

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO RIO GRANDE  
DO NORTE

MARIA LUIZA DA SILVA FREIRE

**A NARRATIVA COMO INSTRUMENTO DE IMERSÃO NOS JOGOS DIGITAIS**

CEARÁ-MIRIM-RN  
2023

1.1	Justificativa	5
1.2	Objetivos	5
2	DADOS GERAIS DA PESQUISA	6
2.1	Síntese de carga horária e atividades	6
3	METODOLOGIA	7
4	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	9
4.1	A Teoria da Imersão	10
4.2	A Teoria da Narrativa	10
4.3	A Teoria da Experiência do Jogador	10
4.4	A Teoria da Agência do Jogador	11
4.5	A Teoria da Identificação e Empatia	11
5	DESCRIÇÃO DA PESQUISA	11
6	TRABALHOS RELACIONADOS	11
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS	11
7.1	Trabalhos Futuros	11
	REFERÊNCIAS	11

## RESUMO

O seguinte estudo propõe, analisando aspectos históricos e contemporâneos, que as sequências narrativas são fatores importantes para o envolvimento emocional do jogador com o jogo, ocasionando, portanto, imersão, pois, a sensação de pertencimento à história, a qual esta pesquisa sugere, pode levar a uma experiência de maior conexão com o universo virtual, expandindo o positivismo da experiência de jogo. O objetivo principal desta análise é relacionar uma imersão bem-sucedida a uma narrativa envolvente, envolvente e disposta a proporcionar engajamento ao *gamer*, além de uni-la aos demais recursos do jogo, expandindo a experiência de consumo. Os resultados obtidos em tal estudo indicam a validação da narrativa na projeção dos jogos como um recurso atraente e com alto potencial imersivo.

**Palavras-chave:** Narrativa, Jogos Digitais, Imersão, Jogabilidade

## ABSTRACT

The following study proposes, analyzing historical and contemporary aspects, that the narrative sequences are important factors for the emotional involvement of the player with the game, thus causing immersion, therefore, the feeling of participation in the story, which this research suggests, leads to the experience of greater connection with the virtual universe, expanding the positivism of the game experience. The main objective of this analysis is to relate a successful immersion to a lively, engaging narrative that is willing to engage the *gamer*, in addition to uniting it with the other game resources, expanding the consumption experience. The results obtained in this study indicate the validation of the narrative in the projection of games as an attractive resource with high immersive potential.

**Keywords:** Narrative, Digital Games, Immersion, Gameplay

## ASTRATTO

Il seguente studio propone, analizzando aspetti storici e contemporanei, che le sequenze narrative siano fattori importanti per il coinvolgimento emotivo del giocatore con il gioco, provocando, quindi, immersione, poiché il sentimento di appartenenza alla storia, che questa ricerca suggerisce, può portare a un'esperienza di maggiore connessione con l'universo virtuale, ampliando il positivismo dell'esperienza di gioco. L'obiettivo principale di questa analisi è mettere in relazione un'immersione di successo con una narrazione piena di risorse e coinvolgente, disposta a coinvolgere il giocatore, oltre a unirla alle altre risorse di gioco, ampliando l'esperienza di consumo. I risultati ottenuti in questo studio indicano la validazione della narrativa nella proiezione dei giochi come risorsa attrattiva ad alto potenziale immersivo.

**Parole-Chiave:** Narrativo, Giochi Digitali, immersione, Giocabilità

# 1 INTRODUÇÃO

Do sânscrito "*gnārus*" e do latim "*narro*", surge a terminologia *narrativa*. Não são recentes as tentativas de diversos estudiosos, das mais distintas áreas, de tentar definir o conceito de narrativa, bem como entendê-lo. Para o filósofo grego Platão, tal termo aplica-se a todos os textos elaborados por prosadores e poetas — essencialmente os épicos —, tendo em vista o cunho de histórias narradas no passado, presente ou futuro. Já Aristóteles, discípulo de Platão, classificou o fenômeno das narrativas como "os homens em ação", seguindo a popularidade do teatro em sua época.

Porém, as especulações a respeito da importância da definição de narrativa não se resumem somente a estudiosos clássicos. Gerald Prince, em seu livro *Dictionary of Narratology*, de 2003, define-a como: "o contar de um ou mais eventos reais ou fictícios comunicados por um, dois, ou mais narradores a um, dois, ou mais narratários." (Prince, 2003). Ou seja, relacionando essa citação à realidade contemporânea da industrialização de jogos digitais, o simples fato de um jogo transmitir uma mensagem a um ou mais jogadores em simultâneo, é suficiente para integrá-lo a um meio de comunicação ativa e direta. Pode-se então concluir que as narrativas são elementos cruciais para o desenvolvimento dos mesmos.

Seguindo esse pensamento, o crítico literário francês Gérard Genette define o conceito de narrativa sob três aspectos em seu ensaio *Discurso da Narrativa*, de 1979. "A narrativa designa a relação de um acontecimento ou de uma série de acontecimentos", bem como "a sucessão de acontecimentos, reais ou fictícios, que constituem o objeto desse discurso, e suas diversas relações de encadeamento, de posições, de repetição" assim como "um acontecimento: não aquele que se conta, mas aquele que consiste em que alguém conte alguma coisa." (Genette, 1979). Portanto, as afirmações de Genette sugerem que a narrativa vai além do texto que está propriamente escrito, mas sim de discursos que comuniquem de modo coeso e eficiente. E, inegavelmente, os jogos digitais desempenham esse papel de transmissores de informações, pois, de certo modo, uma massa esmagadora dos games apoia-se, de maneira direta ou indireta, em acontecimentos narrativos como uma espécie de validação para sua existência. Jogos como *Donkey Monkey* e *Pac-Man* são exemplos de que, apesar de ser, talvez, um fenômeno involuntário, tanto os produtores quanto os receptores baseiam suas experiências em narrações.

Com o avanço desse mercado, as narrativas foram ganhando espaço, pois os jogadores já não mais queriam uma série de mecânicas cuja justificativa não lhes fosse explicada; os *gamers* passaram a ansiar por histórias e jornadas às quais pudessem se lembrar depois. Levando em conta, principalmente, as visual novels, ou romances visuais, originadas em 1983 com primeiro jogo do gênero, *Portopia Serial Murder Case*, desenvolvido por Yuji Horii, o gênero majoritariamente narrativo e suas extensões tornaram-se extremamente populares no oriente, em especial em países como Japão e Coreia, e vem desenvolvendo-se de modo significativo no Brasil, com jogos como *Phoenix Wright: Ace Attorney* ou *The Letter*, por exemplo. Não é de balde que o mercado cinematográfico e o de jogos entrelaçam-se, sobretudo quando se relacionam grandes bilheterias do cinema, como a saga *Harry Potter* e a franquia de games inspirada na mesma, que vem ano após ano ganhando um público gigantesco.

Além disso, existe todo um contexto histórico-social que embasa a teoria de que as narrativas são instrumentos de imersão, contribuindo como parte essencial para o entretenimento. O próprio surgimento do teatro, no século IV a.C., na Grécia Antiga, pode ser subentendido como uma experiência excitante, a qual os seres humanos sentem prazer em participar, assistir ou simplesmente comentar tais histórias ficcionais. As interações que os jogos digitais fazem entre as literaturas, com o surgimento da escrita há 4.000 a.C., na

Mesopotâmia; o cinema, em 1895, na França; torna ainda mais inteligível a importância que as narrativas possuem também nos jogos, pois devido ao seu crescimento constante, sua permanência ao longo dos anos e suas inovações tecnológicas, já fazem parte do convívio social.

Os jogos tencionam ter uma diversidade de elementos gráficos e mecânicas que buscam — e normalmente obtêm — o resultado de imergir o jogador em uma jornada, sendo ela longa ou curta, proporcionando, além do prazer momentâneo de jogar, memórias e apreço pelo jogo. Sendo assim, tem-se a narrativa como um recurso com vida própria dentro do desenvolvimento de um jogo, trazendo-o, no contexto desta pesquisa, como o principal responsável por uma imersão completa e satisfatória no mundo do jogo.

## 1.1 Justificativa

Tendo em vista a presença das sequências narrativas nos mais diversos meios de comunicação e entretenimento, foi-se pensando no poder que a narrativa exerce dentro do contexto dos jogos digitais. Desde meados do século XX, mais especificamente com os avanços da tecnologia computacional, a criação dos jogos deste tipo baseia-se em algum princípio narrativo. Um jogo não existe simplesmente por existir, pois, percebe-se, analisando jogos remotos ao fenômeno da indústria de jogos digitais, que eles se apropriaram de narrativas, mesmo as mais simplórias possíveis.

## 1.2 Objetivos

### **Objetivos gerais**

Portanto, este estudo tem como principal objetivo, entender as diversas faces da narrativa e como esta relaciona-se com os demais elementos cruciais para gameplay, e como ela pode auxiliar na imersão do jogador no ambiente de jogo dentro do âmbito do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN). Além disso, busca-se entender as principais características que atraem os jogadores, a fim de filtrá-las de modo eficaz dentro dos jogos no mercado, expressando os tipos de narrativas e suas positivities para o bem-estar do jogador e desenvolvimento das empresas fabricantes de tais produtos, principalmente em território nacional.

### **Objetivos específicos**

- Identificar os elementos narrativos presentes nos jogos digitais e sua importância para o envolvimento afetivo e emocional do jogador;
- Analisar a relação entre a imersão e a qualidade da narrativa nos jogos digitais;
- Explorar como a sensação de pertencimento à história influencia na experiência do jogador e sua experiência com o mundo virtual;
- Instigar como a narrativa desenvolvida e envolvente pode contribuir para o engajamento do jogador e ampliar a experiência de consumo;

- Validar a narrativa como um recurso atrativo e com alto potencial imersivo na projeção dos jogos digitais;
- Compreender quais características atraem os jogadores, principalmente no mercado brasileiro

## 2 DADOS GERAIS DA PESQUISA

### 2.1 Síntese de carga horária e atividades



### 3 METODOLOGIA

Segundo o designer Viktor Antonov “a falta de variedade no mercado faz com que jogos totalmente diferentes sejam associados. Eu gostaria de ver mais variedade por aí, com histórias mais diversas e elaboradas. [...] Não podemos esquecer o lado artístico, que pode tornar um simples jogo em uma experiência única”. (Antonov, 2012). Nessa ótica, Antonov, em entrevista a Evrogamer, salienta a carência que o mercado de jogos tem necessidade no que diz respeito às habilidades narrativas. Além disso, pressupõe que uma história artística, bem conectada e emocionalmente atraente, pode emergir o jogador, levando-o a outro patamar dentro da experiência inicialmente proposta. Concluí seu pensamento a partir da seguinte citação: “Pensem nas narrativas dos jogos, na música, em sua compilação nas câmeras... Sem isso, por melhor que o jogo seja, ele sempre será uma experiência simples”. Sendo assim, o jogador, por mais que reconheça os bons aspectos da técnica por trás da construção de um jogo — programação, level design e parte artístico-visual, por exemplo — necessita de outras nuances dentro do universo digital, entre elas uma boa história a ser contada e explorada.

A fim de realizar e embasar o estudo, serão utilizados métodos quantitativos, questionário e análise crítica de suas respostas, por meio de expressões numéricas, gráficos e tabelas, e métodos qualitativos, análise de conteúdos relacionados a área de pesquisa, entre os quais estão livros, entrevistas, estudos referentes e respostas subjetivas dos entrevistados, resultando, portanto, numa pesquisa mista. O grupo amostral a qual essa pesquisa dirige-se é a comunidade do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte Campus Ceará-Mirim (IFRN-CM), expandindo-se entre servidores e estudantes dos distintos níveis da instituição (técnico integrado, subsequente e licenciatura). O mecanismo principal para a obtenção dos dados necessários para a sustentação das ideias propostas será feito por meio de formulário —Google Forms —, tendo o respondente direito a abster-se de responder alguma questão, assim como livre arbítrio para expressar suas opiniões acerca da temática.

Dentre os procedimentos necessários para a coleta e análise dos dados estarão perguntas objetivas com uma única resposta, objetivas com resposta múltipla e questionamentos mais subjetivos sobre a narrativa no ambiente virtual dos jogos digitais. As perguntas objetivas serão analisadas a partir de gráficos, enquanto as perguntas subjetivas serão analisadas por meio de semelhanças e divergências das opiniões do entrevistado perante a tese do pesquisador, respeitando sempre o anonimato dos quase proporem a participar do dito estudo.

Apesar da abrangência do tema e de sua inegável relevância, é necessário destacar algumas limitações decorrentes do grupo amostral utilizado. O grupo será composto por [número de participantes] indivíduos que, por meio de formulário e entrevista, se declaram jogadores. Embora as suas contribuições sejam cruciais e significativas para a fundamentação do estudo, é preciso, no entanto, reconhecer que os dados adquiridos não apresentam por completo a diversidade dos *gamers* em território nacional. A priori, o número reduzido de contribuintes pode impactar consideravelmente os resultados obtidos, não sendo, em sua totalidade, fidedignos aos aspectos mais gerais do tema. Logo, os resultados desta pesquisa devem ser analisados com cautela, conforme com o atual cenário. Outra limitação



relaciona-se a visão subjetiva dos entrevistados, dando vazão para ideias imprecisas, o que pode afetar a confiabilidade de dados e informações fornecidas.

Em resumo, o escopo da pesquisa restringe-se a um subgrupo bastante limitado de jogadores. Isso impacta diretamente nos fins desse estudo, podendo desconsiderar elementos narrativos ou vê-los como irrelevantes. Portanto, pretende-se que, em estudos, futuros trabalha com um grupo amostral de maior variabilidade dentro do mercado consumidor de jogos.

É importante ressaltar que aqueles que se propuserem a participar de forma ativa na seguinte pesquisa estarão a par de todos os processos que a envolvem, garantindo, assim, sua liberdade de contribuir com seus dados e suas impressões com base no que o estudo tenciona. Além disso, todas as informações fornecidas pelos respondentes no ato de participação da pesquisa serão preservadas, evitando qualquer transtorno aos participantes. O pesquisador assegura, portanto, o respeito a todos os constituintes do estudo, conduzindo-o com integridade e ética.

## 4 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A imersão nos jogos digitais é um fenômeno complexo e fascinante, que tem sido objeto de estudo em diversas áreas, em especial nas áreas de tecnologia e comunicação. A narrativa, como posto anteriormente, é um elemento essencial para a construção social do jogo, guiando o jogador pelos caminhos do mundo virtual, através de conexões emocionais, proporcionando experiências significativas. A fundamentação teórica a seguir busca explorar os aspectos intrínsecos entre a narrativa e a imersão, examinando-as como relações umas para a experiência do jogador.

### 4.1 A Teoria da Imersão

O conceito de imersão nos jogos digitais pode ser entendido como a capacidade de absorção do jogador no meio virtual, perdendo, por um determinado tempo, a sua consciência de mundo real ou de realidade além do jogo. Segundo Jannet Murray (1997), a imersão é uma experiência profunda que ocorre quando a tecnologia de um jogo se torna transparente, permitindo ao jogador uma prática de concentração absoluta no ambiente de jogo. Nesse sentido, a narrativa desempenha um papel crucial, pois fornece o contexto necessário a estrutura apta para que as ações do jogador sejam firmemente concluídas. Ainda nesse aspecto, Murray salienta que: “A imersão pode requerer um simples inundar da mente com sensações [...]. Muitas pessoas ouvem música desta maneira, com um apazível afogamento das partes verbais do cérebro”. (Murray, 2003, p.102).

### 4.2 A Teoria da Narrativa

A narrativa é a arte de contar histórias, e, nos jogos digitais, isso se traduz em criar um enredo envolvente, que cativa o jogador, utilizando elementos típicos dos jogos, sejam eles convencionais ou não, como os desafios e objetivos. A narratologia, por exemplo, é um campo da literatura que analisa as histórias e suas estruturas, bem como os elementos narrativos usados para atribuir significados. No contexto amplo e complexo dos jogos digitais, a narrativa ganha diversas faces para expressar-se como um fenômeno. Nos jogos digitais, as narrativas podem ser lineares ou não, o que as torna únicas em comparação as outras formas convencionais de narrativas existentes no mercado.

### 4.3 A Teoria da Experiência do Jogador

A Player Experience, ou experiência do jogador, em tradução livre, é um conceito multidimensional que envolve as emoções, a cognição e as interações do jogador com o jogo. A narrativa é um dos impulsionadores da experiência de jogo bem-sucedida, visto que envolve a cognição e o lado passivo-emocional do jogador. Conforme Marie Laure Ryan (2006), a narrativa nos jogos digitais cria um “engajamento narrativo” capaz de envolver o

jogador numa jornada emocional, que o incentiva a explorar e permanecer no ambiente de jogo, persistindo no processo de gameplay.

#### 4.4 A Teoria da Agência do Jogador

A agência do jogador é, portanto, a capacidade de tomar decisões que afetam a história e o mundo de jogo, capacidade comum em jogos cujo teor é mais interativo. A narrativa interativa, nesse cenário, permite ao jogador o poder de influenciar a história da qual participava como telespectador, mudando o fluxo da narrativa, aumentando a imersão e usufruindo mais avidamente dos recursos dos jogos. A narrativa ramificada, por exemplo, oferece diferentes caminhos e finais com base nas escolhas do jogador, aumentando a sensação de controle e de participação.

#### 4.5 A Teoria da Identificação e Empatia

A narrativa, quando utilizada de modo eficaz, permite ao jogador uma identificação com os personagens, dando vazão para o envolvimento emocional. A partir disso, cria-se empatia e conexões que contribuem significativamente para a imersão. A capacidade de o jogador ver-se como parte inerente da narrativa, podendo vivenciar as emoções e motivações intrínsecas dos personagens e das dinâmicas e mecânicas as quais estão envolvidos, é um elemento crucial para o que chamamos de imersão narrativa.

## 5 DESCRIÇÃO DA PESQUISA

Os resultados qualitativos do estudo apresentam resultados significativos para a temática proposta. A partir de estudos anteriores, compreende-se a importância das sequências narrativas como elementos-chave na imersão emocional dos jogadores. Com isso, a pesquisa afirma que este é um elemento crucial, uma vez que a imersão bem-sucedida relaciona-se, de fato, com uma trama envolvente. Os elementos teóricos aqui abordados indicam a validação da narrativa como um recurso de suma relevância dentro do contexto da indústria de jogos. Os conceitos trabalhados na fundamentação teórica expõem que a narrativa digital, em sua essência, é um elemento de poder dentro da compreensão dos jogos, assim como salienta a necessidade e a carência de aspectos narrativos no que diz respeito às experiências de gameplay.

Estima-se que os resultados quantitativos da pesquisa, que serão obtidos através de questionário aplicado a um grupo amostral de aproximadamente 100 participantes, entre estudantes e servidores, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte, campus Ceará-Mirim (IFRN-CM), forneça resultados satisfatórios frente à proposta do estudo, visto que o questionário abordará aspectos relacionados a narrativa nos jogos digitais, alinhada à experiência do jogador.

A priori, acredita-se na possibilidade do mapeamento do perfil geral dos contribuintes para a pesquisa, destacando informações como a idade, o gênero dos jogos aos quais prioriza, a maior incidência de jogadores em determinados cursos (em especial, no caso dos estudantes), além de relacionar esses aspectos aos perfis etários. Esses dados iniciais contribuirão para uma contextualização mais eficaz do público-alvo da pesquisa.

A partir da análise dos dados obtidos, espera-se constatar a importância da narrativa ligada a imersão em, pelo menos, metade do grupo amostral, tendo em vista o reconhecimento da relevância de uma narrativa desenvolvida para a concretização de outros aspectos da experiência de jogo, entre os quais a imersão se faz presente. Com base na análise desses dados, busca-se embasar a teoria de que as narrativas desempenham, de fato, um papel significativo no envolvimento e desenvolvimento emocional do jogador com o ambiente de jogo.

Em relação às mecânicas de jogo e suas interligações com as narrativas, pressupõem-se que os jogadores possuam inclinações para jogos que equilibram ambos os conceitos, ou seja, tenham mecânicas suficientes para contar uma história cativante o bastante. O estudo sugere que os participantes valorizam uma relação harmoniosa entre os desafios típicos dos jogos e uma história bem contada, e pretende-se comprovar isso.

Outros fatores deverão ser contemplados no seguinte estudo. Um deles é a possível predisposição de algumas mecânicas serem prediletas em relação a outras. Nesse sentido, jogos que possuem alguma cutscene, por exemplo, podem se sobressair em relação a outros, por carregar consigo um cerne mais narrativo, influenciando, portanto, nas preferências dos jogadores. O segundo fator é a memorabilidade desses títulos. Busca-se compreender se, mesmo que inconscientemente, o jogador busca por títulos de jogos cuja história tenha um significado maior para a experiência de jogo ou se essa relação lhe é indiferente como jogador, pois o estudo indica a importância de tramas envolventes para a formação de memórias.

O estudo também se propõe a especular sobre as expectativas dos participantes em relação aos jogos já inseridos no mercado, em relação a sua satisfação nos critérios de criatividade no desenvolvimento de jogos e também em seu paralelismo em relação às mecânicas.

Em suma, espera-se que os resultados destaquem a importância da narrativa nos jogos digitais, e que forneçam uma visão mais abrangente das percepções e preferências dos jogadores em relação a esse aspecto. Com base nos dados da pesquisa, almeja-se concluir que a narrativa desempenha um papel crucial na imersão dos jogadores e que pode influenciar positivamente a qualidade da experiência do jogador.

## 6 TRABALHOS RELACIONADOS

## 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste estudo, foi explorada a importância da narrativa como um instrumento de imersão nos jogos digitais. Através da análise de aspectos históricos e contemporâneos, identificou-se que as sequências narrativas desempenham um papel crucial no envolvimento emocional do jogador com o jogo, resultando em imersão e uma maior conexão com o universo virtual. A sensação de pertencimento à história é fundamental para uma experiência de jogo positiva.

Além disso, foi possível compreender a relação entre uma imersão bem-sucedida e uma narrativa envolvente, que se integra harmoniosamente com as mecânicas do jogo. A narrativa não apenas enriquece a experiência de consumo, mas também contribui para o engajamento do jogador.

Os resultados deste estudo validam a narrativa como um recurso atraente e com alto potencial imersivo na criação de jogos digitais. Logo, salientamos que a narrativa é essencial para a construção da experiência do jogador e pode influenciar positivamente a qualidade dos jogos.

### 7.1 Trabalhos Futuros

Para futuras pesquisas, pretende-se expandir o estudo para incluir um grupo amostral mais diversificado, representando uma variedade de perfis de jogadores. Isso permitirá uma compreensão mais abrangente das preferências e percepções dos jogadores em relação à narrativa nos jogos digitais.

Além disso, explorará como diferentes gêneros de jogos, como RPGs, jogos de ação e aventura, incorporam a narrativa em suas mecânicas, e como isso afeta a imersão e a experiência do jogador, rompendo algumas barreiras da atual pesquisa.

Também pretende-se investigar mais a fundo a influência da cultura local e nacional nas preferências dos jogadores em relação à narrativa nos jogos digitais, considerando as características específicas do mercado brasileiro.

Em suma, este estudo oferece uma base sólida para futuras pesquisas sobre a relação entre narrativa e imersão nos jogos digitais, e esperamos que continue a contribuir para o entendimento desse fenômeno em constante evolução.

## REFERÊNCIAS

ALVES, J. **NARRATIVA** | **cceia**. Disponível em: <<https://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/narrativa>>. Acesso em: 24 jul. 2023.

ORLANDI, J. ALEGORIA E NARRATIVA EM PLATÃO. **Philósophos - Revista de Filosofia**, v. 19, n. 2, 29 dez. 2014.

ARISTÓTELES. **A Poética de Aristóteles**. [s.l.] Amor aos livros, 2023.

PRINCE, G. **A dictionary of narratology**. Lincoln: University Of Nebraska Press, 2003.

GÉRARD GENETTE. **Narrative discourse : Gerard Genette**. Oxford: Blackwell, 1979.

**Maxwell**. Disponível em: <<https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br>>.

WIKIPEDIA CONTRIBUTORS. **Visual novel**. Disponível em: <[https://en.wikipedia.org/wiki/Visual\\_novel](https://en.wikipedia.org/wiki/Visual_novel)>.

GOMES, A.; PAOLLA, A.; TABORDA, K. **Visual Novel: a evolução do gênero e sua aplicação para desenvolver o hábito da leitura**. [s.l.: s.n.]. Disponível em: <<https://www.sbgames.org/sbgames2015/anaispdf/artesedesign-full/147469.pdf>>. Acesso em: 24 jul. 2023.

FELIPE MENDES DE MORAES COLLARES RELATÓRIO DE DIPLOMAÇÃO EM PROGRAMAÇÃO VISUAL THE LONELY NIGHT: VISUAL NOVEL. [s.l.: s.n.]. Disponível em: <[https://bdm.unb.br/bitstream/10483/16288/1/2016\\_FelipeMendesDeMoraesCollares\\_tcc.pdf](https://bdm.unb.br/bitstream/10483/16288/1/2016_FelipeMendesDeMoraesCollares_tcc.pdf)>. Acesso em: 24 jul. 2023.

IGNACCHITTI, I. **Expectativas para o mercado de visual novels no Ocidente em 2023 - parte 4: visual novels não-japonesas**. Disponível em: <<https://www.gameblast.com.br/2023/01/expectativas-visual-novels-ocidente-2023-parte-4.html>>. Acesso em: 24 jul. 2023.

MILLER, V. **Visual Novel: conheça o estilo que é um fenômeno no Japão, mas só lá - GameHall**. Disponível em: <<https://gamehall.com.br/visual-novel-conheca-o-estilo-que-e-um-fenomeno-no-japao-mas-so-la/>>. Acesso em: 24 jul. 2023.