

Analisis Pengalaman Pengguna melalui Kata Kunci pada Video Game “A Space for the Unbound” Berdasarkan Ulasan Steam

Riza Nurhakim¹, Aditya Januarsa²

^{1, 2}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Nasional Bandung
Jl. Khp Hasan Mustopa No.23, Bandung, Indonesia
riza.nurhakim@mhs.itenas.ac.id

Received 30 April 2025, Revised 18 Juni 2025, Accepted 19 Juni 2025

Abstract — *The video game development industry in Indonesia is one of the rapidly growing sectors, combining elements of art, technology, and business. “A Space for the Unbound” serves as an innovative example of Indonesia’s video game industry, offering a deeply emotional experience through its narrative. The game explores themes such as mental health, self-acceptance, and tackles complex issues like depression, anxiety, and loss. This study aims to analyze how the narrative in the game influences the player’s experience, particularly through user reviews on the Steam platform. Utilizing content analysis methods, user reviews were gathered using the Octoparse tool. These reviews were then categorized based on relevant theoretical frameworks. The analysis revealed a significant number of positive reviews emphasizing the strength of the narrative and the emotional connection with the characters as key factors enriching the gameplay experience. However, some critical reviews highlighted a mismatch between gameplay and narrative, which could detract from the overall experience. Nonetheless, “A Space for the Unbound” demonstrates how narrative in video games can serve as a powerful medium for expression, going beyond mere entertainment. Moreover, the game helps players feel emotions and life challenges through interactive experiences. It stands as clear evidence that video games can deliver profound and meaningful messages to a global audience.*

Keywords: *Game development industry; Video games; User experience.*

Abstrak — Industri pengembangan *video game* di Indonesia merupakan salah satu industri yang sedang berkembang pesat, industri ini menggabungkan elemen seni, teknologi, dan bisnis. “A Space for the Unbound” merupakan salah satu contoh inovatif dari industri *video game* di Indonesia, yang menawarkan pengalaman emosional mendalam melalui narasi. Dengan mengeksplorasi tema seperti kesehatan mental, penerimaan diri, serta membahas isu-isu kompleks seperti depresi, kecemasan, dan kehilangan. Penelitian ini bertujuan menganalisis bagaimana narasi dalam *video game* tersebut memengaruhi pengalaman bermain, khususnya melalui ulasan pengguna dalam platform Steam. Dengan menggunakan metode analisis konten terhadap ulasan pengguna yang dikumpulkan melalui perangkat Octoparse. Ulasan tersebut kemudian dikategorikan berdasarkan teori yang relevan. Hasil analisis menunjukkan banyaknya ulasan positif yang menekankan kekuatan narasi dan keterhubungan emosional dengan karakter sebagai faktor utama yang memperkaya pengalaman bermain. Adapun beberapa ulasan kritis yang menyoroti ketidaksesuaian *gameplay* dengan narasi yang ada dapat mengurangi pengalaman bermain. Meskipun begitu “A Space for the Unbound” menunjukkan bagaimana narasi dalam *video game* dapat menjadi media ekspresi yang kuat, melampaui fungsi hiburan. Lebih dari itu, “A Space for the Unbound” membantu pemain merasakan emosi serta tantangan hidup melalui pengalaman bermain. *Video game* ini menjadi bukti nyata bahwa *video game* dapat menyampaikan pesan mendalam dan relevan bagi audiens global.

Kata Kunci: *Industri pengembangan game; Video game; Pengalaman pengguna.*

PENDAHULUAN

Kepuasan pengguna secara luas adalah penilaian emosional yang timbul dari pengalaman mereka saat menggunakan produk atau layanan, yang kemudian dibandingkan dengan harapan mereka sebelumnya (Jeong et al., 2019). Sedangkan kepuasan pengguna dalam bermain *video game* sering kali didefinisikan sebagai pengalaman emosional yang dihasilkan dari interaksi pengguna dengan elemen permainan, yang memenuhi atau melampaui harapan mereka (Martínez-Navalón et al., 2021). Kepuasan pengalaman bermain tersebut dapat dilihat melalui banyak hal salah satunya adalah membaca sebuah ulasan. Platform Steam menjadi sebuah wadah para pemain untuk mengulas kepuasan bermain mereka saat memainkan sebuah *video*

game (Thorhauge, 2023). Dalam platform Steam "*A Space for the Unbound*" mendapatkan berbagai ulasan yang mengungkapkan bagaimana *video game* ini diterima secara positif maupun negatif. Ulasan positif biasanya menggambarkan pengalaman seorang pemain yang menikmati salah satu atau keseluruhan aspek dari sebuah *video game*. Terutama ketika pemain merasa senang saat bermain, seperti yang dijelaskan dalam buku "*Digital Game-Based Learning*" oleh Marc Prensky, terdapat sebuah kutipan "*People rarely succeed unless they have fun in what they are doing*", yang menekankan pentingnya kesenangan dalam proses bermain dan beraktivitas. Di mana kesenangan tidak hanya terkait dengan hiburan, tetapi juga kenikmatan serta keterlibatan yang mendalam dalam sebuah aktivitas (Prensky, 2001). Selain merasakan kesenangan, pemain juga merasa puas jika terhubung secara emosional. Dalam buku "*How Games Move Us: Emotion by Design*", disebutkan di dalam kutipan "*When players feel emotionally connected to elements in a game, they tend to experience higher levels of satisfaction*", yang menunjukkan bahwa elemen emosional dalam *video game* dapat meningkatkan pengalaman bermain secara keseluruhan (Isbister, 2016). Sebaliknya, ulasan negatif biasanya muncul dari ketidakpuasan pemain terhadap pengalaman yang dirasakan. Emosi negatif saat bermain, seperti stres atau frustrasi, sering kali dikaitkan dengan ekspektasi yang tidak terpenuhi atau kekurangan dalam desain *video game* (Francis, 2021).

Cerita merupakan aspek penting di dalam *video game* yang tidak hanya memperkaya pengalaman bermain, tetapi juga menjadi salah satu pilar dari *video game* itu sendiri (Koenitz, 2024). Cerita di dalam *video game* memiliki peran yang dapat meningkatkan rasa kehadiran dan keterlibatan emosional pemain, yang secara langsung memengaruhi kepuasan pengalaman bermain (Naul & Liu, 2020). "*A Space for the Unbound*" menawarkan tema yang membahas isu-isu kesehatan mental, isu-isu ini direpresentasikan melalui cerita atau narasi mendalam dan karakter yang kompleks. Pendekatan ini memungkinkan pemain untuk merasakan serta memahami berbagai kondisi mental yang dialami oleh karakter dalam cerita, dimana hubungan pemain dengan cerita yang menyajikan isu-isu kompleks dapat menimbulkan rasa empati dan keterhubungan (Erb et al., 2021a). Cerita yang disampaikan "*A Space for the Unbound*" sangat relevan dengan realitas kehidupan sehari-hari, sehingga menciptakan keterlibatan emosional bagi pemain. Keterlibatan emosional di dalam cerita inilah yang menjadi salah satu poin utama dalam ulasan pengalaman bermain "*A Space for the Unbound*" di dalam platform Steam.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana, cerita di dalam "*A Space for the Unbound*" dapat memengaruhi pengalaman bermain pengguna berdasarkan ulasan dari platform Steam. Penelitian ini tidak hanya berusaha memahami bagaimana cerita di dalam *video game* dapat menciptakan keterhubungan emosional dengan pemain, tetapi juga memberikan wawasan tentang peran cerita dalam meningkatkan kualitas pengalaman bermain pengguna *video game* secara keseluruhan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan melalui analisis konten ulasan Steam, di mana ulasan diperoleh menggunakan bantuan perangkat lunak Octoparse. Analisis konten merupakan metode penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mengidentifikasi pola, tema, dan makna yang terkandung dalam data teks. Dalam konteks ulasan pengguna di platform Steam, metode ini digunakan untuk mengeksplorasi keterkaitan antara berbagai elemen dalam ulasan, seperti sentimen pengguna, pengalaman bermain, dan interaksi emosional yang diungkapkan (Fadhlurrahman et al., 2023). Ulasan-ulasan tersebut disaring berdasarkan beberapa aspek, seperti durasi waktu bermain yang tercatat, jumlah pengguna lain yang menilai ulasan tersebut bermanfaat, serta tanggal publikasi ulasan yang dibatasi pada rentang waktu sekitar satu tahun terakhir.

Ulasan ulasan yang terkumpul kemudian dikelompokkan ke dalam dua kategori utama, yaitu ulasan positif dan negatif, sebagai langkah awal untuk memahami persepsi pengguna secara menyeluruh. Selanjutnya ulasan dalam masing-masing kategori dianalisis lebih lanjut dengan membagi beberapa elemen yang relevan, seperti jumlah pemain yang memberikan apresiasi terhadap cerita, mekanisme *gameplay*, maupun elemen-elemen lainnya. Data ulasan-ulasan yang telah disusun ini dianalisis untuk mengungkap pengalaman bermain pengguna terhadap *video game* tersebut.

Ulasan yang telah dianalisis kemudian dikategorikan berdasarkan teori yang relevan. Kategori pertama mencakup ulasan yang menyoroti elemen cerita, yang dikaitkan dengan teori dari jurnal *“Why Story Matters: A Review of Narrative in Serious Games”* serta jurnal *“Game On: Exploring the Effectiveness of Game-based Learning”*. Kategori kedua mencakup ulasan yang menyoroti ketertarikan pemain terhadap karakter, sesuai dengan kutipan dari jurnal *“Player-Character Relationship and Game Satisfaction in Narrative Game”*, yang menyatakan: *“The player-character relationship significantly influences overall game satisfaction, suggesting that deeper emotional connections enhance the gaming experience”* dan *“The depth of character attachment correlates with narrative satisfaction, indicating that well-developed characters foster a more immersive experience.”* (Erb et al., 2021b). Kategori ketiga berfokus pada ulasan yang menyoroti refleksi terhadap isu sosial, yang sejalan dengan temuan dari jurnal *“Video Games as Awareness Raisers, Attitude Changers, and Agents of Social Change”* yang menyebutkan, *“This study proves that immersive environments of video games can be an additional tool for learning about pressing social issues and educating about them.”* (Shliakhovchuk, 2024). Kategori terakhir mencakup ulasan yang membahas bagaimana ketidaksesuaian mekanik *gameplay* dapat memengaruhi pengalaman bermain secara keseluruhan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh melalui platform *Steam*, terdapat total 170 ulasan dari pemain global dalam tahun 2024. Dari jumlah tersebut, terdapat sebanyak 158 ulasan (92,9%) bersifat positif sementara 12 ulasan (7,1%) bersifat negatif. Dari jumlah tersebut, sekitar 85 ulasan (53,8%) bersifat positif menyoroti elemen cerita sebagai aspek yang menonjol, sedangkan 73 ulasan lainnya (46,2%) memberikan apresiasi terhadap *video game* secara keseluruhan.

Tabel 1 Contoh ulasan positif dan negatif

Ulasan	Ulasan
Positif	<i>“An incredible game. I had to stop myself from crying most of the way through. Please do yourself a favor and play it.”</i> <i>“The story was confusing at first, but by the end of the game, everything is revealed. My impression of this game is that it delivers a deep story beneath its fantasy and fable narrative. The soundtracks are also good.”</i>
Negatif	<i>“I wanted to love this game. The artwork, music, and premise are all compelling, and the intro is great. Unfortunately, the game is completely bogged down by pointless fetch quests and half-hearted puzzles that both bloat the overall gameplay and distract from the main plot. It could have easily been a sweet and powerful 3-5 hours experience. Instead, I found myself anxious for it all to end, as I finished the game without much care or attachment to the narrative or the characters involved.”</i> <i>“Good theme, setting and art but the gameplay is mostly tedious fetch quests and awful QTEs with a few mediocre puzzles. The story feels underdeveloped as a result and only a few of the characters are fleshed out.”</i>

Pengaruh Cerita dalam Ketertarikan Emosional

Sebanyak 85 ulasan yang menyoroti elemen cerita menunjukkan bahwa elemen cerita memiliki pengaruh signifikan terhadap pengalaman bermain pengguna. Hal ini sejalan dengan teori Liu dan Naul dalam *“Why Story Matters: A Review of Narrative in Serious Games. Journal of Educational Computing Research”*, yang menyebutkan bahwa narasi yang kuat dalam *video game* terbukti meningkatkan imersi dan membuat pemain merasa lebih hadir di dunia *video game* (Naul & Liu, 2020).

Dalam konteks *“A Space for the Unbound”*, narasi emosional yang kuat menjadi daya tarik utama dimana dalam *“A Space for the Unbound”*, persoalan *bullying* yang ada lewat narasi karakter, mendukung teori studi dari Maxwell Hartt, dkk dalam *“Game On: Exploring the Effectiveness of Game-based Learning”*, menunjukkan bahwa elemen cerita yang kuat memainkan peran penting dalam membangun hubungan emosional dengan pemain, yang meningkatkan pengalaman bermain keseluruhan mereka (Hartt et al., 2020).

Tabel 2 Contoh ulasan yang menyoroti elemen cerita

Ulasan
<i>“I'm at the end of the game now, and I'm sitting at work, and I can't get this world out of my head. Everything makes me cry.. music, art, games, movies; but I don't think I've ever experienced any piece of media that has moved me more than this game. Maybe I'm a little too sensitive and emotional, but every step down this path has been devastating to me, and I couldn't be any more invested than I currently am. all the fetch quests aside, this might ultimately might be my favorite game of all time; and that's usurping the title from Bloodborne. That's how impactful this game is to me. It's a beautiful masterpiece of storytelling and I don't think I'll ever forget about this experience. Thank you so much for making this, and for putting so much care into it. My heart is absolutely broken, but we must keep moving forward, right? Because after the storm, will always come the sunrise <3.”</i>
<i>“11/10. Salah satu game masterpiece dari Indonesia, game yang punya story indah, kompleks dan plot twist gak ngerti lagi dah, bikin kita tebak tebak, yang bikin ini beda ada banyak minigame plus cara berantem nya beda banget, ujung ceritanya bikin sedih sm ceritanya, terharu sm keindahan endingnya campur aduk, menurutku ini mahakarya yang keren bgt”</i>
<i>“A beautiful story about love and how hard it can sometimes be to allow yourself be loved.”</i>

Ketertarikan Pemain dengan Kedalaman Cerita Karakter

Keterlibatan emosional tidak hanya dipengaruhi oleh narasi, ulasan-ulasan lainnya menunjukkan ketertarikan terhadap kedalaman emosi dan cerita yang disampaikan melalui karakter. Karakter Atma dan Raya berhasil membangun hubungan emosional yang mendalam dengan pemain. Raya, khususnya, membawa dimensi emosi yang kompleks, terutama dalam interaksinya dengan Atma. Kehadirannya di dunia fantasi mencerminkan trauma, harapan, serta upaya untuk berdamai dengan masa lalu. Pemain dapat merasakan perjuangan batin yang dialami Raya, sehingga menumbuhkan rasa empati yang kuat.

Pemain yang memiliki pengalaman serupa dengan apa yang dialami oleh karakter lebih mudah memahami dan menghargai perjalanan emosional mereka. Hal ini menciptakan keterkaitan pemain dengan karakter yang memperdalam pengalaman bermain pengguna. Hal tersebut mendukung teori dalam jurnal *“Player-Character Relationship and Game Satisfaction in Narrative Game”* yang menyatakan bahwa latar belakang dan kepribadian karakter yang kaya dapat secara signifikan memengaruhi cara pemain berhubungan dengan mereka. Lebih jauh, ikatan emosional yang kuat antara pemain dan karakter terbukti mampu meningkatkan pengalaman serta keterlibatan pemain dalam *video game*.

Tabel 3 Contoh ulasan yang menyoroti kedalaman cerita karakter

Ulasan
“Akhirnya tamat juga setelah gak tersentuh berbulan-bulan... Bagus sih ini game nya, healing banget walau di bagian fantasi agak bingungin tuh soal kucing dan putri bintang, tapi mendekati ending baru paham makna-makna nya apa yang dimaksud. Buat yang punya luka inner child, keluarga yang kurang harmonis, atau bahkan kesulitan bersosialisasi pasti bisa merasakan empati pada karakternya. Overall bagus, dan animasi saat raya melayang meninggalkan atma dan dunia fantasi (mimpi) nya hancur langsung kebayang pake style ghibli, estetik banget hahaaaa” “Aku udah beli dari lama dan baru bisa nyelesain ini game sekarang dan ternyata wowww.... benar benar game yang bagus, makasih sudah menciptakan game yang bagus seperti ini Byee Atma & Raya 🐾🐾🐾🐾🐾”

Representasi Isu Sosial yang Menjadi Reflektifitas Pemain

Representasi isu sosial dalam “*A Space for the Unbound*” memberikan kesan yang mendalam bagi pemain. Banyak ulasan yang mengapresiasi bagaimana *video game* ini mampu merefleksikan kehidupan sehari-hari melalui penggambaran isu-isu sosial. Eksplorasi isu kesehatan mental, seperti depresi, kecemasan, dan trauma, disajikan melalui karakter-karakter yang relevan.

Tabel 4 Contoh ulasan yang menyoroti representasi isu sosial

Ulasan
“A deeply touching coming-of-age story about finding the courage to confront past trauma, no matter how painful. At times silly and sweet, at others heartbreaking and relatable. Highly recommended for anyone who is even slightly interested in buying.” “An emotional game of loss, rejection, depression, and triumph. The gameplay is light puzzling with some QTE combat and fetch quests. It gets a little repetitive, and I'm not a fan of backtracking over and over again, but the story is very good with interesting characters and themes, and it unfolds in an unusual way. Overall I enjoyed it.” “This game is beautiful. It deals with incredibly hard subjects (abuse, bullying, loss, anxiety and depression), but it does so with grace. Visually stunning, wonderful soundtrack that shifts to fit what is going on at any given time, and you can pet the animals! As a matter of fact, you can name & befriend over 20 stray cats, a dog, a duck, a swan & even a chicken - big thumbs up for this :) The only negatives I can give are the huge amount of back-and-forth (it got a bit excessive), and the fact that there is no chapter select (so if you miss something, there is no going back), but neither of these ruined the experience.” “This little indie game was just so beautiful, for its' wonderful pixel art, but mostly due to its' story, evoking topics such as friendship, love, sadness, delusion, depression, and resilience, the will to transcend and overcome it all - a very emotional and touching story, with very "low lows" but a nonetheless happy outcome. My only small gripe with the game being the many coming back and forths, which can end up giving off an impression of slowness - other than that, it might be one of the most wholesome stories I ever went through in an indie game, so I can only wholeheartedly recommend this, for the sometimes heavy themes, but which let place to true beauty in the end.”

Tema penerimaan diri juga ditampilkan melalui perjuangan karakter utama dalam menghadapi konflik internal dan trauma masa lalu. Ini mendorong pemain untuk merefleksikan pentingnya berdamai dengan masa lalu dan menghargai proses pertumbuhan pribadi. Selain itu, penggambaran isu *bullying* tidak hanya memberikan dimensi realistik pada cerita, tetapi juga mengundang refleksi dan diskusi lebih lanjut tentang dampaknya dalam kehidupan nyata. Perjalanan karakter dalam menghadapi trauma memberikan pelajaran penting tentang keberanian untuk menghadapi masa lalu yang sulit.

Perjalanan karakter dalam menghadapi trauma menyampaikan pelajaran berharga tentang keberanian untuk menghadapi masa lalu yang sulit. Temuan-temuan tersebut sejalan dengan

teori dalam jurnal *“Video Games as Awareness Raisers, Attitude Changers, and Agents of Social Change”* yang menyoroti potensi *video game* dalam menumbuhkan empati dan pemahaman terhadap berbagai tantangan hidup, termasuk isu kesehatan mental dan permasalahan sosial lainnya.



Gambar 1. Momen Raya menerima masa lalunya
Sumber : Faried dalam *Steam*

Pengaruh Ketidaksesuaian Mekanik *Gameplay* terhadap Pengalaman Bermain

Meskipun mendapatkan banyak apresiasi, terdapat beberapa ulasan negatif yang perlu diperhatikan. Dari 12 ulasan negatif, sebanyak 6 ulasan (50%) mengungkapkan bahwa *gameplay* dalam *“A Space for the Unbound”* kurang mendukung cerita yang ada, sehingga mengurangi pengalaman bermain pengguna. Hal ini relevan dengan kutipan *“The relationship between narrative and gameplay mechanics is essential for maintaining player immersion.”* dari jurnal *“Links between Video Games and other Media: Ludonarrative Dissonance and Transmedia Storytelling”*. Kutipan tersebut menegaskan hubungan antara cerita dan mekanik *gameplay* sangat penting untuk menjaga imersi pemain, karena hal ini menunjukkan seberapa efektif sebuah cerita dalam *video game* dapat menarik perhatian pemain saat mereka berinteraksi dengan elemen-elemen yang ada (Chen & Li, 2024). Keterkaitan ini menegaskan ketidaksesuaian antara mekanik *gameplay* dan cerita, dapat mengganggu pengalaman bermain pemain dan menyebabkan mereka merasa terputus dari cerita.

KESIMPULAN

Ulasan dari platform *Steam* menunjukkan bahwa mayoritas pemain sangat menikmati pengalaman bermain yang ditawarkan *“A Space for the Unbound”*. Dari total 170 ulasan, sebagian besar bersifat positif, dengan banyak pemain memuji narasi emosional yang kuat, terutama melalui karakter seperti Atma dan Raya, berhasil menciptakan keterlibatan emosional dan empati dari pemain. Penggambaran isu sosial seperti *bullying*, kesehatan mental, dan perjuangan melawan trauma menambah dimensi realisme dan relevansi, yang diapresiasi oleh banyak pemain. Hal ini mendukung teori bahwa keterhubungan emosional cerita yang baik di dalam *video game* dapat meningkatkan imersi dan pengalaman bermain pengguna. Namun terdapat 6 ulasan negatif, yang mengungkapkan bahwa elemen *gameplay* yang ada dianggap

kurang mendukung cerita, yang dapat mengurangi pengalaman bermain pengguna. Ulasan tersebut ini menggarisbawahi pentingnya keselarasan antara cerita dan *gameplay* untuk menjaga pengalaman bermain pengguna. Secara keseluruhan, “*A Space for the Unbound*” berhasil menarik perhatian banyak pemain melalui narasi yang kuat dan emosional, meskipun masih terdapat tantangan pada aspek *gameplay* yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan kualitas pengalaman bermain pengguna secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Chen, N., & Li, J. (2024, January 17). *Links between Video Games and other Media: Ludonarrative Dissonance and Transmedia Storytelling*. <https://doi.org/10.4108/eai.15-9-2023.2340881>
- Erb, V., Lee, S., & Doh, Y. Y. (2021a). Player-Character Relationship and Game Satisfaction in Narrative Game: Focus on Player Experience of Character Switch in The Last of Us Part II. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.709926>
- Erb, V., Lee, S., & Doh, Y. Y. (2021b). Player-Character Relationship and Game Satisfaction in Narrative Game: Focus on Player Experience of Character Switch in The Last of Us Part II. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.709926>
- Fadhlurrahman, J. A. M., Herawati, N. A., Aulya, H. R. W., Puspasari, I., & Utama, N. P. (2023). Sentiment Analysis of Game Reviews on STEAM using BERT, BiLSTM, and CRF. *2023 International Conference on Electrical Engineering and Informatics (ICEEI)*, 1–6. <https://doi.org/10.1109/ICEEI59426.2023.10346219>
- Francis, H. (2021). *A Study on the Positive and Negative Emotional Response of Frequent and Non-Frequent Video Game Players*. <https://doi.org/10.33015/dominican.edu/2021.PSY.ST.01>
- Hartt, M., Hosseini, H., & Mostafapour, M. (2020). Game On: Exploring the Effectiveness of Game-based Learning. *Planning Practice and Research*, 35(5), 589–604. <https://doi.org/10.1080/02697459.2020.1778859>
- Isbister, K. (2016). *How Games Move Us: Emotion by Design*. The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/9267.001.0001>
- Jeong, J. Y., Park, J., & Hyun, H. (2019). The Role of Emotional Service Expectation Toward Perceived Quality and Satisfaction: Moderating Effects of Deep Acting and Surface Acting. *Frontiers in Psychology*, 10. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00321>
- Koenitz, H. (2024). Narrative in Video Games. In N. Lee (Ed.), *Encyclopedia of Computer Graphics and Games* (pp. 1230–1238). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-031-23161-2_154
- Martínez-Navalón, J. G., Gelashvili, V., & Gómez-Ortega, A. (2021). Evaluation of User Satisfaction and Trust of Review Platforms: Analysis of the Impact of Privacy and E-WOM in the Case of TripAdvisor. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.750527>
- Naul, E., & Liu, M. (2020). Why Story Matters: A Review of Narrative in Serious Games. *Journal of Educational Computing Research*, 58(3), 687–707. <https://doi.org/10.1177/0735633119859904>
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning The Games Generations: How Learners Have Changed*. McGraw-Hill.
- Shliakhovchuk, E. (2024). Video Games as Awareness Raisers, Attitude Changers, and Agents of Social Change. *International Journal of Computer Games Technology*, 2024. <https://doi.org/10.1155/2024/3274715>
- Thorhauge, A. M. (2023). *Games in the platform economy: steam's tangled markets*. Policy Press.