

Temas e discussões presentes no fórum *Reddit* sobre o videogame *Papers, Please*.¹

Gabriel Neves Castro²

Escola Superior de Propaganda e Marketing – ESPM-SP

Resumo

Os videogames são artefatos culturais com comunidades engajadas e que levantam diversas discussões em espaços online. Jogos como *Papers, Please* que possuem foco em elementos políticos, como fronteira, imigração e sistemas econômicos, são materiais ricos para debates e comparações com o mundo real. Através do conceito de persuasão nos jogos discutido por Bogost, de La Hera, *et al.*, e dos elementos que constituem as fronteiras, de Albuquerque, Cardin e Paiva, este artigo busca categorizar e analisar os conteúdos discutidos pela comunidade desse jogo no fórum *Reddit* para entender quais temáticas se mostram mais presentes e como esse debate acontece.

Palavras-chave

Games; *Papers Please*; fóruns; recepção; pesquisa exploratória.

Introdução

Este trabalho propõe descrever a construção de uma pré-observação sobre os temas discutidos pelos consumidores do videogame *Papers, Please*³. Para isso, realizou-se um levantamento e categorização de comentários e postagens da página dedicada ao jogo no fórum *Reddit*.

Lançado em 2013 e desenvolvido por Lucas Pope, *Papers, Please* se passa no país comunista fictício de Arstotzka, que, após uma guerra de seis anos contra o vizinho Kolechia, reivindica o controle de metade da cidade de Grestin. O jogador assume o papel do inspetor de imigração e deve analisar documentos dos imigrantes na fronteira de Grestin, para decidir quem pode ser admitido, deportado ou preso, conforme as instruções recebidas diariamente.

Diante disso, o objetivo deste trabalho é analisar o que os jogadores do *subreddit* de *Papers, Please* discutem nesse espaço dedicado ao jogo, com ênfase na análise dos conteúdos políticos. A categorização dos temas presentes será realizada através de um levantamento das postagens e comentários publicados no período de maio de 2024 a maio de 2025.

¹ Trabalho apresentado no GP Geografias da Comunicação, do 25º Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 48º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestrando em Comunicação e Práticas de Consumo na Escola Superior de Propaganda e Marketing – ESPM-SP. E-mail: gabriel.castro.98@acad.espm.br.

³ Página oficial de *Papers, Please* na Steam: https://store.steampowered.com/app/239030/Papers_Please/. Acesso em: 12 jun. 2025.

Referencial Teórico

O papel dos *games* e seus efeitos nos consumidores vem sendo discutido através de diversas lentes e aspectos teóricos, por conta de sua presença constante na sociedade: “A onipresença de jogos digitais resultou na expansão das aplicações desses jogos, de meros fins de entretenimento para uma grande variedade de propósitos sérios” (DE LA HERA, JANSZ, JACOBS, SCHOUTEN, RAESSENS & KORS, 2021, p.8, tradução nossa). Uma das abordagens que chama atenção é a de Bogost (2007, 2021), sobre os jogos persuasivos⁴, na qual ele define que os jogos têm poder de persuasão através do conceito de ‘retórica procedural’⁵, onde esse produto poderia disseminar argumentos e ideias através de suas mecânicas.

A partir disso, pensamos em *Papers, Please* como um terreno fértil de significados e argumentos que podem ser interpretados e interiorizados por seus consumidores, principalmente a partir de seu contexto político e de suas mecânicas para análise de imigrantes, como La Hera e Raessens (2021, p.58) defendem, todos os jogos digitais são artefatos culturais, desenvolvidos com intenções persuasivas e que transmitem mensagens que podem ser interpretadas pelos seus jogadores.

Uma das temáticas que permeia o jogo é a representação do funcionamento de uma fronteira internacional. Como definido por Albuquerque, Cardin e Paiva (2018) são territórios diversos, com tensões, articulações e repletos de experiências sociais, e vemos essas tensões em cada dia passado no jogo, onde o jogador presencia acontecimentos relacionados a outras nações, contribuindo para a construção de um imaginário sobre as relações ali presentes.

As fronteiras internacionais também são formas de entender o funcionamento da realidade local, e ao falar de um país comunista, é uma possibilidade pensar quais seriam as atitudes plausíveis que esse regime teria a respeito dos imigrantes, pois “Olhar para a fronteira é, também, observar tudo aquilo que afirma uma realidade local, regional, transfronteiriça por meio de práticas, relações e narrações que têm a função de consolidar maneiras de ser naquele lugar.” (ALBUQUERQUE, CARDIN & PAIVA, 2018, p.18).

⁴ Do original, “*persuasive games*”, define a práticas de jogos que “combinam a disseminação de informações com tentativas de engajar os jogadores em atitudes e comportamentos específicos. Isso implica um foco nos efeitos — majoritariamente positivos — dos jogos persuasivos, conforme pretendido por seus desenvolvedores.” (DE LA HERA, JANSZ, JACOBS, SCHOUTEN, RAESSENS, KORS, 2021, p.8, tradução nossa).

⁵ Do original, “*procedural rhetoric*”.

Os autores também reforçam que as fronteiras são locais que retroalimentam o imaginário popular e aparecem através dos meios de comunicação “quase sempre mostrando o quanto os limites geográficos e a falta de possibilidades para protegê-los representa, grosso modo, um perigo à segurança nacional” (ALBUQUERQUE, CARDIN & PAIVA, 2018, p.19). Apoiando-se nesses conceitos, que se mostra necessário entender se essas temáticas são discutidas pelos consumidores de *Papers, Please* e como isso se dá.

É importante destacar que a interpretação dos jogos em seus consumidores não acontece de forma simples, como Bogost (2021) pontua esse processo se dá de forma complexa. Os desenvolvedores podem tentar simular, através de estruturas em paralelo com o mundo real, os comportamentos e ideais que acreditam ser corretos ou não, mas a decodificação dessas mensagens depende da cultura, hábitos e crenças de cada jogador.

A partir da definição de Van dijck (2018), de que as plataformas digitais são parte integral da sociedade, sendo arquiteturas programadas para a interação entre os usuários e que afetam instituições, transações econômicas e práticas sociais e culturais, a análise desses espaços, onde os jogadores discutem sobre o jogo, é uma forma de captar as interpretações realizadas.

Considerando esses aspectos, o *Reddit* será o local de coleta de dados referentes à *Papers, Please* para o desenvolvimento dessa pré-observação, por sua natureza não oficial e liberdade para que os consumidores se expressem através de postagens, com vídeos, imagens ou texto, sem a necessidade formal de se identificarem.

O *Reddit* foi criado em 2005 e possui mais de 108 milhões de interações diárias (Reddit, 2025), sendo um dos maiores fóruns do mundo. Nele, os usuários podem criar uma subcategoria para qualquer tópico de interesse, chamado *subreddit*. O criador de cada espaço é o responsável por definir as regras e os moderadores de conteúdo.

Metodologia

Papers, Please possui um *subreddit* dedicado, criado em 26 de fevereiro de 2023, antes mesmo do lançamento oficial do jogo, enquanto estava em sua versão beta. Mesmo após doze anos de sua criação, há uma média de pelo menos uma publicação diária, dentro do período de maio de 2024 e maio de 2025 (SUBREDDIT STATS, 2025).

Para o levantamento de dados, foi utilizado o aplicativo *RedditScraper*, que permite a extração de dados de *subreddits*. Entre o período de 1º de maio de 2024 até 1º de maio de 2025, foram extraídas 851 postagens, o equivalente a cerca de duas postagens

por dia. Para captar os temas de maior engajamento e relevância foram categorizadas as publicações com mais de 20 comentários, que totalizaram 83 postagens.

As categorias escolhidas para classificar cada material foram selecionadas após a leitura e análise dos temas centrais de cada publicação. A escolha metodológica descrita se deu como forma de construir a coerência entre o objeto empírico e os objetivos da pesquisa, assim, seguiremos o caminho indicado por Braga (2011, p.9): “Depois das seleções e organização de dados e indícios, temos ainda decisões interpretativas; e finalmente, o retorno dos resultados ao âmbito da reflexão teórica, o que pede ainda novas decisões.”

Resultados e discussão

Com o levantamento e a análise das 83 publicações, elencamos 10 categorias principais: “Cosplay”; “Debate”; “Divulgação”; “FanArt”; “Gameplay”; “Meme”; “Política”; “Pornografia”; “Roleplay”; e “Tierlist”. Em alguns casos, as postagens foram classificadas em dois grupos por conta do seu tema central. Na tabela abaixo, estão descritas as categorias criadas:

Tabela 1: Categorias e descrição da classificação dos temas encontrados no subreddit de “Papers, Please”.

Categorias	Descrição
Cosplay	Fotos ou vídeos de pessoas caracterizadas como personagens ou com visual inspirado no universo de Papers, Please.
Debate	Discussão e perguntas sobre temas gerais ou específicos relacionados ao universo de Papers, Please.
Divulgação	Divulgação de outros produtos ou jogos.
FanArt	Desenhos, ilustrações digitais ou artes visuais criada por fãs.
Gameplay	Posts mostrando partidas, finais alcançados, desafios superados ou dúvidas sobre como jogar.
Meme	Conteúdo humorístico baseado em situações do jogo.
Política	Publicações que levantam pautas sociais ou comparações dos elementos narrativos do jogo com eventos históricos reais.
Pornografia	Temas sobre vídeos ou imagens pornográficas criadas a partir de “Papers, Please”.
Roleplay	Espaços dedicados para que os consumidores finjam ser personagens do universo criado.
Tierlist	Listas elencando as preferências do consumidor a partir de categorias criadas por eles.

Fonte: Elaborada pelo autor a partir dos dados coletados no subreddit de “Papers, Please”.

As categorias evidenciam a diversidade dos temas discutidos no fórum, e mostram que a comunidade é plural e ativa em diferentes assuntos. Duas das categorias foram elaboradas através de maiores generalizações, e, por isso, serão aprofundadas.

Na categoria “Debate”, as discussões das publicações possuem um tema focal em torno de *trends*⁶, pelo teor mais humorístico e efêmero, não consideramos agrupar em categorias específicas. Para exemplificar, algumas das postagens são: “Meu casting do

⁶ São tendências utilizadas em redes sociais para a viralização de conteúdo.

filme de *Papers, Please*” (Reddit, 2024, tradução nossa) de “thicc_twinks_inc”, onde os usuários debateram sobre as escolhas ideais de atores e atrizes que poderiam fazer um possível filme sobre o jogo; em outra publicação, o usuário “Sad_Truth2626” compartilhou a imagem com o texto: “Deixe uma comunidade brava com uma frase” (*idem*), como convite para que cada pessoa compartilhe frases ou acontecimentos em *Papers, Please* que os deixam irritados.

Já a categoria “Política” considera os temas relacionados à sociedade, como debates geopolíticos, identitários, de gênero e de sexualidade, que nos permitem, de forma mais clara, fazer comparações e relacionar as opiniões presentes com elementos históricos da vida real. Essa categoria se mostrou a mais relevante para a análise proposta, e, por isso, detalharemos o conteúdo de parte das postagens e dos comentários.

A primeira publicação é a do usuário “somemorestalecontent”, no qual ele compara as nações fictícias do jogo com os países reais. Nessa discussão, alguns dos jogadores acreditam não ser necessário pensar em contrapartes dos países, já que são sistemas totalmente diferentes, então devemos pensar apenas como fontes de inspiração:

ColdCoffeeMan: Impor está mais perto do Japão. Acho que é melhor olhar para o mundo de *Papers Please* como um mundo próprio, com influência do nosso, em vez do nosso mundo, mas com os nomes alterados. Há coisas que o diferenciam da nossa história na realidade, como um país distintamente do Leste Asiático no mesmo continente que outros países do Leste Europeu e até mesmo da América do Norte (Reddit, 2024, tradução nossa).

Ainda assim, outros usuários utilizam do mundo real para explicar as construções narrativas presentes no jogo, como demonstrado no seguinte diálogo:

somemorestalecontent: Ainda não joguei o jogo, ele é baseado puramente no mapa.

Derpytrees1: Ok, vou contar um pouco da história. Você sabe como Berlim foi dividida na Guerra Fria?

somemorestalecontent: Sim.

Derpytrees1: Então, basicamente, essa é a relação diplomática entre Arstotzka e Kolechia. Eles estão em um relacionamento mais do que tênue sobre uma cidade dividida por causa da Guerra de 7 anos em que Arstotzka invadiu Kolechia.

somemorestalecontent: Certo.

Derpytrees1: E depois dessa guerra, Arstotzka fez uma guerra na Coreia do Norte por um tempo antes de abrir suas fronteiras, mas isso é apenas um resumo da história que eu poderia ler. É mais um cenário do tipo pós-Guerra Fria.

(Reddit, 2024, tradução nossa).

Assim, mesmo tentando distanciar o jogo eletrônico do mundo real e tratá-lo apenas como ficção, ainda são inevitáveis as comparações e similaridades.

A segunda publicação é a do usuário “Bunchasticks”: tem como legenda “Dimitri acabou de me entregar isso, alguém sabe o que significa?” (Reddit, 2024, tradução nossa), e a imagem é do usuário vestido como o inspetor do jogo, segurando um quadro que teria recebido do Dimitri, o supervisor do protagonista. No quadro está escrito “Ministério de admissão. Reconhecimento por homossexualidade Imfao” (*idem*). A repercussão da piada de modo geral foi positiva, com a maioria dos usuários aprovando a piada, porém, alguns dos comentários chamam atenção:

silent_death666: “Significa que você será executado. Glória a Arstotzka. (Reddit, 2024, tradução nossa)

Mr_Paper1515: “Isso significa que Arstotzka está se desintegrando como nação. (Reddit, 2024, tradução nossa)

siryivovk443209: “Significa que você contamina a linhagem pura de Arstotzka. Glória a Arstotzka.” (Reddit, 2024, tradução nossa)

Os comentários acima evidenciam a posição contrária à utilização do tema de homossexualidade junto a elementos do jogo pela criadora da publicação. Os textos de “silent_death666” e de “siryivovk443209”, podem ser classificados como uma interpretação da reação de Arstotzka a uma pessoa homossexual, por se tratar de um país comunista, mas destoam do teor cômico proposto originalmente. O comentário do “Mr_Paper1515”, mostra uma posição radical, praticada por muitas pessoas ao se referir à ascensão de grupos LGBTQIAPN+ como um dos motivos de crise em países da vida real, apesar disso, o comentário se mantém ativo na publicação.

Em outra publicação, “Monkai_final_boss” postou uma montagem de uma DLC⁷ fictícia do jogo, onde a cor de pele seria um dos fatores de avaliação da entrada de imigrantes. O tom cômico e de crítica social está presente na legenda original “Essa dlc parece muito interessante (sátira)” (Reddit, 2025, tradução nossa). Nos comentários, a maioria das pessoas fez piadas sobre viver em Detroit, cidade localizada em Michigan. Destaca-se “Squeaky_boi” ao falar que: “E se em vez de *Papers, Please* fosse chamado de *Pronouns, Please* e você tivesse que revisar as contas do Twitter dos participantes para ter certeza de que eles estão cientes o suficiente” (Reddit, 2025, tradução nossa), uma

⁷ A sigla DLC significa “Downloadable Content” ou “Conteúdo Baixável” e se refere a histórias extras dos jogos que você pode comprar após o lançamento.

piada e crítica em alusão ao fato de que na rede social X (antigo Twitter), é comum que as pessoas identifiquem seus pronomes para que não haja erro na interação entre usuários; a resposta de “KingdomOfLyndonia” a esse comentário: “Eu prefiro arrancar meus olhos com colheres do que tocar nisso” (*idem*), teve 18 votos positivos, e também demonstrou um posicionamento contra essa pauta.

Outra publicação é a do “yeet3455”, com a legenda “O que você pergunta?” (Reddit, 2024, tradução nossa), nela, uma personagem considerada de rosto “feminino” ao passar no raio-x, mostra possuir um corpo “masculino”. A maioria dos comentários foram apenas com risadas, mas alguns dos jogadores debateram sobre ser uma forma de transfobia ou não, como o usuário “malenkylizards”: “Não acredito que Arstotzka deva ser um lugar transfóbico, então sempre praticarei a desobediência civil neste caso se eu ainda não tiver duas citações e não houver mais nada errado com seus artigos” (Reddit, 2024, tradução nossa), e a resposta de “EestiMan69”: “Inspetor, o Ministério da Admissão usa o termo “sexo” nos passaportes, indicando o corpo físico, o que significa que você não ofende ninguém comparando o sexo indicado com o corpo. Glória a Arstotzka” (*idem*). Essa interação expõe um embate de visões e interpretações sobre a representação da cultura da nação do jogo e das regras determinadas através de uma pauta social, de representação de pessoas trans, que é presente e constantemente alvo de debates na vida real.

Outro material encontrado é referente a aparição de pessoas antivacinas na narrativa, mesmo em 2013. O usuário “nikushaandkristine” publicou um áudio transcrito de *Papers, Please* onde o inspetor, ao questionar o personagem sobre onde está o cartão de vacinas, recebe a resposta de que o imigrante não acredita nelas, e utilizou da legenda “Agora tem gente antivacina no meio? A coisa tá ficando realista.” (Reddit, 2025, tradução nossa).

Uma postagem de “Yeah_IPlayHockey” faz piada sobre o país de origem de uma mulher ser um impeditivo para se interessar por ela: “Ela é nota 10 mas é de Kolechia” (Reddit, 2025, tradução nossa). A discussão dos comentários seguiu pela reprodução da piada, como por “Avygade”: “Ela é nota 10, mas está “M” no passaporte dela” (*idem*); e por “dsevyan9”: “Ela é nota 10, mas o gênero no passaporte é diferente” (*idem*), ambos se referem a discrepâncias no gênero no passaporte de personagens em relação ao rosto, tema que apareceu em outra postagem e evidencia que a questão de pessoas trans é um

ponto de discussão presente nessa comunidade, inclusive, utilizando dessa identidade para fazerem piadas sexistas.

Em outra publicação “Fit_Garden_7292” pergunta “Isso é uma coincidência?” (Reddit, 2024, tradução nossa) e compara a bandeira da Alemanha Nazista com a de Arstotzka. Os comentários com maiores votos sinalizaram que sim, era apenas uma coincidência, mas em um dos posts, “Dawnhassmolbren” fala mais sobre esse posicionamento: “Sim. Lucas Pope disse que, embora Arstotzka seja comunista, qualquer conexão com locais e políticas do mundo real é mera coincidência. Sem mencionar que o nazismo é a visão oposta ao comunismo (hierarquia racial vs. igualdade civil plena)” (*idem*). O usuário reforça a ideia de que o desenvolvedor tem uma posição de isenção política em relação ao jogo. Na discussão gerada por esse comentário, os usuários questionavam “Dawnhassmolbren” sobre a equidade civil proposta pelo Comunismo e seu funcionamento prático. A partir dessa discussão, é reforçada a impossibilidade de distanciar o jogo de representações políticas reais, sejam feitos de forma intencional ou não, no desenvolvimento do produto.

Os próximos conteúdos mantêm como discussão central a representação dos regimes políticos vigentes no jogo. “MiryWildeHellhound” (Reddit, 2025), publicou um vídeo em que analisa Arstotzka como um país totalitarista e não comunista, um dos comentários é de “DarthCloakedGuy”: “Não é comunismo, você tem que pagar do seu salário comida, aquecimento e aluguel. Isso é capitalismo.” (Reddit, 2025, tradução nossa), em outros comentários o debate gira em torno do fato de que se Stalin era facista ou não.

Já “DependentStrong3960” perguntou: “Seria Arstotzka uma ditadura?” (Reddit, 2025, tradução nossa), e obteve resposta como de “MelonJelly”:

Arstotzka é baseada em antigos estados soviéticos e é uma espécie de oligarquia. Mesmo da perspectiva limitada do jogador, claramente tem muitas pessoas em posições de poder com escopo e responsabilidades mal definidas. É incrivelmente corrupto por causa disso, e qualquer democracia seria apenas no nome (*idem*).

Que tenta analisar o regime através de uma comparação histórica com os estados soviéticos. Outros usuários consideram Arstotzka como um país militarizado e autoritário, mas não totalitário.

Outro ponto importante nesses espaços que discutem os sistemas políticos, é de que não há um consenso sobre as representações. As discordâncias mais comuns é de qual

seria o país inspiração para o jogo e se Arstotzka é realmente comunista, mesmo com as declarações de Lucas Pope sobre a influência da queda do muro de Berlim para a construção dessa narrativa (Verge, 2013).

Por fim, também contabilizamos os comentários por tipo de postagem, os materiais da categoria “Política” possuem um total de 535 comentários em 13 postagens, uma média de 40 comentários por publicação, ficando atrás do engajamento total apenas da categoria “FanArt”, composta por 24 postagens e 782 comentários, mas com média de 32 comentários por publicação.

Tabela 2: Quantidade de postagens e comentários por categoria.

Categorias	Quantidade de Postagens	Número de comentários por categoria
Cosplay	1	24
Cosplay/Política	1	22
Debate	16	477
Debate/Política	1	82
Divulgação	1	37
FanArt	19	609
FanArt/Meme	4	125
FanArt/Política	1	48
Gameplay	13	393
Gameplay/Meme	2	44
Meme	8	262
Meme/Política	3	83
Política	7	300
Pornografia	1	30
Roleplay	3	214
Tierlist	2	65
Total Geral	83	2815

Fonte: Elaborada pelo autor a partir dos dados coletados no subreddit de “Papers, Please”.

Considerações finais

A partir do levantamento, análise e categorização das 83 publicações no *subreddit* de *Papers, Please*, os resultados indicam que há um engajamento ativo da comunidade na discussão de temas políticos e sociais, com uma pluralidade de visões sobre o tema, mostrando a diversidade de interpretações e impactos possíveis do jogo eletrônico.

A análise também mostrou que apesar da fronteira ser um tema presente em toda a narrativa e mecânica do jogo, as discussões sobre direitos e procedimentos de imigração não apareceram como temas principais em nenhuma das postagens. Na verdade, as discussões se voltaram para os sistemas e representações políticas de Arstotzka e das nações ao redor.

Outro ponto, é que através desse levantamento, *Papers, Please* se mostrou um produto com capacidade para múltiplas interpretações. Essas interpretações apoiam a ideia da complexidade inerte do processo através da retórica procedural, e de que os jogadores utilizam de suas experiências, crenças e entendimentos pessoais para traduzir

os significados presentes na obra, mas também utilizam do jogo como pano de fundo para expor suas opiniões políticas e sociais, independentemente de quais sejam.

Por fim, pelo engajamento encontrado e relevância dos temas discutidos, uma proposta para o futuro é focalizar os estudos nas discussões sobre imigração e fronteira nesse fórum, para ter um comparativo mais específico entre as representações desses temas e as interpretações realizadas pelos jogadores. Para isso, é necessário realizar um levantamento em um período maior das publicações, utilizando da ferramenta *RedditScraper* e filtrar através de palavras-chave, como os termos “imigrante”, “refugiado”, “fronteiras” etc.

Referências

- BOGOST, Ian. Persuasive games, a decade later. In: DE LA HERA, Teresa *et al.* (ed.). **Persuasive gaming in context**. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2021. p. 29–40. Disponível em: <https://doi.org/10.2307/j.ctv1hw3z1d.5>. Acesso em: 13 jun. 2025.
- BRAGA, José Luiz. A prática da pesquisa em comunicação - abordagem metodológica como tomada de decisões. **E-Compós**, [S.L.], v. 14, n. 1, p. 1-33, 26 set. 2011. E-compós. <http://dx.doi.org/10.30962/ec.665>. Disponível em: <https://www.e-compos.org.br/e-compos/article/view/665/503>. Acesso em: 02 jun. 2025.
- DE LA HERA, Teresa *et al.* Persuasive gaming: from theory based design to validation and back. An introduction. In: DE LA HERA, Teresa *et al.* (ed.). **Persuasive gaming in context**. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2021. p. 7–24. Disponível em: <https://doi.org/10.2307/j.ctv1hw3z1d.3>. Acesso em: 13 jun. 2025.
- DE LA HERA, Teresa; RAESSENS, Joost. Looking beyond persuasion through rule-based representations in digital games: designing games to shape, reinforce, or change attitudes. In: DE LA HERA, Teresa *et al.* (ed.). **Persuasive gaming in context**. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2021. p. 57–72. Disponível em: <https://doi.org/10.2307/j.ctv1hw3z1d.7>. Acesso em: 13 jun. 2025.
- PAIVA, Luiz Fábio; ALBUQUERQUE, José Lindomar; CARDIN, Eric. A. fronteira como campo de pesquisa. **Revista de Ciências Sociais**, [S. l.], v. 49, n. 3_Nov/Fev, p. 15–23, 2018. Disponível em: <https://www.periodicos.ufc.br/revcienso/article/view/35668>. Acesso em: 12 jun. 2025.
- REDDIT, 2025. Disponível em: <https://Redditinc.com/>. Acesso em: 02 jun. 2025.
- SUBREDDIT STATS, 2025. Disponível em: <https://subredditstats.com/>. Acesso em: 02 jun. 2025.
- VAN DIJCK, J.; POELL, T.; & DE WAAL, M. (2018). **The platform society**: Public values in a connective world. Oxford University Press.
- WEBSTER, Andrew. **Immigration as a game**: ‘Papers, Please’ makes you the border guard. Verge, 2013. Disponível em: <https://www.theverge.com/2013/5/14/4329676/papers-please-a-game-about-an-immigration-inspector>. Acesso em: 02 jun. 2025.