



CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VÁRZEA GRANDE  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM LETRAS

RODRIGO DE ARRUDA FERRAZ

**JOGOS ELETRÔNICOS: OS ASPECTOS CRIATIVOS,  
IMAGINATIVOS, NARRATIVOS E LINGÜÍSTICOS NA CONSTRUÇÃO  
DA PERSONAGEM**

CUIABÁ- MT  
2020

**RODRIGO DE ARRUDA FERRAZ**

**JOGOS ELETRÔNICOS: OS ASPECTOS CRIATIVOS,  
IMAGINATIVOS, NARRATIVOS E LINGUÍSTICOS NA CONSTRUÇÃO  
DA PERSONAGEM**

Artigo científico apresentado ao Curso de Letras, do Centro Universitário de Várzea Grande-MT, como Trabalho de Conclusão de Curso II, requisito obrigatório para a obtenção do diploma de graduação em Letras.

Orientadora: Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Renata Silva Siqueira

CUIABÁ- MT  
2020

# JOGOS ELETRÔNICOS: OS ASPECTOS CRIATIVOS, IMAGINATIVOS, NARRATIVOS E LINGUÍSTICOS NA CONSTRUÇÃO DA PERSONAGEM

Rodrigo de Arruda Ferraz<sup>1</sup>

Renata Silva Siqueira<sup>2</sup>

**RESUMO:** Objetiva-se com esta pesquisa apresentar um estudo referente à ascensão dos jogos eletrônicos no mercado – assim como ressaltar as transformações ocorridas nesse veículo de narração e entretenimento. Para tanto, analisamos a estrutura composicional e identitária da personagem no jogo eletrônico, em especial *League of Legends* e da personagem Karma, através de observações que aliam os aspectos tradicionais da construção da personagem em narrativas ficcionais quanto aos específicos. A metodologia utilizada foi a descritiva aliada à bibliográfica e às teorias defendidas por autores da área da linguagem e teoria literária, assim como os demais estudiosos especialistas em jogos eletrônicos.

É apresentado como os meios tradicionais de narração e teorias da personagem atrelam-se às narrativas em jogo eletrônico, criando um elo que corrobora para o enriquecimento da construção da personagem em jogo eletrônico e dos outros elementos essenciais da narrativa, sendo assim, abrindo oportunidades para desenvolvedores de jogos explorarem e expandirem o leque de possibilidades referenciais no ato constitutivo da personagem e narração. Por fim, reconhecer como o jogo eletrônico aproxima o jogador/leitor da ficção e como o tornar-se personagem preenche a lacuna existente no homem de transportar-se imaginativamente para a realidade ficcional, fazendo do jogo eletrônico um recurso essencial das atividades humanas.

**Palavras-Chave:** Personagem; teoria da literatura; jogos eletrônicos; gêneros discursivos; análise do discurso.

## 1 Introdução

Tendo em vista o avanço tecnológico e as transformações sociais pelas quais o homem está exposto, compreendemos a importância do diálogo sobre as transformações e adequações dos aspectos verbais e não verbais em todas as modalidades de ensino pré-existentes, assim como também a inserção e integração desses aspectos aos novos recursos que surgem através do progresso humano.

As narrativas sempre fizeram parte do cotidiano do homem, entregando a ele o mundo enquanto o próprio modo de existência, ou seja, à naturalidade dos acontecimentos e operações, assim como também se revelando para além dele, usufruindo de sua imaginação e inventividade. No contexto das narrativas, encontra-se a personagem que, embora saibamos ser um elemento essencial da narrativa, tem sua composição constantemente ressignificada, em virtude do contexto do escrito e da modalidade. Há também a necessidade da adequação da

---

<sup>1</sup>Acadêmico do curso de Letras – Centro Universitário de Várzea Grande - UNIVAG

<sup>2</sup> Professora Orientadora Dra Renata Silva Siqueira

personagem em novos gêneros e plataformas, como nos vídeos games que também passaram a ter narrativas e personagens.

Considera-se diante deste cenário que a construção da personagem no mundo contemporâneo - em especial o jogo eletrônico *League of Legends* e seus personagens – merece uma análise estrutural do ato de sua composição, pois esse jogo, desde o seu lançamento em 2009, está cada vez mais popularizado no universo dos jogos eletrônicos, motivo este que parece mais que relevante para desenvolver os estudos da personagem através desse jogo eletrônico, visto que o público interessado nesse jogo ultrapassa a marca de 8 milhões de jogadores além do fato que os desenvolvedores desse jogo parecem interessados na qualidade e recepção da personagem, ou seja, querem entender como ela será aceita pelo público.

Reiteramos que a personagem segue um padrão de elementos tomados no ato de suas composições pelos autores, entre eles, o contexto, a verossimilhança, o público a quem se destina tal leitura ou observação, o horizonte de expectativas entre outros elementos também.

Tomamos como hipótese para desenvolver o estudo o fato de que é possível delinear uma recorrência de recursos e meios narrativos tradicionais aliados aos contemporâneos na construção das personagens em *League of Legends*. Observamos para tanto as estratégias contribuintes na criação da personagem neste jogo, visando a compreensão do processo criativo e imaginativo recorrentes em sua elaboração.

## **2 Linguagem e Gênero discursivo: em raiz há Bakhtin**

Para ancorar as teorias que serão apresentadas, tanto da personagem pelo viés linguístico quanto pela teoria da literatura, pontuamos os aspectos em comum que perpassam esses dois conceitos: a linguagem e o gênero discursivo.

A concepção de linguagem e gênero escolhida para reiterar as ideias adotadas para verificação são sustentadas pelo linguista e filósofo russo Mikhail Bakhtin. Para Bakhtin (1997), a linguagem é interação, comunicação e ato de reflexão, além de que, para ele, a linguagem é a base e prior da comunicação humana. Ele também salienta que esse elemento não se limita, ou seja, a interação torna tudo e todos como elementos linguísticos, desde que exerçam função comunicativa, ou seja, passível de compreensão e interpretação.

Bakhtin (1997) pressupõe a linguagem imaginando uma pessoa desconhecida em busca de um local específico, e essa pede informação sobre o local buscado. De início, é muito provável que a mensagem proferida chame mais na nossa atenção, entretanto faremos também uma interpretação da roupa que essa pessoa está usando, observaremos o sotaque, as

gesticulações feitas, o espaço-tempo em que foi elaborado o enunciado, para refletir a com mais propriedade a mensagem ideal que estabelecerá uma comunicação mais adequada. Ou seja, a linguagem é uma esfera que engloba todos os contextos (sociais, culturais, histórico, ideológico, morais, pessoais etc.) e estes são modulados conforme os enunciadores - pessoas envolvidas no ato comunicativo - tornando assim a linguagem não como um elemento restrito à “língua”, mas tudo aquilo de potencial enunciativo.

Na concepção bakhtiniana todo o repertório de personagens que o jogo *League of legends* possui, mais de cento e cinquenta personagens com características diferentes, mas todas essas são singulares e nos passam impressões e mensagens das personagens, ainda que tenhamos ou não jogado com essas.

Quanto a abordagem de gênero discursivo, Bakhtin salienta:

Todas as esferas da atividade humana, por mais variadas que sejam, estão sempre relacionadas com a utilização da língua (...) A utilização da língua efetua-se em forma de enunciados (orais e escritos), concretos e únicos, que emanam dos integrantes duma ou doutra esfera da atividade humana. (BAKHTIN, 1997, p. 280).

Ao afirmar que todas as esferas da atividade humana estão relacionadas com a utilização da língua, podemos inferir que qualquer recurso de ato comunicativo e reflexivo do cotidiano humano é passível de considerar-se um gênero discursivo, posto que, a língua, não se limita a através da verbalização, mas de enunciados que explora a especificidade (construção composicional) das coisas e dos elementos de uma esfera enunciativa.

Bakhtin (1997) acrescenta:

O enunciado reflete as condições específicas e as finalidades de cada uma dessas esferas, não só por seu conteúdo (temático) e por seu estilo verbal, ou seja, pela seleção operada nos recursos da língua — recursos lexicais, fraseológicos e gramaticais —, mas também, e sobretudo, por sua construção composicional (...) Qualquer enunciado considerado isoladamente é, claro, individual, mas cada esfera de utilização da língua elabora seus tipos relativamente estáveis de enunciados, sendo isso que denominamos gêneros do discurso. (BAKHTIN, 1997, p. 280).

Sobretudo, Bakhtin (1997) refere-se às construções individuais e estáveis acerca de um ato enunciativo, ou seja, os gêneros discursivos, por mais que exijam os recursos gramaticais, lexicais, frasais e outros elementos específicos para cada gênero (tematização), todos, ainda assim, tornam-se individuais por meio do contexto (condições específicas e finalidades).

Portanto e ainda para melhor compreensão, retomamos o exemplo supracitado em linguagem, podemos dizer que o gênero do ato enunciativo – de pedir informação a uma pessoa sobre como chegar em determinado lugar – é de cunho instrucional, sendo assim, inferimos que, as frases ideais, para uma comunicação mais efetiva, devem ser curtas, diretas, do populares, entre outros elementos que também devem ser adequados à enunciação.

São estes outros elementos contextuais que tornam esse ato único em sua criação , como o humor dos envolvidos na conversação, o local, o clima desse local, as pessoas que passavam pelas/os comunicadores, abrindo um “arquétipo” para esse gênero mesmo que efêmero, pois, cada ato enunciativo utiliza as especificidades e finalidades no momento do acontecimento das enunciações.

Aproximando essas características composicionais do gênero discursivo ao tema, novamente, voltemos para o jogo *League of Legends*. Esse jogo é do gênero MOBA - *Multiplayer Online Battle Arena* – (Arena de Batalha de Multijogadores Online, tradução livre), portanto, ele seguirá características estáveis desse gênero, como equipes, uso de mapas, personagens, efeitos visuais, efeitos sonoros etc. Portanto, temos o que Bakhtin (1997) chama de “tema”, que consiste nas características estáveis de cada gênero.

No entanto, há outros jogos que compartilham do mesmo gênero MOBA, como DOTA 2<sup>3</sup> e *Heroes of the Storm*<sup>4</sup>, mas que diferem de personagens, mapas, jogabilidade ou narrativas, ainda que sejam do mesmo gênero de jogo, entretanto com especificidades e finalidades contextuais únicas, portanto, temos aqui o que Bakhtin (1997) chama de “Estilo” , ou seja, o modo singular de aplicar, trabalhar e averiguar.

### **3 Teoria da literatura: a personagem é o elemento essencial**

Os aspectos constitutivos da personagem a serem a tomam como elemento essencial da narração ficcional na literatura e seus arquétipos (protagonistas, secundários, antagonistas etc.) (GANCHO, 2002). Entretanto, observa-se a atuação desse elemento -personagem - na articulação e desenvolvimento em jogo eletrônico, em especial em *League of Legends*. Em virtude disso, apoiamos em dois teóricos literários: Antônio Candido (2014) e Anatol Rosenfeld (2014).

---

<sup>3</sup> DOTA 2 – Jogo eletrônico do gênero MOBA disponibilizado e desenvolvido pela Valve Corporation.

<sup>4</sup> Heroes of the Storm – Jogo eletrônico do gênero MOBA disponibilizado e desenvolvido pela Blizzard Entertainment

Rosenfeld (2014), em um dos seus ensaios realizado no século XX, salienta sobre a personagem: “É porem a personagem que com mais nitidez torna patente a ficção, e através dela a camada imaginária se adensa e cristaliza” (ROSENFELD, 2014, p. 21). Contudo, ao falar de narração e ficção, é importante compreender que a personagem é responsável por moldar todos os outros elementos narrativos (enredo, espaço, tempo etc.).

Ademais, para o autor, a personagem é uma configuração esquemática, um ser determinado de funções significativas da oração, ou seja, a existência dela é infinita por intervenção dos significantes que atrelamos a ela. Para melhor compreensão, exemplificaremos e estaremos a personagem de *League of Legends* selecionada para análise: Karma<sup>5</sup>, a Iluminada.

Escolhemos essa personagem por ser uma das mais antigas do jogo, criada em 2011, e que acompanhou o progresso narrativo e popular de *League of Legends*, além de apresentar, em sua página de personagem no site do jogo, gêneros narrativos e discursivos que auxiliam na construção identitária dessa personagem, como o conto e a biografia, tornando-a passível de análise no ato de sua criação e desenvolvimento. Para mais, Karma esteve presente no vídeo de animação promocional do jogo em 2019 e, ainda no mesmo ano, no vídeo clipe da música *Phoenix*, também com propósito de promoção, nesse caso, do campeonato mundial do jogo.

Como é possível observar no trecho retirado da biografia da personagem Karma: “Karma é a incorporação de uma antiga alma [...]”<sup>6</sup> Se por acaso esse trecho encerra-se dessa maneira, poderia inferir através da imaginação: qual antiga alma, como é essa antiga alma etc.

No trecho completo: “Karma é a incorporação de uma antiga alma ioniana que exerce o papel de guia espiritual de todas as gerações de seu povo.”<sup>7</sup> Notamos que os significantes no trecho completo assumem um papel maior no ato imaginativo da construção identitária da personagem, não abstando o leitor/jogador do preenchimento imaginativo, mas que certamente poderá imaginar outras circunstâncias mais específicas sobre a personagem: como é o povo, como ela exerce a função de guia espiritual etc.

Antônio Cândido (2014) não difere da concepção de Rosenfeld (2014) quanto a personagem na narrativa:

É uma impressão praticamente indissolúvel: quando pensamos no enredo, pensamos simultaneamente nas personagens; quando pensamos nestas,

---

<sup>5</sup> Personagem do jogo eletrônico *League of Legends*

<sup>6</sup> Karma - Biografia - Universo de League of Legends. Leagueoflegends.com. Disponível em: <[https://universe.leagueoflegends.com/pt\\_BR/story/champion/karma/](https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/story/champion/karma/)>. Acesso em: 27 Nov. 2020.

<sup>7</sup> Karma - Biografia - Universo de League of Legends. Leagueoflegends.com. Disponível em: <[https://universe.leagueoflegends.com/pt\\_BR/story/champion/karma/](https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/story/champion/karma/)>. Acesso em: 27 Nov. 2020.

pensamos simultaneamente na vida que vivem, nos problemas em que se enredam, na linha do seu destino – traçada conforme uma certa duração temporal, referida a determinadas condições de ambiente. (CÂNDIDO, 2014, p. 53).

Observamos que Cândido (2014) ao dizer que a personagem possui uma “certa duração temporal” referida a determinadas condições de ambiente, aproxima-se das considerações teóricas de Bakhtin (1997) e Brait (2017), ao salientarem as finalidades e especificidades das operações por meio do contexto, ou seja, para todas as atividades humana, há um fim específico em um tempo específico, respeitando seu contexto de existência e funcionalidade.

Exemplificando o conceito supracitado: Karma, no ano de 2013, recebeu o que os desenvolvedores de *League of Legends* e jogadores chamam de *Rework* (Retrabalho em tradução livre), trata-se de uma reconstrução da personagem, em virtude dela não mais cumprir seu papel e não se aliar ao contexto em que o jogo se encontra, portanto, como uma medida para readequar a personagem para o atual contexto, dão a personagem uma nova história, aparência, kit de habilidades, falas etc.

Cândido (2014), reflete a respeito da personagem: “A personagem é um ser fictício, - expressão que soa como paradoxo. De fato, como pode uma ficção *ser*? Como pode existir o que não existe? No entanto, a criação literária repousa sobre este paradoxo” (CÂNDIDO, 2014, p. 55).

Para melhor compreensão do porquê a personagem ficcional ser um paradoxo, precisamos lembrar das pessoas que, atualmente, fazem “cosplay”: pessoas que se vestem como personagens ficcionais a fim de materializá-los para além da ficção, em virtude do desejo e a paixão pela personagem, levando o ser humano a considerá-la como um pilar na construção de personalidade, ideais e comportamento, além do fazer artístico de interpretação de personagem.

Além disso, visando aprofundamento da reflexão feita por Cândido (2014), Brait (2017) pontua que:

É provável que os leitores mais críticos, aqueles que têm um contato menos ingênuo com a obra de ficção, achem curioso e até engraçado que muitos leitores do escritor Arthur Conan Doyle (1859/Escócia – 1930/Inglaterra) reservem um espaço de sua viagem turística à visita a Baker Street, número 221B, na esperança de ali encontrar os aposentos, o laboratório e os velhos livros de Sherlock Holmes (BRAIT, 2017, p. 15).

A fim de satisfazerem as vontades dos leitores e fãs de uma obra o autor assume o papel: de encarar a personagem como um elemento que transcende seu veículo narrativo, verificando que as pessoas sentem a necessidade de trazer os lugares fictícios para o mundo material, tornando então a verossimilhança em um aspecto além da narração ficcional.

Para mais, concluindo a reflexão de Cândido (2014) através dele mesmo, ele salienta: “Tentemos uma investigação sumária sobre as condições de existência essencial da personagem, como um tipo de ser, mesmo fictício, começando por descrever do modo mais empírico possível (...)” (CÂNDIDO, 2014, p. 55) ou seja, criar uma personagem é explorar o empirismo do leitor e do autor, pois é impossível criarmos ficção sem observar que há de existente no entorno real.

Por exemplo, pensemos em um alienígena, geralmente o imaginamos com a pele verde, uma antena na cabeça, os olhos longos e escuros. No entanto, para conseguirmos imaginar tal personagem dessa maneira, precisamos sobretudo termos visto todas as características anteriormente em algum lugar, a cor verde, a antena, olhos, as cores escuras etc.

### **3 A personagem como um elemento linguístico e outras observações de origem**

Embora a personagem enquanto elemento narrativo ficcional seja a base deste estudo buscamos entendimento sobre o viés linguístico que também a envolve. As análises aqui são sustentadas pelos estudos de Beth Brait em seu livro “*A personagem*” (2017) em que ela explora esse elemento de princípio narrativo nas articulações da linguagem além de abordar as transformações teóricas feitas com o olhar sobre o tempo passado

Brait argumenta:

[...] muitas vezes tomamos por realidade o que é apenas linguagem (e há quem afirme que a linguagem e a vida são a mesma coisa), a personagem não encontra espaço na dicotomia ser reproduzido/ser inventado. Ela percorre as dobras e o viés dessa relação e aí situa a sua existência. (BRAIT, 2017, p. 20).

Através de algumas articulações da linguagem, há a possibilidade de existência da personagem, não excluindo esta como um elemento narrativo, mas que transcende seu próprio veículo usual para fazer-se existência em articulações linguísticas.

Reiteramos que sua existência ficcional também funciona como um reflexo do humano e de suas fragmentações psicológicas, morais, éticas e identitárias. É indubitável a necessidade

de recorrer à criatividade e imaginação no ato de produção da personagem, portanto o que essa personagem diz sobre quem a criou e sobre a interação dela com o leitor é revelado além da intencionalidade através de sua criação. Brait pontua ainda que:

Tanto o conceito de personagem quanto a sua função no discurso está diretamente vinculado não apenas à mobilidade criativa do fazer artístico, mas especialmente à reflexão a respeito dos modos de existência e do destino deste fazer. Pensar a questão da personagem significa, necessariamente, percorrer alguns caminhos trilhados pela crítica no sentido de definir seu objeto e buscar o instrumental adequado à análise e à fundamentação dos juízos acerca desse objeto (BRAIT, 2017, p. 37).

Quando ela salienta “definir seu objeto” é justamente selecionar qual concepção e teoria da personagem que melhor se enquadra na análise hipotética da personagem, tendo em vista que as teorias apresentadas na atualidade acerca da personagem perpassam por mudanças históricas referentes ao contexto de inserção.

Exemplificando a concepção de Brait (2017) e aproximando-a ao tema, não poderíamos, dizer por exemplo, que as personagens de *League of Legends* desempenham a mesma função que a personagem de algum filme cinematográfico, pois mesmo que a teoria utilizada seja a mesma, elas pertencem à gêneros diferentes.

Quanto ao surgimento das análises acerca da personagem, Aristóteles (S/D) foi um dos primeiros pensadores a demonstrar interesse pelo aprofundamento do conceito de personagem, para ele, personagem era uma mimese, ou seja, um elemento que imita o real, reflexo da pessoa humana; Ele também estabelece a personagem como construção, em que a existência dessa se dá pela verbalização em que a personagem está inserida, ou seja, respeitando as leis do texto e que a existência dessa não transcende para além do texto (BRAIT, 2017).

Para mais, Aristóteles (S/D), salienta sobre o conceito que ele denominou de “verossimilhança interna”, ou seja, a realidade da personagem a partir do espaço de existência dela mesma: se a personagem condiz com a esfera universal da narrativa ficcional em que ela mesma se encontra combinando elementos do universo real (verossimilhança externa) com os próprios fictícios (verossimilhança interna), mas que esta, por sua vez, passe a ganhar mais relevância no aspecto de imersão do leitor a obra.

Podemos dizer que este conceito se encaixa no tema, se pensarmos na personagem Karma, na região em que ela vive no mundo de Runeterra (Universo fictício de *League of Legends*). Karma reside em Ionia<sup>8</sup>, região conhecida pelo povo de cultura primordial pacífica e

---

<sup>8</sup> Região fictícia do universo do jogo eletrônico *League of Legends*

equilibrada, do poder mágico regente na terra e mudanças ideológicas depois da invasão de Noxus<sup>9</sup> (outra região do universo de *League of Legends*). Portanto, seria incoerente imaginar que Karma não assumisse nenhum caráter ou aparência que atrelasse ela a Ionia, faria com que ela se tornasse uma personagem isenta de verossimilhança interna, logo, não seria condizente com o universo de Runeterra e muito menos com a região de vivência dela.

Ainda no livro “*A personagem*”, Brait (2017) apresenta outro conceito notável e que obteve notoriedade no século XVII: Horácio, poeta latino salientou que, a personagem, enquanto elemento da narrativa, deve ser um exemplo a seguir, que a construção dela se dá por aquilo que o homem transcende ideologicamente, isto é, avaliar e averiguar valores morais e éticos e aplica-los no ato construtivo da personagem para que esta consiga desempenhar um comportamento modelo, a fim de que os leitores da obra em que aquela personagem se faz presente consiga interiorizar os conceitos “ensinados” através da existência verbal daquela personagem (BRAIT, 2017).

Quanto aos séculos seguinte, Brait (2017, p.45) observa que “a partir da segunda metade do século XVIII, a concepção de personagem herdada de Aristóteles e Horácio entra em declínio, sendo substituída por uma visão psicologizante que entende personagem como a representação do universo psicológico do seu criador.”

Devido às mudanças nos valores apresentados na época de XVIII (vale ressaltar que fora época do Romantismo, de intenso sentimentalismo e sátira social e política) (MARINHO)<sup>10</sup> assim também afetou as teorias desenvolvidas acerca da literatura e, em virtude disso, os estudos da personagem do mesmo modo sofreram mudanças em suas concepções: a personagem passa de representação do mundo exterior para o interior do autor e a maneira de ser desse.

É plausível que também, na contemporaneidade, dialoguemos com Aristóteles em alguns aspectos, entretanto, não podemos mais inferir que a personagem se limita à verbalização, como salientado, a personagem é um “problema” linguístico.

As redes sociais são estruturas que tomaram conta de uma grande parcela da sociedade, qualquer pessoa que possua algum aparelho eletrônico, provavelmente, já deve ter vivenciado essas estruturas de socialização virtual, e nelas, cabe a reflexão: estamos vendo fotos das pessoas com iluminações bem trabalhadas, poses estudadas e locais que favorecem a fotografia, tudo isso não faria delas uma representação delas mesmas? Logo, e automaticamente, faz jus

<sup>9</sup> Região fictícia do universo do jogo eletrônico *League of Legends*

<sup>10</sup>MARINHO, Fernando. **Romantismo: características, fases, autores, obras, resumo**. Brasil Escola. Disponível em: <<https://brasilescola.uol.com.br/literatura/romantismo.htm>>. Acesso em: 25 Nov. 2020.

ao conceito de mimese aristotélica: de que a personagem é uma representação da pessoa, e podemos observar que, estando numa rede social, a personagem deixou de ser um elemento da narração, mas passou a ser um elemento existente e linguístico, pois esta teve um outro surgimento e continuará a ter vários outros, conforme o progresso tecnológico acelerado e o fato de que novas teorias e observações referentes ao estudo da personagem surgem a cada minuto.

#### **4 O jogo eletrônico: gêneros, narratologia e personagem.**

Para esses tópicos, atentamo-nos a Lima e Neto (2014) e Murray (2004). Ao compreendermos o vídeo game enquanto gênero discursivo – em consequência do progresso tecnológico, o acesso e o pertencimento do jogo eletrônico no cotidiano social tornam-se cada vez mais presente. É plausível inseri-lo também em uma categoria “especial”, tendo em vista que esse gênero é um compósito: há narrativa, jogabilidade, dublagem, efeitos sonoros, textos e outros elementos que compõem um jogo eletrônico.

Em virtude disso, há necessidade de compreensão sobre o jogo eletrônico enquanto um gênero, para que as teorias postas fluam pelas análises acerca do jogo de modo geral quanto ao específico: *League of Legends*.

##### **4.1 O vasto catálogo de gêneros nos jogos eletrônicos.**

Um dos critérios que torna os jogos eletrônicos promissores e encanta uma boa parcela da sociedade contemporânea é o fato de que, provavelmente, todas as pessoas, eventualmente, encontram seus “estilos de jogo”, tendo em vista a grande variedade de jogos com narrativas e jogabilidade de diversão.

Segundo o site *gamedesignin* (2020), atualmente, há mais de trinta gêneros de jogos eletrônicos, cada um desses gêneros apresenta características únicas, seja na jogabilidade ou em narrativa. No entanto, o site apresenta cinco gêneros de jogo eletrônico que garantem mais notoriedade de produção e popularidade, que são: *FPS – First Person Shooters* – (Atirador em primeira pessoa, tradução livre); *RTS – Real Time Strategy* – (Estratégia em tempo real, tradução livre); *RPG – Role Playing Game* – (Jogo de interpretação de papéis, tradução livre); *MMORPG – Massively Multiplayer Online Role Playing Game* – (Massivo Jogo de Interpretação de Papéis de Multijogadores Online, tradução livre); *MOBA - Multiplayer Online Battle Arena* – (Arena de Batalha de Multijogadores Online, tradução livre).

Tendo essas informações em vista, afirmamos que o jogo eletrônico é um “gênero discursivo repleto de outros gêneros discursivos”. *League of Legends*, por sua vez, é um jogo do gênero *MOBA*, mas que dentro desse gênero de jogo há: textos verbais e não verbais, conversas entre as personagens, guias, música, além das subcategorias do próprio gênero do jogo, que, no caso de *League of Legends*, poderia ser também ação e estratégia.

## 4.2 Narratologia no jogo eletrônico

Jogos eletrônicos contam histórias, mesmo que exista a questão e a reflexão sobre o papel da narrativa nos jogos mediante a ludologia<sup>11</sup> desses – que muitos pesquisadores sobre os jogos eletrônicos afirmam que a narratologia é um elemento que convém depois da ludologia, ou seja, o entretenimento é o que prevalece – é inerente que, atendendo ao progresso dos próprios jogos eletrônicos, a narratologia vem cada vez mais assumindo seu espaço como um elemento essencial dos jogos. Além disso, Lima e Neto (2014) observam de quebra ideológica quanto o jogo eletrônico somente como entretenimento:

“Como parte da indústria de entretenimento, os jogos eletrônicos dão um sentido diferente e um peso ainda maior à imersão. Na maioria dos jogos comerciais, a proposta é “viver” a experiência. Ser momentaneamente um herói, um piloto, um soldado (...) o modelo narrativo que prevalece desde o século XX valoriza a verossimilhança, isto é, a aparência de realidade no enredo e nas personagens” (LIMA E NETO, 2014, p. 34).

Concluindo, engana-se os jogadores que optam pelos jogos eletrônicos apenas como um recurso de entretenimento, dado que, ser o personagem do jogo é automaticamente inserir-se em uma narração.

Lima e Neto (2014) trazem uma observação que, a partir da década de 80, com o lançamento do jogo “*Pac-man*”, podemos dizer que o jogo eletrônico assumiu um papel narrativo, em razão de que esse jogo estreou uma personagem identificada como protagonista, mesmo que a personagem em questão seja simplista.

Para aprofundar ainda mais sobre a narratologia em jogos, Janet Murray (2004), professora em *Georgia Institute of Technology*, afirma: “Jogos sempre são histórias. Até mesmo jogos abstratos como dama ou tetris, que são sobre ganhar ou perder, colocam o jogador como o herói que luta contra o oponente ou pelo ambiente” (MURRAY, 2004, P. 02 - tradução livre)

---

<sup>11</sup> Esfera de conhecimento que abrange tudo o que diz respeito a jogos (esp. de mesa) e passatempos, brincadeiras infantis etc.

Portanto, a reflexão na fala de Murray é conseguir transformar os jogos, os eventos, em narração, para depois refletir se, o jogo, tem ou não competência narrativa, embora isso possa soar apenas como uma competência linguística – de conseguir narrar eventos – ainda assim cabe a reflexão se os jogos, de modo geral, são ou não sempre narrativos.

Ainda visando a aproximação de jogos e narrativas, Murray (2004) salienta que os jogos e as narrativas possuem duas estruturas em comum: a da competição e a dos enigmas. Quando Murray aborda a competição, é visando os objetivos pela qual o enredo e os personagens buscam por ou tentam atingir, como por exemplo, vencer uma guerra ou resgatar a princesa, pois a competição se dá pelo fato de que a personagem precisa cumprir tal objetivo cujo rival competidor o impede, esta é a trama deste tipo de estrutura.

O segundo, o dos enigmas, ela compara jogador/leitor e autor/desenvolvedor de jogos, pois, o autor, através da narração, impõe ao leitor os desafios e mistérios que a personagem enfrenta, que nada difere do jogador no jogo eletrônico, que precisa desvendar uma série de desafios para garantir progresso na narrativa.

Considerando o jogo eletrônico como um gênero discursivo que apresenta narração, é preciso entender como ele desempenha essa narração e o seu diferencial. Lima e Neto (2014) salientam:

“Uma das palavras mais usadas para descrever a diferença entre o jogo e as outras formas narrativas é a imersão. Por conta do seu alto grau de interatividade, o jogo permite que o usuário “mergulhe” na história com mais intensidade. A descrição de um mundo de ficção em um livro pode ser muito estimulante para a imaginação, mas cada leitor vai mergulhar em uma imagem mental; as imagens dos jogos são mais concretas. Um filme também usa imagens e sons, mas o espectador observa passivamente o que acontece; num jogo, o usuário pode “testar” o mundo para ver o que acontece com a história, vencendo e perdendo, explorando o ambiente etc.” (LIMA E NETO, 2014, p. 34).

Como apresentado pelos autores, o jogo eletrônico é um recurso exclusivo que permite ao jogador moldar a história em consideração as suas ações e vontades, ainda mais, incluem outros recursos que permitem o jogador a exercer uma maior imersão, como a qualidade gráfica do jogo, os efeitos sonoros, dublagem, efeitos visuais etc.

### **4.3 A personagem no jogo eletrônico**

Como vimos anteriormente, uma das grandes diferenças, assim como experiência que o jogo eletrônico propicia ao jogador, é a imersão que este faz na história, em razão da qual, os eventos da narrativa, mesmo que datados em códigos, levam o jogador a explorá-los e moldá-los através da sua jogabilidade. No entanto, como salientado por Rosenfeld (2014), sabemos que a personagem é responsável por delinear toda a narrativa, e no jogo eletrônico o jogador torna-se personagem, deixando-o encarregado pelo percurso da narrativa.

Antes de aprofundar na relação entre jogador e personagem, salientamos que, mesmo em um jogo eletrônico, a personagem recorre a narrativa tradicional em seu ato de criação, Lima e Neto (2014) fazem uma importante observação:

“Personagens de jogos eletrônicos são uma forma recente de criação. Os jogos em computadores só existem desde meados do século XX, portanto essa é uma prática muito mais recente (...) Isso significa que as personagens de jogos são mais “originais” que as outras? Não necessariamente, pois, as formas que usamos ao criar personagem de jogos são parte da tradição de representar o corpo humano e outras formas da natureza. A criação de personagem para jogos é, portanto, um diálogo com essa tradição.” (LIMA E NETO, 2014, p. 18).

Desse modo, a personagem do jogo eletrônico alia-se às teorias da personagem em veículos narrativos mais tradicionais, como o conto, o romance, entre outros tantos. Mas, quais são os diferenciais construtivos da personagem? Lima e Neto (2014) salientam o conceito de “Avatar”:

“Em jogo, o avatar não é só uma figura, pois, em ação, torna-se personagem; não é só uma personagem fictícia, pois o jogador a controla, impondo a ela sua experiência “real”; é, portanto, o ponto de encontro (e, às vezes, de conflito) entre a narrativa autoral e a narrativa emergente.” (LIMA E NETO, 2014, p. 41).

A personagem controlada pelo jogador é o avatar e o jogador se torna o avatar assim que joga com tal personagem, concluindo sua imersão no mundo fictício do jogo.

Outra observação necessária é salientarmos que nem todos os jogos possuem os arquétipos de personagens (protagonistas, antagonistas, personagens redondas, planas etc.) e nem mesmo um só personagem jogável, os critérios para a criação da personagem de um jogo eletrônico, assim como a jogabilidade, se dão mediante ao gênero do jogo eletrônico. Lembrando também que nem todas as personagens em um jogo são jogáveis, algumas exercem a função de *NPC – Non-Playable Character* (2014) – (Personagem não jogável, tradução livre)

cuja existência se dá para a construção do mundo e progresso do enredo, mas ainda assim são personagens complexas. (LIMA E NETO, 2014).

#### 4.4 Um pouco sobre *League of Legends*: gênero e popularidade

*League of legends* é um jogo distribuído pela empresa Riot Games desde 2009, o jogo é do Gênero *MOBA - Multiplayer Online Battle Arena* – (Arena de Batalha de Multijogadores Online, tradução livre) que consiste em dois times opostos de cinco pessoas que batalham entre si cujo objetivo é destruir a base inimiga.

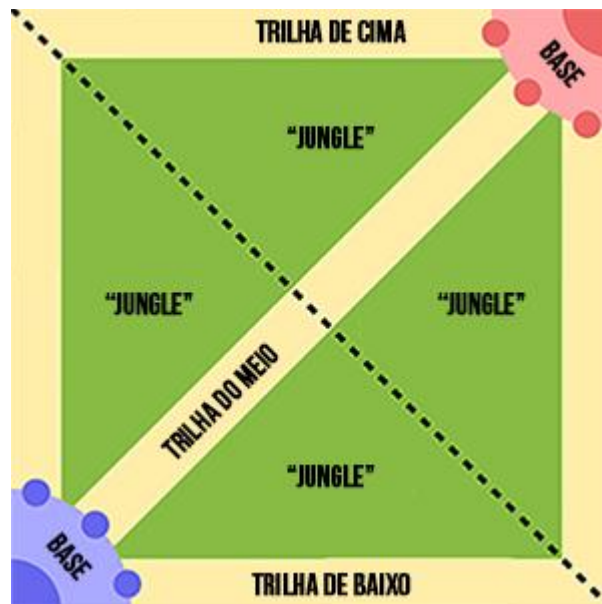


Imagem 1: Modelo de mapa utilizado na maioria dos MOBAs contemporâneos

Fonte: SIGNIFICADOS. MOBA: significado e características desse estilo de jogo. Significados. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/moba/>>. Acesso em: 23 Nov. 2020.

Ao início do jogo, cada jogador seleciona o personagem como o qual deseja jogar. Todos os personagens possuem um kit de habilidades únicas com desempenhos únicos. No entanto, o jogo segue uma progressão estratégica, cada jogador, assim como o time que pertence, devem pensar a melhor hora de atacar e a melhor hora de defender, assim como executar unidades inimigas ou neutras (monstros que não pertencem a nenhum dos times e geralmente são encontrados na *jungle* - selva) para garantir dinheiro ao personagem, que pode ser utilizado para adquirir itens na loja que deixam os personagens mais fortes, assegurando assim uma maior chance de sucesso em batalha e em destruir a base inimiga.

Esse gênero de jogo eletrônico ganha notoriedade cada dia mais, desde a última década visto que é um gênero popular entre os *E-sports* (esportes eletrônicos). A própria empresa de

*League of Legends* realiza campeonatos do jogo que podem vir a ter recompensas milionárias, como o campeonato mundial, em que o time vencedor recebe um prêmio de mais de um milhão de reais.

Em 2019, segundo o site Techtudo, aliado às informações da própria empresa que distribui *League of Legends*, *Riot games*, afirmaram que o jogo atingiu a marca de 8 milhões de jogadores simultâneos diariamente, tornando *League of Legends* o jogo de computador mais popular.

#### **4.5 A construção da personagem em *League of Legends*: elementos criativos e identitários da personagem Karma**

Embora o gênero *MOBA*<sup>12</sup> não seja um gênero de jogo eletrônico popular quando o quesito é construção narratológica, *League of Legends* apresenta um diferencial: o jogo possui um universo próprio, chamado de Runeterra, e que os personagens do jogo residem nas diversas regiões desse universo e desempenham papéis específicos na história desse universo. Sendo assim, cada personagem carrega sua identidade na história do universo de Runeterra, logo, todos os personagens são protagonistas.

Apresentamos um breve comentário quanto ao protagonismo nesse gênero de jogo eletrônico, Lima e Neto (2014), afirmam:

“A necessidade de equilíbrio aparece também com muita força em narrativas com vários protagonistas. Tanto em jogos que permitem a cooperação de vários jogadores quanto naqueles em que o jogador controla um time ou pelotão, diferentemente do modelo clássico com um protagonista, os criadores devem pensar em personagens complementares, isto é, num equilíbrio de forças e fraquezas que forme uma verdadeira equipe.” (LIMA E NETO, 2014, p. 37).

Ainda assim, os autores fazem uma importante observação quanto a hierarquia de papéis das personagens: “(...) um mínimo de profundidade é esperado de qualquer personagem. Especialmente no que se refere à composição visual de uma personagem, isto é, suas roupas, seus instrumentos. Pouca importância não é desculpa para a ausência de pesquisa.” (LIMA E NETO, 2014, P. 41).

---

<sup>12</sup> MOBA - Multiplayer Online Battle Arena – (Arena de Batalha de Multijogadores Online, tradução livre), gênero de jogo eletrônico.

*League of Legends* possui um vasto elenco de personagens, são mais de cento e cinquenta com características únicas, mesmo que venham a pertencer à mesma região que outros personagens. Seleccionamos a personagem *Karma*, a iluminada, para analisar como a empresa e os desenvolvedores conseguem construir uma personagem que cumpre tanto os aspectos de verossimilhança interna quanto externa da narrativa.



Imagem 2: Personagem Karma - League of Legends

Fonte: Karma, a Iluminada - League of Legends. Leagueoflegends.com. Disponível em: <<https://br.leagueoflegends.com/pt-br/champions/karma/>>. Acesso em: 23 Nov. 2020.

Antes de adentrar sobre as estratégias de construção da personagem em *League of legends*, salientamos algumas questões acerca da personagem, como a origem e a sua história.

Karma é uma personagem que foi lançada como personagem jogável em *League of Legends* em fevereiro de 2011, no entanto, em março de 2013 ela recebeu o que os desenvolvedores chamam de “Rework” (Retrabalho, tradução livre ), ou seja, ela foi recriada visando o contexto em que o jogo se encontrava, aliando a afirmação de Cândido (2014) e Bakhtin (1997), de que as operações possuem uma especificidade contextual.

Depois de seu rework, Karma recebeu um novo kit de habilidades, uma nova história e um novo avatar (da imagem posta acima), para que ela então cumprisse seu papel tanto no jogo quanto no universo de Runeterra.

Karma é descrita em sua história como uma líder espiritual que guia os povos de Ionia - região fictícia do universo de *League of Legends*, composta por muitas raças, grupos, elevada magia e conflito ideológico – a encontrarem o equilíbrio na vida e nas articulações dessa,

mesmo depois de passarem por uma guerra que causou uma mudança cultural na região. Pela arte constitutiva da personagem, já podemos notar alguns elementos que condizem com a região de vivência da personagem assim como a descrição dela, nota-se que nas mãos dela apresentam uma magia verde; a expressão no rosto dela transmite a sensação de espiritualidade e pacificidade; a roupa de pano e as casas ao fundo assemelhando a culturas orientais, explorando a verossimilhança externa e interna. Sobretudo, o próprio nome da personagem, Karma, refere-se a um conceito religioso do Hindu e Budismo, em que “(...) toda ação é causada por uma ação anterior e por sua vez provoca ações posteriores. Tudo acontece agora porque alguma outra coisa foi feita antes e a sucessão de resultante de feitos criativos é karma.”<sup>13</sup>

Em 2017, o canal oficial de *League of Legends* disponibilizou o vídeo “Colaboração criativa: criando campeões de *League of legends*”<sup>14</sup>. O vídeo salienta que o processo para a criação de uma personagem é longo, vasto e delicado, existe uma equipe focado no que eles chamam de *DNA* da personagem (Design, narrativa e o artista), onde há um grupo de pessoas trabalhando em cada aspecto do *DNA*.

Sendo o foco deste trabalho a personagem na narrativa, o vídeo aborda que os responsáveis pela narrativa da personagem fazem pesquisas e leituras sobre como tornar a personagem mais vivida, dar a ela mais verossimilhança, tanto externa quanto interna, através de leituras da mitologia, símbolos, histórias de personagens e outros elementos que enriquecem o fazer personagem, para que o jogador sinta que a personagem exista por si só, e que no ato de controlar o avatar, sinta-se pertinente ao personagem.

Percebe-se o que Lima e Neto (2014) haviam apontado: embora a personagem no jogo eletrônico seja uma criação recente, o ato de criação dessa dialoga com os procedimentos tradicionais, uma vez que, os responsáveis pela narrativa, recorrem a veículos tradicionais de narrativas.

Ainda explorando os elementos que deixam a personagem de *League of Legends* mais vivida, recorreremos ao próprio site do jogo e fazemos uma análise da página da personagem, como segue a imagem abaixo.

---

<sup>13</sup>Dicionário de Filosofia - Carma/Karman. Google.com. Disponível em: <<https://sites.google.com/view/sbgdicionariodefilosofia/carmakarman>>. Acesso em: 27 Nov. 2020.

<sup>14</sup>LEAGUE OF LEGENDS BR. Colaboração criativa: Criando Campeões de League of Legends | Bastidores. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=dAKFICIDFEY&t=72s>>. Acesso em: 27 Nov. 2020.

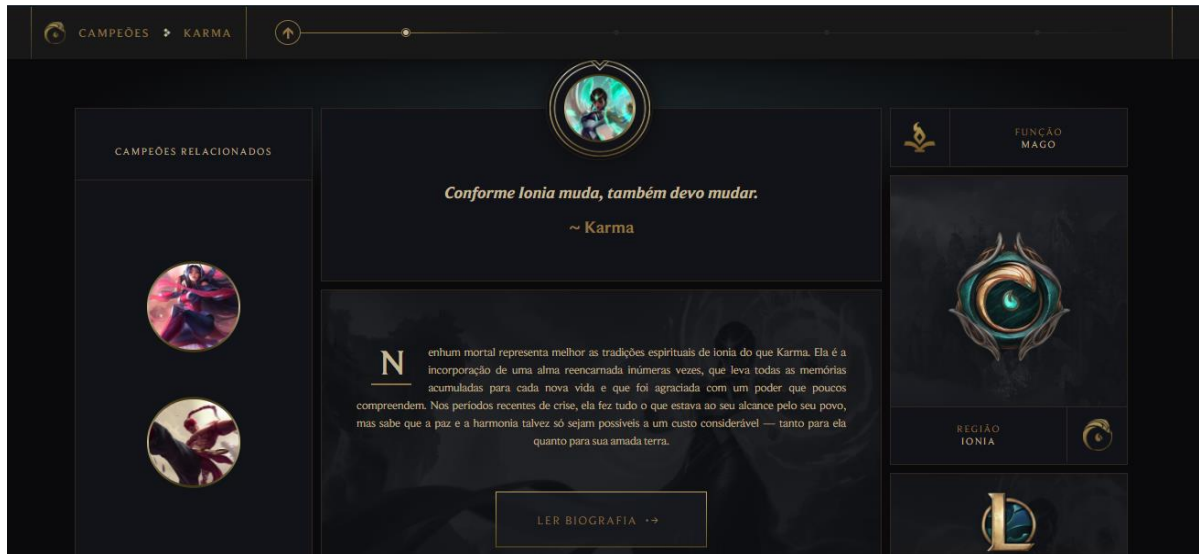


Imagem 3: Tela da página da personagem Karma no universo de League of Legends  
 Fonte: Karma - Campeões - Universo de League of Legends. Leagueoflegends.com. Disponível em: <[https://universe.leagueoflegends.com/pt\\_BR/champion/karma/](https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/champion/karma/)>. Acesso em: 23 Nov. 2020.

Observa-se que, para dar mais ênfase à existência da personagem, mesmo como um elemento ficcional, os desenvolvedores apelam para uma frase da personagem; uma sinopse de quem a personagem é (sua personalidade e modo de pensar e agir); outros personagens do jogo a qual ela se relaciona; a região de vivência da personagem e a função dela dentro do jogo.

Portanto, a personagem cumpre exatamente o que Rosenfeld (2014) e Cândido (2014) reiteram sobre a personagem ser o elemento essencial e que, quando pensamos nela, pensamos automaticamente nos conflitos que ela passa, na personalidade, na história etc.

Observa-se também que a personagem possui uma biografia, que chega a ser o paradoxal, mencionado por Cândido (2014), como uma personagem ficcional pode ter uma biografia? Para isso, recorremos a Brait (2017) mais uma vez, que salienta a reflexão dos “modos de existência e do destino deste fazer” (2017, P. 37), ou seja, buscar o fim da biografia da personagem e como esse processo auxiliaria no modo de existência dela mediante a concepção dos desenvolvedores e dos jogadores, assim como o destino final desse ato, sendo que, neste caso, se dá para a construção da personagem enquanto um elemento mais vívido, esperando então que, ao ler a biografia, encontre elementos de como a personagem se comporta, a infância dela, os eventos pela qual ela teve de passar etc.

Não obstante, e ainda visando uma melhor relação entre a personagem e o mundo fictício para além da sua interação com o jogador, alguns personagens de *League of Legends* possuem contos, que narram histórias que integram a personagem em questão e permite o leitor a fazer novas inferências sobre a personagem e suas dimensões comportamentais, morais, éticas etc.

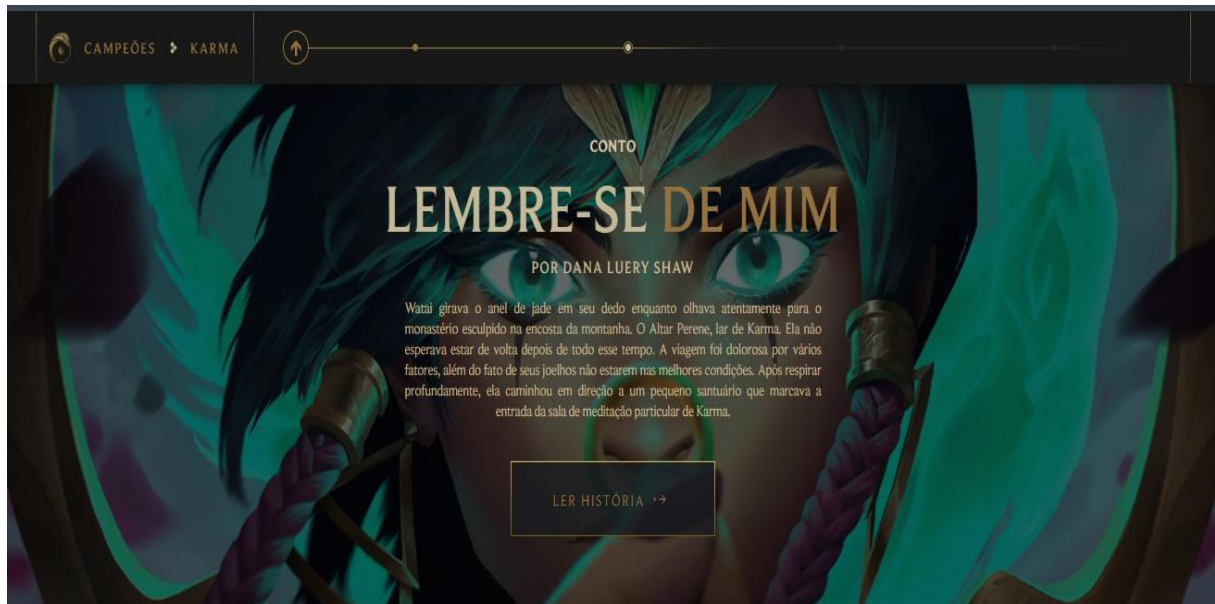


Imagem 4: Conto da personagem Karma

Fonte: Karma - Campeões - Universo de League of Legends. Leagueoflegends.com. Disponível em: <[https://universe.leagueoflegends.com/pt\\_BR/champion/karma/](https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/champion/karma/)>. Acesso em: 23 Nov. 2020.

O conto é um gênero literário que “(...) é estruturado como uma narrativa curta, que envolve apenas um conflito.” (MARINHO)<sup>15</sup>, não obstante, a função do conto neste caso é inteiramente dado como suporte na construção da personagem já existente no universo ficcional do jogo. Conseqüentemente, uma relação subalterna é criada, em que a personagem existe antes do conto e que este passa a ser um documento identitário da personagem.

Conclui-se que o jogo eletrônico possui potenciais a mais para a criação de personagens e explorá-las ainda mais como o elemento mediador da narração, tendo em vista que esse gênero se alia as narrativas tradicionais mais as próprias do gênero jogo eletrônico e outros gêneros nele contidos.

### Procedimentos metodológicos

Considerando os aspectos analíticos tomados, que objetiva compreender a estrutura compositora da personagem em *League of Legends*, a metodologia adotada para a realização dessa é a descritiva aliando também a bibliográfica, de modo a contemplar a explicação dessa estrutura e suas transformações, assim como o caráter identitário da personagem.

<sup>15</sup> MARINHO, Fernando. **Conto: estrutura, elementos, tipos, exemplos**. Brasil Escola. Disponível em: <<https://brasilecola.uol.com.br/literatura/o-conto.htm>>. Acesso em: 27 Nov. 2020.

Um dos principais tópicos que a apresentação descritiva abrange é a análise sistemática, recurso esse que será imprescindível, uma vez que, a personagem de *League of Legends* possui uma sinopse, uma biografia e, às vezes, contos relacionados a elas:

“pesquisa descritiva: visa descrever as características de determinada população ou fenômeno ou o estabelecimento de relações entre variáveis. Envolve o uso de técnicas padronizadas de coleta de dados: questionário e observação sistemática. Assume, em geral, a forma de levantamento.” (SILVA & MENEZES, 2001, p. 21).

Recorreremos a pesquisa de cunho bibliográfico por aproveitarmos de estudos anteriores relacionadas ao tema a ser abordado. Como salienta Severino (2007) sobre a pesquisa bibliográfica que parte do:

[...] registro disponível, decorrente de pesquisas anteriores, em documentos impressos, como livros, artigos, teses etc. Utilizam-se dados de categorias teóricas já trabalhadas por outros pesquisadores e devidamente registrados. Os textos tornam-se fontes dos temas a serem pesquisados. O pesquisador trabalha a partir de contribuições dos autores dos estudos analíticos constantes dos textos (SEVERINO, 2007, p. 122).

Tendo em vista a presença de teorias de autores da esfera da linguagem – teoria da literatura e análise do discurso – como um dos pilares fundamentais, recorreremos às publicações feitas por autores dessas áreas, assim como exploramos autores que abordam o próprio jogo eletrônico e suas narrativas como objeto de estudos.

### **Considerações finais**

O jogo eletrônico ultrapassa muitos meios e recursos narrativos tradicionais ao tomarmos em consideração a vastidão do universo ficcional composto no jogo, é um gênero discursivo que aproxima o ser humano para a ficção com maior prontidão, por usufruir de recursos únicos cabíveis apenas naquela esfera. Sendo assim, o elemento essencial – personagem – ganha vida ao tornar-se avatar do jogador, conquistando e convidando-o para aventurar-se no mundo ficcional e explorar não só o entretenimento da atividade de jogar, mas também explorar a narratividade contida no jogo, assim como refletir sobre tornar-se personagem e como toda a construção da narrativa gira em torno da personagem e na qualidade dessa, tanto pelo fazer em prol do entretenimento, mas como também pela narratologia, linguagem e criatividade.

Cândido (2011) em “*O direito à literatura*” salienta sobre a necessidade de o homem consumir ficção “Não há povo e não há homem que possa viver sem ela, isto é, sem a possibilidade de entrar em contacto com alguma espécie de fabulação (...) ninguém é capaz de passar as vinte e quatro horas do dia sem alguns momentos de entrega ao universo fabulado.” (CÂNDIDO, 2011, p. 176), portanto, e tendo em vista a gama de recursos usufruídos pelo jogo eletrônico para tornar a narratividade mais vivida, esse veículo supre essa necessidade de consumir ficção e ainda aproxima o jogador por meio do personagem avatar, tornando-o parte da narração.

O autor acrescenta “Chamarei de literatura, da maneira mais ampla possível, todas as criações de toque poético, ficcional ou dramático em todos os níveis de uma sociedade, em todos os tipos de cultura (...)” (CÂNDIDO, 2011, p. 176) se os jogos eletrônicos possuem narrativas ficcionais e ainda exploram meios e veículos tradicionais de narratologia, conclui-se que o jogo eletrônico é literatura, fazendo deste um suporte cada vez mais necessário no cotidiano das atividades humanas.

## Referências

- BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. 2. ed. São Paulo: 1997.
- BRAIT, Beth. **A personagem**. 9.ed. São Paulo: Contexto, 2017.
- CANDIDO, Antonio. **Vários escritos**. 5. ed. Rio de Janeiro, Ouro Sobre Azul, 2011.
- LIMA, Leonardo; NETO, Ernane. **Narrativas e personagens para jogos**. São Paulo: Erica, 2014.
- CANDIDO, Antonio et al. **A personagem de ficção**. 14.ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.
- The Complete Guide to Video Game Genres (Updated List)**. The Ultimate Resource for Video Game Design. Disponível em: <<https://www.gamedesigning.org/gaming/video-game-genres/>>. Acesso em: 25 Nov. 2020.
- From Game-Story to Cyberdrama | electronic book review**. Electronicbookreview.com. Disponível em: <<https://electronicbookreview.com/essay/from-game-story-to-cyberdrama/>>. Acesso em: 25 Nov. 2020.
- GANCHO, Cândida. **Como analisar narrativas**. São Paulo: Ática, 2002.
- MARINHO, Fernando. **Romantismo: características, fases, autores, obras, resumo**. Brasil Escola. Disponível em: <<https://brasilecola.uol.com.br/literatura/romantismo.htm>>. Acesso em: 25 Nov. 2020.
- MARINHO, Fernando. **Conto: estrutura, elementos, tipos, exemplos**. Brasil Escola. Disponível em: <<https://brasilecola.uol.com.br/literatura/o-conto.htm>>. Acesso em: 27 Nov. 2020.
- SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 23. ed. São Paulo: Cortez, 2007.
- SILVA, Edna; MENEZES, Estera. **Metodologia da Pesquisa e Elaboração de Dissertação**. Florianópolis, 2001.