborative player-generated walkthrough, and thematic analysis of multilingual user reviews, the study investigates how the game constructs transnational vulnerability through its mechanics, narrative design, and reception. Findings show that *Bury Me, My*

Love represents vulnerability procedurally, through delayed communication, limited choices, and unpredictable consequences, and affectively, through its portrayal of mediated intimacy and emotional strain. By connecting game design, player documentation, and public reception, the article demonstrates how digital games can articulate cultures of vulnerability and provide participatory spaces for ethical reflection, empathy, and critical engagement with the realities of displacement.

KEYWORDS

transnational vulnerability, digital game analysis, mediated intimacy,
participatory storytelling, forced migration

1. INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, os jogos digitais têm-se afirmado como plataformas relevantes para a representação de realidades sociais complexas, incluindo a migração, o deslocamento e a vida familiar transnacional. Longe de se reduzirem ao entretenimento, os jogos funcionam cada vez mais como sistemas expressivos que combinam narrativa, mecânicas e agência do jogador para abordar questões globais prementes (Raessens, 2010; Shliakhovchuk, 2024). Neste contexto, a representação de experiências de refugiados nos jogos tem merecido crescente atenção académica pelo seu potencial para promover a empatia, aumentar a consciencialização e desafiar as narrativas mediáticas dominantes (Caracciolo, 2023; Chin & Golding, 2016).

Bury Me, My Love (The Pixel Hunt, 2017) é um jogo de ficção interativa disponível em múltiplas plataformas, incluindo dispositivos móveis, Nintendo Switch e PC. Narra a história de Nour, uma mulher síria em fuga para a Europa, e do seu marido Majd, que permanece na Síria. O jogo desenvolve-se através de uma interface de *smartphone* simulada que imita as trocas de mensagens em tempo real entre o casal. Este design coloca em primeiro plano o trabalho emocional do deslocamento e a natureza mediada do cuidado, da confiança e da incerteza através das fronteiras. Ao assumirem o papel de Majd, os jogadores navegam pelas complexidades afetivas e éticas da separação, da tomada de decisões e da esperança em condições moldadas por constrangimentos estruturais e pelos riscos associados à mobilidade.

A estrutura narrativa do jogo exemplifica aquilo que os investigadores descrevem como representação ludonarrativa: a interação entre mecânicas e história que produz significado através da ação (Bogost, 2007; Juul, 2005). Em *Bury Me, My Love*, esta interação é particularmente significativa: a agência limitada do jogador, a comunicação assíncrona e a tomada de decisões emocionalmente carregada espelham a autonomia condicionada e a ambiguidade moral enfrentadas pelos indivíduos deslocados. Além disso, a estrutura ramificada do jogo insere-o no domínio da narrativa participativa, em que a história se desdobra através da interação e da co-criação (Jenkins, 2006; Raessens, 2010).

Ao mesmo tempo, o jogo pode ser lido através da lente da intimidade discursiva e mediada, conceitos que descrevem de que forma as tecnologias de comunicação digital sustentam a ligação emocional à distância. Pertierra (2005) utiliza a noção de intimidade

discursiva para caracterizar o modo como os telemóveis promovem a proximidade através de trocas textuais quotidianas, pausas e rituais digitais partilhados. Partindo deste enquadramento, autores como Madianou e Miller (2012) e Alinejad (2019) desenvolvem estas ideias para explorar a intimidade mediada em contextos transnacionais, nos quais a comunicação móvel se torna central para a manutenção emocional da vida familiar. Em contextos de migração forçada, estes dispositivos funcionam como linhas de sobrevivência para a ligação, o cuidado e a subsistência (Horst, 2006; Madianou & Miller, 2012). Através do seu design de interface e narrativa, *Bury Me, My Love* simula estas texturas afetivas da comunicação digital, convidando os jogadores a habitar o papel de um cuidador à distância que navega na incerteza e na tensão emocional.

Estes temas ressoam com debates mais amplos nos estudos da migração e da família sobre as geografias emocionais da vida transnacional, em que o pertencimento e a vulnerabilidade são negociados através de interações tecnologicamente mediadas (Amelina & Lutz, 2020; Baldassar & Merla, 2014; Bryceson & Vuorela, 2002). Tem sido sublinhado de que forma as famílias transnacionais navegam em desigualdades entrelaçadas e em regimes de (i) mobilidade (Cienfuegos-Illanes & Brandhorst, 2023), frequentemente em condições de fragilidade institucional e precariedade emocional (Mazzucato & Schans, 2011). Este artigo adota a “vulnerabilidade transnacional” como conceito analítico central. Na senda de Amelina e Lutz (2020) e de Cienfuegos-Illanes e Brandhorst (2023), o termo refere-se às incertezas emocionais, materiais e institucionais que se entrecruzam e moldam a vida familiar através das fronteiras. Destaca de que forma os regimes de mobilidade, a distância e a mediação tecnológica produzem formas estratificadas de fragilidade em contextos transnacionais. Conceitos relacionados, como precariedade transnacional e precariedade migrante, são utilizados na literatura sobre migração para enfatizar a insegurança socioeconómica e a instabilidade estruturalmente induzida (Baldassar & Merla, 2014; Mazzucato & Schans, 2011), ao passo que a vulnerabilidade transfronteiriça coloca em evidência a exposição ao risco no âmbito das infraestruturas fronteiriças e dos regimes jurídicos (Schrooten, 2021). Embora estes termos se sobreponham, distinguem-se nas suas ênfases: a precariedade incide sobre a insegurança estrutural; a vulnerabilidade transfronteiriça sobre os riscos ligados aos regimes de mobilidade; e a vulnerabilidade transnacional integra as dimensões estrutural, relacional, afetiva e mediada.

Estas distinções conceptuais têm igualmente implicações para o modo como as experiências de refugiados são representadas nos jogos digitais. Uma vez que as decisões de design moldam a forma como os jogadores experienciam o cuidado, o risco, a incerteza e a agência condicionada, a representação da vulnerabilidade em *Bury Me, My Love* assume uma relevância ética significativa. Ao colocar em primeiro plano as tensões entre autonomia, dependência e constrangimento sistémico, o jogo participa nos debates mais amplos sobre de que forma os média digitais enquadram a migração, influenciam os imaginários públicos e convidam os jogadores a envolver-se com a complexidade moral e emocional do deslocamento.

Apesar do crescente interesse nos jogos com temática de refugiados, poucos estudos se debruçaram sobre a forma como o design dos jogos, a documentação produzida

pelos jogadores e a receção pública refletem e negociam coletivamente as condições afetivas e estruturais da vida familiar transnacional. Este artigo colmata esse vazio através de uma abordagem qualitativa triangulada que combina: (1) análise ludonarrativa do design e das mecânicas do jogo; (2) análise documental de um *walkthrough* colaborativo gerado pelos jogadores, que mapeia as decisões morais e emocionais ramificadas do jogo; e (3) análise temática de recensões multilíngues de utilizadores nas principais plataformas (Steam, Metacritic, Apple App Store e Google Play Store).

À luz desse vazio investigativo, o artigo é orientado por três questões de investigação: (1) de que forma *Bury Me, My Love* representa a intimidade mediada e a vulnerabilidade transnacional através da sua narrativa e mecânicas? (2) De que modo os jogadores interpretam e respondem às dimensões emocionais, éticas e sistémicas do jogo? (3) De que forma os elementos participativos e procedimentais moldam a receção e a construção de significado em torno das experiências de refugiados?

O artigo está estruturado da seguinte forma: a secção 2 apresenta o enquadramento teórico, com enfoque na representação ludonarrativa, na narrativa participativa e na intimidade mediada; a secção 3 descreve o design metodológico e as fontes de dados; a secção 4 apresenta os resultados das três componentes analíticas; e a secção 5 discute as implicações desses resultados para a ética, o design de jogos e o discurso sobre migração.

2. ENQUADRAMENTO TEÓRICO

2.1. REPRESENTAÇÃO LUDONARRATIVA E NARRATIVA PARTICIPATIVA

As ludonarrativas referem-se aos processos através dos quais o significado é produzido na intersecção entre elementos narrativos e mecânicas de jogo (sistemas de regras e estruturas interativas que definem como os jogadores agem e tomam decisões), destacando de que forma as histórias nos jogos são co-construídas através da ação, das regras e da interação do jogador. Os jogos digitais têm sido crescentemente reconhecidos como textos culturais capazes de representar realidades sociais complexas através da interação entre narrativa e jogabilidade. Esta estrutura dual, em que história e mecânicas coexistem e interagem ao longo do tempo e do espaço, é central ao conceito de “representação ludonarrativa”, definido como o processo através do qual o significado é produzido não apenas pelo que é narrado, mas também pelo que é jogado (Meakin, 2024; Raessens, 2010). Ao contrário dos média tradicionais, os jogos convidam os jogadores a tornarem-se participantes ativos que se envolvem emocional e eticamente com sistemas virtuais. Através das suas ações, os jogadores passam por dilemas, tensões e constrangimentos que espelham estruturas reais de poder e precariedade, incluindo uma margem de autonomia que é limitada dentro de sistemas, de processos de decisão, carregados de ambiguidade em termos morais e de interações que são mediadas, entre atores, por riscos e responsabilidades desigualmente distribuídas.

Uma questão central neste enquadramento é a dissonância ludonarrativa, ou seja, a tensão entre aquilo que o jogo pede aos jogadores que façam e aquilo que a sua

história afirma valorizar (Hocking, 2009). Embora frequentemente vista como uma falha de design, a investigação mais recente interpreta essa dissonância como um momento reflexivo que expõe as contradições dos sistemas morais e institucionais (Grabarczyk & Walther, 2022). Em contraposição, os jogos sérios e afetivos procuram frequentemente o alinhamento ludonarrativo, entendido como uma relação coerente entre mecânicas e narrativa, em que as ações do jogador sustentam, em vez de questionar, as implicações éticas e emocionais da história. Este alinhamento é particularmente relevante nos jogos que abordam a migração, o deslocamento ou as crises humanitárias, permitindo aos jogadores experienciar, de forma procedimental, a agência condicionada e uma fragilidade, que é sistêmica (Szatkowska et al., 2025).

Um *corpus* crescente de jogos, que inclui o *newsgame Syrian Journey* (2015), o jogo autobiográfico *Path Out* (2017) ou *Papers, Please!* (2013), ilustra de que forma a narrativa interativa pode representar os regimes de fronteira, a violência burocrática e o cansaço moral que caracterizam as experiências migratórias. *Bury Me, My Love* prolonga esta tendência através da sua interface de *smartphone* e de uma tomada de decisões emocionalmente marcada. Ao habitar o papel de Majd, o jogador negocia dilemas éticos, aguarda mensagens e testemunha consequências diferidas, como ligações de transporte perdidas, desvios inesperados ou mudanças súbitas na segurança de Nour, ações que simulam a incerteza emocional do cuidado à distância, em que as falhas de comunicação, o silêncio e a informação fragmentada intensificam a ansiedade e limitam a capacidade de agir.

Em conjunto, os conceitos de “representação ludonarrativa” e “narrativa participativa” fornecem um enquadramento crítico para compreender de que forma os jogos digitais transformam realidades sociais em experiências jogáveis. Revelam como a interatividade pode transmitir o trabalho afetivo, a ambiguidade moral e a fragmentação temporal que caracterizam o deslocamento transnacional, temas que se articulam estreitamente com a intimidade mediada e as culturas de vulnerabilidade. Ao mesmo tempo, este enquadramento permite evidenciar as implicações éticas de representar a agência condicionada, a tomada de decisões morais e a incerteza emocional através de sistemas procedimentais. Destaca de que forma as escolhas de design determinam o ponto de vista a partir do qual os jogadores se confrontam com questões de cuidado, responsabilidade e risco. Ao tornar estas tensões jogáveis, tais jogos contribuem também para o discurso mais amplo sobre migração, influenciando o modo como os públicos imaginam a mobilidade, os regimes de fronteira e as realidades vividas do deslocamento.

2.2. INTIMIDADE MEDIADA E CULTURAS DE VULNERABILIDADE TRANSNACIONAL

Em contextos de famílias transnacionais, a proximidade emocional é cada vez mais sustentada através de tecnologias digitais que mediam o cuidado, a presença e a responsabilidade moral à distância. Pertierra (2005) introduziu a noção de “intimidade discursiva” para descrever de que forma a comunicação móvel promove a proximidade emocional através de rituais quotidianos de troca de mensagens, chamadas telefónicas e silêncio. Partindo desta realidade, Madianou e Miller (2012) desenvolveram o conceito

de “intimidade mediada”, sublinhando que os média digitais não apenas conectam os indivíduos, mas também reconfiguram o trabalho emocional do cuidado entre membros transnacionais que vivem separados. A teoria dos polímídia dos autores situa a escolha comunicativa em enquadramentos morais e relacionais: selecionar como, quando e através de que plataforma estabelecer contacto torna-se parte da negociação do amor, da obrigação e da dependência, transformando a comunicação quotidiana numa prática ética e emocional.

A investigação subsequente situou a intimidade mediada em análises mais amplas sobre a ética do cuidado e as geografias emocionais. Tronto (1993) e Held (2005) conceptualizam o “cuidado” como uma orientação moral fundada na atenção, na responsabilidade e na capacidade de resposta, qualidades que se tornam particularmente complexas em contextos transnacionais, onde a ausência física e a mediação tecnológica se cruzam com a precariedade sistémica. Baldassar (2008) e Bryceson (2019) alargam este enquadramento ao examinar as cadeias transnacionais de cuidado, nas quais a comunicação digital compensa a ausência de proximidade física, reproduzindo simultaneamente desigualdades de género no trabalho emocional e reforçando dependências assimétricas. Mais recentemente, Guerra e Barros (2026) e Schrooten (2021) descrevem estas dinâmicas como parte de culturas de vulnerabilidade, em que a fragilidade institucional, a opacidade burocrática e a mediação sociotécnica delineiam as infraestruturas afetivas do pertencimento e da sobrevivência relacional.

Nesta perspetiva, as tecnologias de conexão, como os telemóveis, as aplicações de mensagens e as plataformas sociais, funcionam simultaneamente como canais através dos quais o cuidado circula, como ferramentas que permitem a monitorização e a coordenação, e como fontes de tensão moral e emocional moldadas pela distância e por relações de poder desiguais. Alinejad (2019) introduz o conceito de “co-presença cuidadosa” para integrar de que forma os migrantes gerem a visibilidade, a emoção e o momento oportuno nas trocas digitais, negociando estrategicamente a atenção, o trabalho afetivo e o risco. Cabalquinto e Hu (2023) destacam igualmente de que forma as práticas comunicativas se encontram enraizadas em regimes de mobilidade e desigualdades materiais, produzindo intimidades desiguais e, por vezes, amplificando a precariedade ou a dependência. Estas perspetivas sublinham que o cuidado transnacional nunca é puramente afetivo, encontrando-se profundamente entrelaçado com estruturas sociopolíticas, mediação tecnológica e as economias morais que moldam as obrigações, a dependência e a autonomia através das fronteiras.

Partindo deste enquadramento teórico, este artigo entende *Bury Me, My Love* como um espaço de mediação afetiva, onde a interação digital e o cuidado emocional se cruzam com o constrangimento sistémico e a representação procedimental. A interface do jogo replica os ritmos temporais, as texturas afetivas e as tensões morais do contacto migrante: aguardar mensagens, negociar a confiança, interpretar silêncios, tomar decisões eticamente complexas e experienciar consequências diferidas ou incertas, padrões amplamente documentados na investigação sobre comunicação transnacional digitalmente mediada (Alinejad, 2019; Baldassar, 2008; Madianou & Miller, 2012). Ao colocar os jogadores na posição de Majd, o jogo coloca em primeiro plano de que forma a

vulnerabilidade transnacional é experienciada através da influência limitada sobre decisões críticas, da informação fragmentada e do peso emocional de cuidar à distância, refletindo as pressões relacionais e sistémicas enfrentadas por muitas famílias deslocadas.

3. METODOLOGIA

Esta secção apresenta a estratégia metodológica adotada no estudo, descrevendo o desenho metodológico da investigação, as fontes empíricas analisadas e os procedimentos analíticos utilizados para examinar a estrutura do jogo, a documentação gerada pelos jogadores e a receção por parte dos utilizadores.

3.1. DESENHO DA INVESTIGAÇÃO

O estudo adota um desenho qualitativo multimétodo que combina análise ludonarrativa, análise documental de um *walkthrough* (instruções passo a passo) colaborativo e análise temática de recensões multilíngues de utilizadores. Este desenho triangulado permite examinar *Bury Me, My Love* enquanto artefacto procedimental, narrativo e participativo, em alinhamento com as questões de investigação. A abordagem combinada torna possível analisar de que forma o desenho do jogo, a interação e a receção contribuem para a representação da intimidade mediada e da vulnerabilidade transnacional.

3.2. *BURY ME, MY LOVE*: CONTEXTO DO CASO E RELEVÂNCIA ANALÍTICA

Bury Me, My Love é um jogo de narrativa desenvolvido pela The Pixel Hunt em colaboração com a Figs, e publicado pela ARTE France, Plug In Digital e Playdius Entertainment. Foi lançado pela primeira vez para Android e iOS em outubro de 2017, tornando-se posteriormente disponível para Nintendo Switch e Windows em janeiro de 2019. O jogo é inspirado numa história real publicada pela jornalista do *Le Monde*, Lucie Soullier, que narra a viagem de uma mulher síria chamada Dana, que fugiu para a Alemanha. Recebeu amplo reconhecimento crítico e foi nomeado para vários prémios, incluindo Melhor Jogo Móvel e Jogo Além do Entretenimento nos British Academy Games Awards (2018), e Games for Impact nos The Game Awards (2018).

O jogo simula trocas de mensagens em tempo real entre Nour, uma mulher síria em fuga para a Europa, e o seu marido Majd, que permanece na Síria. Como observam Chin e Golding (2016), jogos desta natureza cultivam a compreensão transcultural ao imergir os jogadores nas complexidades afetivas e éticas da migração. A sua estrutura participativa convida os jogadores a serem co-autores da viagem de Nour, tornando-o um espaço privilegiado para analisar de que forma os média digitais representam e negociam a vulnerabilidade. Neste sentido, é evidente no modo como o design do jogo se articula com aquilo que Caracciolo (2023) descreve como “ética narrativa interativa”, em que a agência do jogador se encontra enraizada na ambiguidade moral e na precariedade sistémica. Ao contrário de representações mais tradicionais da migração, *Bury Me, My Love* oferece uma narrativa procedimental que simula a temporalidade fragmentada

e a incerteza emocional experienciadas pelas famílias transnacionais. *Bury Me, My Love* foi selecionado como caso de estudo devido ao seu design singular e ao seu enfoque temático na migração de refugiados e na separação familiar transnacional.

3.3. ABORDAGEM METODOLÓGICA

O desenho da investigação operacionaliza os objetivos do estudo através de uma triangulação qualitativa das camadas sistémica, participativa e interpretativa do jogo. Esta combinação torna possível examinar as dimensões procedimentais, afetivas e discursivas da representação da vulnerabilidade transnacional no jogo, sem redundância (Braida, 2018; Caracciolo, 2023; Chin & Golding, 2016).

A análise ludonarrativa, conduzida com recurso a uma versão adaptada da *framework* de Consalvo e Dutton (2006), incide sobre a forma como a narrativa e as mecânicas interagem, prestando particular atenção à agência do jogador, às estruturas ramificadas, ao ritmo temporal, aos constrangimentos da interface e às consequências emocionais ou éticas produzidas através da jogabilidade. Esta abordagem permite uma leitura aprofundada de como a vulnerabilidade e a intimidade mediada são codificadas de forma procedimental.

A análise documental (Bowen, 2009) do *walkthrough* colaborativo, tratado como um paratexto participativo (Consalvo, 2007), traça o modo como os jogadores interpretam coletivamente os dilemas éticos, negociam os constrangimentos e constroem sentido a partir da textura afetiva do jogo, proporcionando acesso a dinâmicas morais e estruturais que extravasam as sessões de jogo individuais.

A análise temática das recensões de utilizadores, seguindo o modelo de seis fases de Braun e Clarke (2006), examina de que forma os jogadores descrevem o envolvimento emocional, a reflexão ética, a frustração procedimental e a interpretação sociocultural em resposta ao jogo, abordando o modo como os públicos constroem significado a partir da sua representação da migração.

Estes métodos permitem uma análise em várias camadas que articula o desenho do jogo, a documentação participativa e a receção dos jogadores, evitando a repetição do material conceptual desenvolvido no enquadramento teórico.

3.4. FONTES DE DADOS E CRITÉRIOS DE SELEÇÃO

O *corpus* empírico deste estudo compreende três fontes complementares que, em conjunto, fornecem uma base abrangente para analisar de que forma *Bury Me, My Love* representa a intimidade mediada e a vulnerabilidade transnacional. Em primeiro lugar, foram realizadas múltiplas sessões de jogo em plataformas móveis para documentar a estrutura narrativa ramificada do jogo, os principais pontos de decisão, os ritmos temporais e os constrangimentos sistémicos. A realização de várias sessões tornou possível identificar diferentes trajetos narrativos e dilemas morais, assegurando que a análise refletisse a variabilidade procedimental do jogo e não apenas um percurso experiencial singular.

Em segundo lugar, foi analisado um *walkthrough* colaborativo elaborado por jogadores e alojado na plataforma Steam, tratado como paratexto participativo (Consalvo, 2007). Este documento regista uma ampla gama de escolhas, consequências e percursos narrativos, proporcionando acesso a configurações sistémicas e resultados de decisões que podem não emergir em sessões de jogo individuais. A sua inclusão acrescenta uma camada interpretativa mais ampla, captando de que forma os jogadores mapeiam, narram e avaliam coletivamente as tensões morais e afetivas do jogo.

Em terceiro lugar, foi compilado um *corpus* de 232 recensões de utilizadores provenientes do Steam, da App Store, do Google Play e do Metacritic. Foram incluídas as recensões que se debruçavam de forma substantiva sobre a experiência narrativa, as respostas emocionais ou éticas, ou as perceções relativas à representação da migração no jogo. As recensões centradas exclusivamente no desempenho técnico foram excluídas. A seleção seguiu uma estratégia de amostragem intencional, de modo a assegurar a relevância temática, a diversidade linguística (inglês, espanhol, francês e português) e a representatividade das plataformas.

Estas fontes de dados permitem reunir as dimensões desenhada, participativa e interpretativa do jogo: as múltiplas sessões de jogo revelam a sua estrutura procedimental; o *walkthrough* fornece acesso à construção coletiva de sentido; e as recensões de utilizadores refletem de que forma os jogadores percecionam, avaliam e respondem emocionalmente à representação do deslocamento. Este *corpus* triangulado permite uma análise coerente e multifacetada do cuidado mediado, da tomada de decisões éticas e do trabalho emocional nas representações digitais da migração forçada.

3.5. PROCEDIMENTOS ANALÍTICOS E CONSIDERAÇÕES ÉTICAS

Esta secção detalha os procedimentos analíticos adotados no estudo, incluindo os critérios de amostragem, as estratégias de codificação e as práticas reflexivas que orientaram a interpretação dos conjuntos de dados.

O *corpus* de recensões de utilizadores é composto por textos publicados entre 2017 e 2024 no Steam, na App Store, no Google Play e no Metacritic. Foi aplicada uma estratégia de amostragem intencional para assegurar a relevância temática, a diversidade linguística e a representatividade das plataformas. Foram incluídas as recensões que se debruçavam de forma substantiva sobre a experiência narrativa, a resposta emocional, os dilemas éticos ou as perceções relativas à representação da migração no jogo. Todos os dados estavam publicamente acessíveis e foram anonimizados em conformidade com as diretrizes éticas para a investigação em contextos digitais. O processo analítico combinou análise temática qualitativa com leitura próxima iterativa. A codificação foi realizada manualmente, seguindo uma abordagem indutivo-dedutiva inspirada em Braun e Clarke (2006). Os códigos iniciais foram gerados através de leitura aberta e posteriormente refinados em categorias temáticas mais amplas, alinhadas com o enfoque analítico do estudo, incluindo intimidade mediada, envolvimento afetivo, precariedade sistémica e agência condicionada. As decisões de codificação foram revistas em subconjuntos para assegurar a coerência interpretativa e a consistência conceptual.

A reflexividade foi mantida ao longo de todo o processo de investigação. A investigadora recorreu sistematicamente à escrita de memorandos analíticos para documentar as decisões de análise, examinar potenciais enviesamentos e acompanhar a evolução das interpretações ao longo dos diferentes métodos. Em vez de visar a generalização estatística, o estudo privilegia a profundidade analítica, a transparência e a sensibilidade contextual, reconhecendo a natureza situada da interpretação qualitativa.

Todos os dados utilizados neste estudo encontram-se publicamente disponíveis, não sendo divulgada qualquer informação pessoal identificável. A análise cumpre integralmente as diretrizes éticas aplicáveis à investigação em contextos digitais.

3.5.1. ANÁLISE LUDONARRATIVA

A análise ludonarrativa seguiu uma versão adaptada do enquadramento de análise qualitativa de jogos de Consalvo e Dutton (2006), expandida em seis dimensões analíticas que abrangem os aspetos emocionais, éticos e procedimentais da jogabilidade. Esta abordagem permitiu uma análise detalhada de como os eventos narrativos e as estruturas mecânicas se articulam para gerar formas de vulnerabilidade, agência limitada e tensão afetiva. Cada dimensão identifica mecânicas específicas, o seu significado interpretativo e a sua relação com as dinâmicas mais amplas de vulnerabilidade transnacional, conforme sintetizado na Tabela 1. Este processo tornou possível analisar de que forma o desenho do jogo encena dilemas morais, trabalho emocional e padrões de tomada de decisão condicionada.

DIMENSÃO ANALÍTICA	FOCO DA ANÁLISE	EXEMPLO DE MECÂNICA OU MOMENTO	PERSPETIVA INTERPRETATIVA	RELEVÂNCIA PARA A VULNERABILIDADE TRANSNACIONAL
Inventário de Objetos Afetivos	Objetos com significado emocional	Peluche transportado e perdido; dinheiro escondido perdido na travessia do mar	Objetos como âncoras emocionais e ferramentas de sobrevivência	Simbolizam o cuidado, a memória e a fragilidade das estratégias de sobrevivência
Mapa de Interação Moral	Tomada de decisões éticas	Decisão de amputação; confiar em passadores	Dilemas morais de alto risco simulam o peso emocional	Reflete a precariedade moral e o risco sistémico
Interface como Intimidade Mediada	Constrangimentos de comunicação	Autocarro perdido por adormecer; mensagens com atraso	O ritmo em tempo real simula o sentimento de impotência e a tensão emocional	Evidencia o custo emocional do cuidado assíncrono à distância
Registo Temporal de Jogo	Ritmo em tempo real e atrasos	Voos perdidos; assalto provocado por atraso	Consequências temporais espelham a incerteza nas viagens de refugiados	Representa a fragilidade dos planos e as perturbações em sequência
Alinhamento Narrativa-Mecânica	Agência condicionada	Opções limitadas com passadores; deportação após pedido de asilo	As mecânicas reforçam a destituição estrutural de poder	Demonstra as limitações sistémicas à autonomia dos refugiados
Narrativa Participativa	Agência do jogador e narrativa ramificada	Múltiplos finais moldados pelas escolhas do jogador	Os jogadores co-autores da viagem de Nour através da tomada de decisões e da navegação moral	Reflete a complexidade emocional e ética do deslocamento e a autonomia condicionada

Tabela 1. Enquadramento da análise ludonarrativa

3.5.2. ANÁLISE DOCUMENTAL

O *walkthrough* colaborativo foi tratado como um paratexto participativo, refletindo de que forma os jogadores navegam coletivamente na narrativa ramificada do jogo e documentam as suas decisões. A estrutura geograficamente organizada do *walkthrough* (Síria — Turquia — Balcãs — Europa Ocidental) permitiu a identificação sistemática dos principais pontos de decisão, que foram anotados com variáveis contextuais incluindo localização, escolha, resultado e estado no jogo (moral, dinheiro, relação).

Cada ponto de decisão foi posteriormente codificado em duas camadas complementares. A camada estrutural classificou as decisões como logísticas (L), éticas (E), relacionais (R) ou de sobrevivência (S), enquanto a camada interpretativa alinou os momentos com categorias teóricas, incluindo precariedade sistémica, intimidade mediada, navegação ética, fragilidade temporal, fadiga afetiva, encontro de solidariedade, vulnerabilidade de género e autonomia condicionada. Esta codificação dual facilitou a identificação de padrões que articulam as dimensões procedimentais, afetivas e morais ao longo da viagem.

Os pontos de decisão foram ainda agrupados por região, permitindo a análise das variações espaciais e estruturais na vulnerabilidade e na agência. O conjunto de dados resultante transformou o *walkthrough* numa representação estruturada da arquitetura narrativa do jogo, apoiando a comparação sistemática das dinâmicas de decisão sem reproduzir o texto *verbatim*. A Tabela 2 ilustra o esquema de codificação e as anotações típicas utilizadas para operacionalizar a análise.

LOCALIZAÇÃO/ ETAPA	PONTO DE DECISÃO	RESULTADO/ CONSEQUÊNCIA	FUNÇÃO NARRATIVA	VARIÁVEIS AFETADAS	CÓDIGO ESTRUTURAL	CÓDIGO INTERPRETATIVO
Homs	Negociar preço do táxi (aceitar ou recusar)	Opções de rota condicionadas ao pagamento	Escolha logística sob constrangimento de recursos	Dinheiro	L	Precariedade sistémica
Alepo	Ajudar mulher ferida	Introduz responsabilidade de cuidado	Envolvimento moral/ético	Relação, Moral	E	Intimidade mediada
Istambul	Aceitar passador para Edirne	Assegura rota, implica custo	Escolha logística e de risco	Dinheiro	L	Precariedade sistémica
Fronteira da Bulgária	Escolher guia (Emmanuel/ Nahid)	Companheiro afeta o resultado da travessia	Decisão moral-relacional	Relação	R	Navegação ética
Áustria – Seeboden	Ficar no hotel ou pedir boleia	Descanso vs. exposição ao risco	Decisão de fadiga e ritmo	Dinheiro	L	Fadiga afetiva

Tabela 2. Esquema de codificação da análise documental (ilustrativo)

Este enquadramento transforma o *walkthrough* num conjunto de dados estruturado, articulando elementos narrativos, éticos e procedimentais de forma sistemática, sem antecipar os resultados interpretativos.

3.5.3. ANÁLISE TEMÁTICA

As recensões de utilizadores foram analisadas com recurso ao enquadramento de análise temática de seis fases de Braun e Clarke (2006). O processo de codificação foi documentado de forma detalhada, com citações ilustrativas e distinções entre subtemas a apoiar a estrutura temática. A Tabela 3 apresenta uma síntese das fases da análise temática.

FASE	DESCRIÇÃO
Familiarização	Imersão nas 232 recensões multilíngues de utilizadores recolhidas nas diferentes plataformas.
Codificação Inicial	Códigos: impacto emocional, frustração com a jogabilidade, falta de realismo, sensibilização, reflexão ética.
Geração de Temas	Agrupados em quatro temas: empatia e envolvimento emocional, interatividade frustrada, preocupações éticas, impacto social.
Revisão dos Temas	Aperfeiçoamento iterativo para assegurar coerência e distinção.
Definição dos Temas	Temas finais definidos: empatia e envolvimento emocional, interatividade frustrada e limitações do jogo, preocupações éticas e desafios de representação, impacto social e sensibilização.
Apresentação de Resultados	Temas integrados nos resultados com interpretação contextual.

Tabela 3. *Análise temática*

3.5.4. CONSIDERAÇÕES ÉTICAS

Todas as fontes utilizadas estavam publicamente acessíveis e as identidades dos utilizadores foram anonimizadas. O estudo reflete sobre as complexidades éticas inerentes à análise de representações de trauma e deslocamento nos média interativos, procurando equilibrar os riscos da ludificação com o potencial de promoção da empatia, da consciência cívica e da reflexão crítica.

4. RESULTADOS

Esta secção apresenta os resultados empíricos gerados pelas três componentes analíticas do estudo. Cada subsecção descreve os principais padrões revelados pela análise ludonarrativa, pelo *walkthrough* colaborativo e pela análise temática das recensões de utilizadores. Uma subsecção integradora final demonstra de que forma estes contributos convergem para iluminar as dimensões emocionais, éticas e sistémicas da vulnerabilidade transnacional em *Bury Me, My Love*.

4.1. ANÁLISE LUDONARRATIVA

A análise ludonarrativa demonstra de que forma *Bury Me, My Love* operacionaliza a tensão emocional, a tensão ética e a precariedade sistémica, transformando

funcionalidades comuns de interfaces de mensagens em espaços de vulnerabilidade processual. O desenho do jogo converte sinais de comunicação quotidianos em artefactos afetivos e fatores de stress temporal que espelham a experiência psicológica de aguardar notícias de alguém em trânsito. Ao privilegiar a ambiguidade moral e os resultados imprevisíveis em detrimento da otimização lúdica, as mecânicas forçam uma confrontação com a agência condicionada inerente aos percursos migratórios. A Tabela 4 sintetiza estas instâncias representativas, mapeando mecânicas específicas para os seus contributos interpretativos e a sua relação mais ampla com a vulnerabilidade.

FOCO ANALÍTICO	INSTÂNCIA NO JOGO	PERSPETIVA INTERPRETATIVA	RELAÇÃO COM A VULNERABILIDADE
Artefactos emocionais	<i>Emojis, selfies</i> , notas de voz	Sustentam a ligação emocional em contexto de incerteza	Ancoragem afetiva à distância
Temporalidade da interface	Atrasos nas mensagens, indicadores de escrita	Geram tensão e antecipação	Fragilidade temporal e tensão emocional
Decisões éticas	Confiar em guias; escolhas de recursos	Evidenciam a incerteza e a ambiguidade moral	Precariedade sistémica; agência condicionada
Alinhamento narrativa-mecânica	Escolhas limitadas; ausência de retrocesso	Reforçam a influência restrita do jogador	Constrangimentos estruturais que moldam a migração

Tabela 4. Instâncias ludonarrativas selecionadas e contributos interpretativos

4.2. ANÁLISE DOCUMENTAL DO *WALKTHROUGH*

O *walkthrough* colaborativo funciona como um paratexto participativo que documenta a negociação coletiva dos constrangimentos procedimentais do jogo. Mais do que um mero registo de percursos ramificados, este espaço documenta um processo de raciocínio coletivo em que os jogadores recorrem a objetos simbólicos e a dilemas éticos para mapear o território da vulnerabilidade.

O peso afetivo da sobrevivência é evidenciado pelo modo como a comunidade integra objetos tais como o peluche ou o dinheiro escondido, elevando-os de simples itens de inventário a marcadores de cuidado, memória e perda. Esta ressignificação estende-se à discussão dos dilemas morais: ao debater as consequências materiais de confiar em conselhos pouco fiáveis ou de gerir recursos escassos, os jogadores demonstram ter consciência da ambiguidade ética inscrita na estrutura do jogo.

Esta perceção de precariedade é ainda intensificada pelas perturbações temporais destacadas ao longo do *walkthrough*. As falhas sistémicas, como ligações de transporte perdidas ou atrasos repentinos, são interpretadas pela comunidade não como obstáculos lúdicos, mas como motivos que imitam a fadiga e a incerteza da viagem migratória. Esta leitura política das ações que se desenvolvem torna-se mais evidente quando os jogadores associam os ciclos administrativos do jogo e as recusas de asilo a pressões institucionais do mundo real, tratando a lógica procedimental como uma representação direta da precariedade sistémica.

Em última análise, ao partilhar estratégias e comparar trajetos, os utilizadores transformam o *walkthrough* num documento interpretativo colaborativo. Este processo revela

que, embora a vulnerabilidade esteja codificada no desenho do jogo, é através da anotação e da reflexão coletivas que ela é ativamente articulada e politizada.

4.3. ANÁLISE TEMÁTICA DAS RECENSÕES DE UTILIZADORES

A análise das 232 recensões multilíngues de utilizadores revelou quatro temas que caracterizam o modo como os jogadores se envolveram com *Bury Me, My Love*. Estes temas refletem respostas afetivas, percepções sobre o desenho procedimental, preocupações éticas relativas à representação e reflexões sobre as implicações sociais mais amplas do jogo. Em conjunto, retratam uma perspetiva sobre de que forma os jogadores interpretam as dimensões emocionais, morais e estruturais da narrativa e de que modo essas interpretações ressoam com compreensões mais amplas da vulnerabilidade transnacional.

A empatia e o envolvimento emocional emergiram como o tema mais frequentemente citado. Os jogadores descreveram respostas emocionais intensas ao jogo, incluindo ansiedade, tristeza e esperança. A interface minimalista e o ritmo em tempo real foram apontados como mecanismos que promovem a intimidade e o investimento emocional. Um jogador referiu que nunca tinha sentido “tanta vontade de recomeçar vezes sem conta”, recusando consultar um guia por se sentir pessoalmente responsável pela sobrevivência de Nour. Outro descreveu a experiência como “devastadora”, sublinhando como o formato textual do jogo o fez sentir que estava “realmente a enviar mensagens a alguém que podia não conseguir chegar”. Estas respostas refletem a capacidade do jogo de simular a intimidade mediada e o trabalho emocional. Alinham-se com as dimensões ludonarrativas do inventário de objetos afetivos e da interface como intimidade mediada, demonstrando de que forma os artefactos simbólicos e a comunicação assíncrona promovem a ancoragem emocional e a tensão relacional.

A interatividade frustrada e as limitações do desenho do jogo constituíram o segundo tema mais proeminente. Um número significativo de recensões expressou insatisfação com o ritmo do jogo, a ausência de opções de avanço rápido ou gravação, e a interatividade limitada. Estas frustrações foram frequentemente associadas à tensão entre a imersão narrativa e as expectativas de jogabilidade. Um utilizador observou que “sem uma função de salto, repetir o jogo torna-se fastidioso”, enquanto outro descreveu a experiência como “emocionalmente poderosa, mas tecnicamente esgotante”. Este tema ressoa com a dimensão ludonarrativa do alinhamento narrativa-mecânica, em que a agência condicionada é simultaneamente uma escolha de desenho e uma fonte de fricção procedimental. Reflete também o código interpretativo da fadiga afetiva, na medida em que o investimento emocional é comprometido por limitações técnicas que dificultam a rejogabilidade e a exploração narrativa.

As preocupações éticas e os desafios de representação foram levantados por vários jogadores que questionaram a ética de transformar em jogo as experiências dos refugiados. As recensões criticaram o realismo da narrativa, o tom dos diálogos e a adequação do uso dos média interativos para retratar o trauma. Um utilizador escreveu que o jogo “apresenta tudo numa embalagem muito mais bonita do que a realidade”, enquanto outro argumentou que “tentar abordar questões sociais e políticas através de videojogos

pode ser prejudicial”. Estas críticas ecoam os códigos interpretativos da precariedade sistémica e da autonomia condicionada, evidenciando a tensão entre representação e simulação. Sublinham a ambiguidade moral da narrativa participativa em contextos de deslocamento real, em que a linha entre a empatia e a trivialização é difícil de estabelecer.

O impacto social e a sensibilização constituíram um tema que destacou o valor educativo percebido do jogo e o seu potencial para aumentar a consciencialização sobre as experiências dos refugiados. Apesar das limitações de jogabilidade, muitos jogadores descreveram o jogo como uma ferramenta de reflexão cívica, de construção de empatia e de envolvimento humanitário. Um jogador afirmou que “este jogo foi a razão pela qual comecei a apoiar a UNICEF”, enquanto outro sublinhou a sua utilização em contextos de sala de aula para ensinar sobre migração e desigualdade global. Este tema alinha-se com o código de análise documental do encontro de solidariedade, em que momentos de ajuda mútua e reflexão ética emergem através da interpretação dos jogadores. Reforça o papel do jogo na construção de “culturas de vulnerabilidade” através dos média participativos, transformando o ato de jogar numa forma de empatia transnacional.

Em conjunto, estes quatro temas permitem uma visão de como os jogadores interpretam e respondem a *Bury Me, My Love*. A Tabela 5 sintetiza estes resultados, apresentando a frequência de cada tema e a sua relevância interpretativa para o enquadramento mais amplo do estudo.

TEMA	MENÇÕES	RELEVÂNCIA INTERPRETATIVA
Empatia e Envolvimento Emocional	101	Simula a intimidade mediada e o trabalho emocional
Interatividade Frustrada e Limitações do Jogo	76	Destaca os constrangimentos procedimentais e a fadiga afetiva
Preocupações Éticas e Desafios de Representação	40	Questiona a ludificação do trauma e a ética da representação
Impacto Social e Sensibilização	65	Promove a reflexão cívica e a empatia transnacional

Tabela 5. Síntese da análise temática das recensões de utilizadores

4.4. ANÁLISE CRUZADA: MAPEAMENTO DA VULNERABILIDADE ENTRE MÉTODOS

A análise cruzada do jogo, da documentação dos jogadores e das recensões de utilizadores revela um conjunto de padrões recorrentes que sustentam o modo como *Bury Me, My Love* representa e convida os jogadores a experienciar o deslocamento. Nas três componentes analíticas, emergem consistentemente cinco motivos: ancoragem emocional, agência condicionada, fragmentação temporal, precariedade sistémica e interpretação participativa. Estes motivos evidenciam de que forma o jogo constrói a vulnerabilidade não apenas como tema narrativo, mas como condição experiencial que os jogadores negociam através da interação, da tomada de decisões e da reflexão.

No desenho do jogo, a vulnerabilidade toma forma através de ações que restringem a capacidade de intervenção do jogador, como os atrasos nas mensagens, as opções de resposta limitadas e a ausência de funções de retrocesso. Estes elementos colocam o

jogador numa posição de conhecimento parcial e controlo limitado, espelhando a incapacidade de Majd de apoiar plenamente Nour à distância. No *walkthrough* colaborativo, os jogadores documentam de que forma estes constrangimentos os levam a negociar dilemas éticos, a escassez de recursos e as rotas em constante mudança. As suas anotações demonstram que a vulnerabilidade é composta por pressões afetivas e logísticas cumulativas que emergem da incerteza, do risco e da negociação permanente entre oportunidades e obstáculos. As recensões de utilizadores corroboram esta interpretação. Os jogadores descrevem o apego emocional, a tensão empática, a frustração com a agência limitada, as preocupações com o realismo e as reflexões sobre as desigualdades reveladas através do desenho procedimental. Estas respostas ilustram que a vulnerabilidade é experienciada como uma combinação de tensão emocional, incerteza ética e consciência das barreiras estruturais que afetam a mobilidade, a segurança e a tomada de decisões.

Cada método contribui com perspetivas distintas e complementares. A análise ludonarrativa mostra de que forma a vulnerabilidade é codificada através de mecânicas que encenam a tensão emocional e a ambiguidade ética. A análise do *walkthrough* destaca de que forma os jogadores interpretam e negociam ativamente estas tensões, reconstruindo percursos e documentando momentos de incerteza e fadiga. A análise temática demonstra de que forma estas experiências ressoam junto de públicos mais amplos, suscitando empatia, crítica e reflexão sobre a desigualdade estrutural. Em conjunto, estas perspetivas formam uma compreensão estratificada de como os jogos digitais podem funcionar como infraestruturas afetivas. Nestas infraestruturas, o trabalho emocional, a deliberação ética e o constrangimento sistémico encontram-se inscritos tanto no desenho como na receção.

As respostas dos jogadores revelam igualmente que o envolvimento com a vulnerabilidade não é uniforme. Embora muitos descrevam um envolvimento emocional profundo e uma preocupação empática com Nour, outros expressam distanciamento, desconforto ou ceticismo. Alguns questionam a autenticidade do retrato ou resistem ao enquadramento do jogo da migração como uma viagem íntima e individualizada. São reações que mostram que a empatia mediada é contingente e negociada, e não automática. As experiências de vulnerabilidade são moldadas pelas expectativas dos jogadores, pelo seu conhecimento prévio e pelas suas posições interpretativas, resultando num espectro de envolvimento que vai da imersão ao distanciamento crítico.

Esta perspetiva mais integradora demonstra o valor da análise multimétodo quando se examinam temas sociais complexos nos jogos digitais. Demonstra de que forma o significado emerge através da interação entre desenho, interpretação e receção, e de que forma a vulnerabilidade em *Bury Me, My Love* é composta por escolhas condicionadas, tensão emocional, temporalidade perturbada e exposição a desigualdades estruturais que moldam as possibilidades e os limites da mobilidade transnacional.

5. DISCUSSÃO: ENCENAR A VULNERABILIDADE ATRAVÉS DO JOGO

Os resultados demonstram que *Bury Me, My Love* não se limita a ter a vulnerabilidade como tema narrativo, construindo-a antes como condição experiencial gerada

através do ato de jogar. A vulnerabilidade no jogo toma forma através de quatro dimensões interligadas: agência limitada, tensão emocional, fragmentação temporal e exposição a constrangimentos sistémicos. Em vez de representar o deslocamento a partir de uma distância observacional, o jogo convida os jogadores a habitar as pressões afetivas e estruturais que moldam a mobilidade transnacional. Esta secção discute de que forma estas dinâmicas operam através das lentes da representação ludonarrativa, da intimidade mediada e das culturas de vulnerabilidade, e considera as suas implicações para a ética, o desenho de jogos e o discurso público sobre migração.

Numa perspetiva ludonarrativa, a vulnerabilidade é encenada através de mecânicas que restringem deliberadamente o âmbito de ação do jogador. As opções de resposta limitadas, a impossibilidade de reverter escolhas e as consequências diferidas posicionam o jogador em condições de incerteza e conhecimento parcial. Estas mecânicas não se limitam a reforçar a narrativa; constituem-na, operacionalizando a ambiguidade ética e emocional como parte da jogabilidade. Tais constrangimentos refletem aquilo que Bogost (2007) designa por “retórica procedimental”, em que os sistemas comunicam significado através dos constrangimentos que impõem. A análise do *walkthrough* mostra que os jogadores registam frequentemente hesitação, dúvida ou receio quando confrontados com decisões ambíguas, indicando que a vulnerabilidade emerge à medida que os jogadores navegam em informação incompleta e resultados imprevisíveis. Isto alinha-se com a perspetiva de Sicart (2013) sobre o jogo como prática ética fundada na negociação entre a intenção do jogador e os limites gerados pelo sistema.

A dimensão emocional da vulnerabilidade torna-se visível através do enquadramento da intimidade mediada. A interface de estilo WhatsApp, construída sobre mensagens curtas, *emojis*, *selfies*, notas de voz e um ritmo assíncrono, materializa o trabalho afetivo de cuidar à distância. Aguardar, aconselhar e esperar tornam-se práticas emocionalmente carregadas, ecoando a investigação sobre comunicação transnacional em que os média digitais mediam a responsabilidade, a tranquilização e a ansiedade (Madianou & Miller, 2012). As recensões de utilizadores ilustram de que forma os jogadores experienciaram tensão e apego através da interface, interpretando o silêncio, os atrasos nas mensagens e as atualizações abruptas como emocionalmente significativos. Estas reações ressoam com o conceito de “co-presença cuidadosa” de Alinejad (2019), em que os migrantes gerem a expressão emocional e a visibilidade na comunicação digital. Neste sentido, a vulnerabilidade emocional no jogo é produzida pela tensão gerada pelos ritmos comunicativos frágeis e pela incerteza persistente do cuidado remoto.

A um nível estrutural, o jogo configura aquilo que tem sido descrito como culturas de vulnerabilidade: contextos determinados pela precariedade jurídica, pela opacidade burocrática e pelo acesso desigual à mobilidade (Guerra & Barros, 2026; Schrooten, 2021). As análises ludonarrativa e do *walkthrough* revelam motivos recorrentes de ciclos de deportação, barreiras financeiras, transportes perdidos e fechamentos súbitos de rotas. Estes elementos não são incidentes narrativos isolados, mas manifestações procedimentais da fragilidade institucional. Através do jogo, estas pressões tornam-se experienciais, exigindo que os jogadores adaptem repetidamente as suas estratégias, reavaliem riscos e gerem recursos limitados. Trata-se da “constituição”

de procedimentos que reproduzem as perspetivas da ética do cuidado que enfatizam as dimensões relacionais e institucionais do cuidado, da responsabilidade e da dependência em condições de instabilidade (Held, 2005; Tronto, 1993).

A metodologia por triangulação demonstra que a vulnerabilidade é produzida através do desenho, da interpretação e da receção. Enquanto o jogo codifica a vulnerabilidade através de mecânicas e dinâmicas de interface, os jogadores interpretam-na e negociam-na através da documentação colaborativa, e os utilizadores processam-na emocionalmente ou criticam-na. As respostas são, no entanto, heterogéneas. Alguns jogadores relatam empatia, envolvimento emocional e uma consciência acrescida das experiências migrantes; outros expressam ceticismo, desconforto ou preocupações com a representação. Esta variação demonstra que a empatia mediada não é automática. O envolvimento é antes condicionado pelas expectativas dos jogadores, pelas suas experiências pessoais e pelas suas posições no âmbito dos discursos mais amplos sobre migração. Acrescente-se que este achado é um contributo que alimenta os debates nos estudos dos média e da comunicação sobre os limites e as possibilidades da empatia na narrativa digital.

A análise aponta para várias implicações para a ética, o desenho de jogos e o discurso contemporâneo sobre migração. Do ponto de vista ético, o jogo ilustra de que forma os média interativos podem apoiar formas de testemunho ético, envolvendo os jogadores afetiva e procedimentalmente com as desigualdades estruturais, em vez de os posicionar como observadores passivos. Para os designers, o estudo destaca de que forma a agência condicionada, a temporalidade fragmentada e as interfaces emocionalmente carregadas podem ser deliberadamente mobilizadas para modelar realidades sociais complexas, sem as reduzir a arcos narrativos simplificados ou a desafios ludificados. Em relação ao discurso sobre migração, enquadrar a vulnerabilidade como relacional e experiencial desafia as representações mediáticas dominantes que reduzem a mobilidade a eventos de crise ou a estatísticas. Ao colocar em primeiro plano as negociações quotidianas, as dependências e as incertezas que moldam a vida transnacional, o jogo contribui para imaginários mediáticos mais matizados que influenciam o modo como os públicos compreendem, empatizam ou se distanciam das experiências migrantes.

Estas considerações sublinham a relevância mais ampla de *Bury Me, My Love* para compreender de que forma os jogos digitais podem funcionar como infraestruturas afetivas e éticas. O jogo demonstra que os média interativos podem representar e encenar as complexidades do deslocamento, incorporando o trabalho emocional, a incerteza e o constrangimento sistémico no próprio ato de jogar. Ao enfatizar a interação entre desenho, interpretação e receção, evidencia o potencial dos jogos digitais para enriquecer as conversas públicas e académicas sobre vulnerabilidade, mobilidade e ética relacional. Em vez de oferecer mestria ou resolução, o jogo convida os jogadores a habitar a incerteza e a refletir sobre as condições emocionais e estruturais que sustentam as experiências contemporâneas de migração.

6. CONCLUSÃO

Este artigo teve como objetivo analisar de que forma *Bury Me, My Love* representa e operacionaliza a vulnerabilidade transnacional, com enfoque nas dinâmicas de comunicação mediada, trabalho emocional e agência condicionada que caracterizam os contextos de deslocamento forçado. Através da análise da simulação da comunicação entre Nour e Majd, o artigo procura compreender como a vida transnacional é construída através de geografias fragmentadas de cuidado e interações tecnologicamente mediadas. Ao longo do processo metodológico, baseado numa abordagem qualitativa que combina análise ludonarrativa, análise documental de um *walkthrough* colaborativo e análise temática da receção dos jogadores, o estudo demonstra que a vulnerabilidade é produzida tanto procedimental como afetivamente. As mecânicas do jogo, estruturadas em torno da comunicação diferida, das escolhas limitadas e das consequências imprevisíveis, geram uma experiência marcada pela incerteza temporal, pelas assimetrias de informação e pela agência restrita, enquanto a sua dimensão narrativa coloca em primeiro plano o trabalho emocional e a intimidade mediada que sustentam o cuidado à distância.

Tradução: Cátia Ferreira

REFERÊNCIAS

- Alinejad, D. (2019). Careful co-presence: The transnational mediation of emotional intimacy. *Social Media + Society*, 5(2), 1–11. <https://doi.org/10.1177/2056305119854222>
- Amelina, A., & Lutz, H. (2020). *Gender and migration: Transnational and intersectional prospects*. Routledge.
- Baldassar, L. (2008). Missing kin and longing to be together: Emotions and the construction of co-presence in transnational relationships. *Journal of Intercultural Studies*, 29(3), 247–266. <https://doi.org/10.1080/07256860802169196>
- Baldassar, L., & Merla, L. (Eds.). (2014). *Transnational families, migration and the circulation of care: Understanding mobility and absence in family life*. Routledge.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/5334.001.0001>
- Bowen, G. A. (2009). Document analysis as a qualitative research method. *Qualitative Research Journal*, 9(2), 27–40. <https://doi.org/10.3316/QRJ0902027>
- Braida, N. (2018). What if I were a refugee? How game structures in interactive media frame refugee stories. In S. F. Krishna-Hensel (Ed.), *Migrants, refugees, and the media: The new reality of open societies* (pp. 42–58). Routledge.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp0630a>
- Bryceson, D. F. (2019). Transnational families negotiating migration and care life cycles across nation-state borders. *Journal of Ethnic and Migration Studies*, 45(16), 3042–3064. <https://doi.org/10.1080/1369183X.2018.1547017>

- Bryceson, D. F., & Vuorela, U. (Eds.). (2002). *The transnational family: New European frontiers and global networks*. Routledge.
- Cabalquinto, E. C., & Hu, Y. (2023). The transnationalisation of intimacy: Family relations and changes in an age of global mobility and digital media. In J. Waters & B. S. A. Yeoh (Eds.), *Handbook on migration and the family* (pp. 84–100). Edward Elgar Publishing. <https://doi.org/10.4337/9781789908732.00011>
- Caracciolo, M. (2023). Migration and interactive narrative in video games: Scale, ethics, and experience. *Journal of Ethnic and Migration Studies*, 50(20), 5270–5287. <https://doi.org/10.1080/1369183X.2023.2282391>
- Chin, E., & Golding, D. (2016). Cultivating transcultural understanding through migration-related videogames. *Asia Pacific Media Educator*, 26(1), 83–98. <https://doi.org/10.1177/1326365X16640346>
- Cienfuegos-Illanes, J., & Brandhorst, R. (2023). Transnational families: Entangled inequalities and emerging challenges on the global scale. In J. Cienfuegos-Illanes, R. Brandhorst, & D. F. Bryceson (Eds.), *Handbook of transnational families around the world* (pp. 3–18). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-031-15278-8_1
- Consalvo, M. (2007). *Cheating: Gaining advantage in videogames*. MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/1802.001.0001>
- Consalvo, M., & Dutton, N. (2006). Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games. *Game Studies*, 6(1).
- Grabarczyk, P., & Walther, B. K. (2022). A game of twisted shouting: Ludo-narrative dissonance revisited. *Eludamos*, 13(1), 7–27. <https://doi.org/10.7557/23.6506>
- Guerra, I., & Barros, C. (2026). Care: New challenges arising from transnational dynamics. *Social Work Education*, 45(3), 691–703. <https://doi.org/10.1080/02615479.2025.2525992>
- Held, V. (2005). *The ethics of care: Personal, political, and global*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/0195180992.001.0001>
- Hocking, C. (2009). Ludonarrative dissonance in Bioshock: The problem of what the game is about. In D. Davidson (Ed.), *Well played 1.0: Video games, value and meaning* (pp. 114–117). ETC Press.
- Horst, H. A. (2006). The blessings and burdens of communication: Cell phones in Jamaican transnational social fields. *Global Networks*, 6(2), 143–159. <https://doi.org/10.1111/j.1471-0374.2006.00138.x>
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. NYU Press.
- Juul, J. (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. MIT Press.
- Madianou, M., & Miller, D. (2012). *Migration and new media: Transnational families and polymedia*. Routledge.
- Mazzucato, V., & Schans, D. (2011). Transnational families and the well-being of children: Conceptual and methodological challenges. *Journal of Marriage and Family*, 73(4), 704–712. <https://doi.org/10.1111/j.1741-3737.2011.00840.x>
- Meakin, E. (2024). Video game structural layers for narrative design and articulation. *Digital Creativity*, 35(4), 321–340. <https://doi.org/10.1080/14626268.2024.2411222>
- Pertierra, R. (2005). Mobile phones, identity and discursive intimacy. *Human Technology*, 1(1), 23–44.

- Raessens, J. F. F. (2010). A taste of life as a refugee: How serious games frame refugee issues. In H. -L. Skartveit & K. Goodnow (Eds.), *Changes in museum practice. New media, refugees and participation* (pp. 94–105). Berghahn.
- Schrooten, M. (2021). Transnational social work: Challenging and crossing borders and boundaries. *Journal of Social Work*, 21(5), 1163–1181. <https://doi.org/10.1177/1468017320949389>
- Shliakhovchuk, E. (2024). Video games as awareness raisers, attitude changers, and agents of social change. *International Journal of Computer Games Technology*, 2024, Artigo 3274715. <https://doi.org/10.1155/2024/3274715>
- Sicart, M. (2013). *Beyond choices: The design of ethical gameplay*. MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/9052.001.0001>
- Szatkowska, W., Ćwil, M., & Wardaszko, M. (2025). Awareness over knowledge: An exploratory study on a refugee crisis game. *Simulation & Gaming*, 56(2), 210–236. <https://doi.org/10.1177/10468781241311627>
- The Pixel Hunt. (2017). *Bury me, my love* [Jogo digital]. Arte France/Plug In Digital.
- Tronto, J. C. (1993). *Moral boundaries: A political argument for an ethic of care*. Routledge.

NOTA BIOGRÁFICA

Cátia Ferreira é doutorada em Ciências da Comunicação pela Universidade Católica Portuguesa. É atualmente professora auxiliar na Faculdade de Ciências Humanas da Universidade Católica Portuguesa. É investigadora principal no Centro de Investigação em Comunicação e Cultura e investigadora colaboradora no Centro de Estudos de Inglês, Tradução e Estudos Anglo-Portugueses. As suas áreas de investigação e docência centram-se nos estudos dos média, em particular nos média digitais: jogos digitais, comunicação audiovisual e multimédia, e estratégias emergentes de produção de conteúdos, como *transmedia* e *cross-media*.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0113-6634>

Email: catia.ferreira@ucp.pt

Morada: Palma de Cima, 1649–023, Lisboa – Portugal

Submetido: 26/11/2025 | Aceite: 02/04/2026



Este trabalho encontra-se publicado com a Licença Internacional Creative Commons Atribuição 4.0.