

Uma análise comparativa de narrativa como elemento de imersão em jogos eletrônicos

A comparative analysis of narrative as an element of immersion in electronic games

Felipe Hideki Kamijo Cardoso, Marcos Bernardes

narrativa, jogos, imersão

Este artigo refere-se a uma análise de jogos com foco em sua narrativa a partir das lentes de Jesse Schell. As observações feitas neste trabalho são de natureza qualitativa e dedutiva a fim de compreender quais elementos são comuns na construção de imersão em jogos narrativos, seja na parte do enredo ou mecânica. Os jogos analisados são *The Last of Us*, *Life is Strange 2* e *As Dusk Falls*. Desta forma, o artigo aponta os aspectos semelhantes entre os casos estudados compreendendo conceitos de game design utilizados em suas mecânicas. Além de observar a presença de abordagens de problemáticas reais vividas pelos humanos a fim de gerar empatia e imersão.

narrative, games, immersion

*This article refers to an analysis of games focusing on their narrative using the lens of Jesse Schell. The observations made in this work are of a qualitative and deductive nature in order to understand which elements are common in the construction of immersion in narrative games, whether in the plot or mechanics. The analyzed games are *The Last of Us*, *Life is Strange 2* and *As Dusk Falls*. In this way, the article points out the similar aspects between the cases studied, comprising game design concepts used in their mechanics. In addition to observing the presence of approaches to real problems experienced by humans in order to generate empathy and immersion.*

1 Introdução

Os jogos eletrônicos são uma das formas mais populares de entretenimento dentro de nossa sociedade atual. Alguns jogos buscam ter foco em suas mecânicas. Jogos de xadrez e sudoku em suas formas digitais são alguns exemplos. Enquanto outros são construídos levando em conta elementos, como estética, sonorização e narrativa, que os tornam mais complexos. A narrativa, especialmente, é um recurso que torna os jogos envolventes. E por conta disso, é uma das principais ferramentas para a criação de experiências imersivas para os jogadores.

Segundo Rollings e Adams (2003), a narrativa é parte ou o todo de uma história que está sendo transmitida para alguém ou algo. Assim, a história passa a ser o que está sendo relatado ou que está sendo narrado. Todorov (1979) também diz que uma narrativa ideal começa com uma situação de equilíbrio e que, em seguida, vem a sofrer uma força desestabilizadora. Com

isto, uma força de sentido inverso restabelece o equilíbrio, o qual é semelhante ao primeiro equilíbrio, porém não-idêntico.

Outra definição cita que a narrativa é composta por uma sequência única de eventos, estados mentais, ocorrências envolvendo personagens e autores, podendo ser real ou imaginária, sem perder o poder como história (Bruner, 2002, *apud* Paiva, 2008).

Sendo assim, pode-se dizer que, em jogos, a narrativa é a maneira como a história é apresentada ao jogador e como ele interage com ela. Esta história pode ser contada através dos diálogos, das cinemáticas ou até mesmo através da ambientação.

Tendo em vista esses aspectos, este artigo utilizará as lentes de Schell (2008) para analisar alguns pontos referentes a narrativa e imersão em alguns títulos conhecidos no gênero de jogos narrativos para observar quais são as principais abordagens que cada jogo adota na construção de narrativas imersivas.

2 Narrativa em jogos

Ao comparar a literatura e a indústria do cinema, pode-se observar que os livros apresentaram uma única dimensão narrativa, a ordem temporal de acontecimentos dentro de uma história, enquanto o cinema e a televisão acrescentaram uma dimensão sensorial ao espectador, o recurso audiovisual, proporcionando a criação de novas possibilidades de experiência e expressão (Guerra & Nascimento, 2016).

Enquanto o recurso audiovisual das telas construiu um eixo bidimensional dentro do campo de experiências sensoriais, pode se considerar que os jogos eletrônicos adicionam um eixo tridimensional possibilitando a entrada de um terceiro fator importante na experiência do usuário, a interação (Guerra & Nascimento, 2016).

Os jogos geralmente apresentam duas formas básicas de fornecer informações referente às suas histórias: a narrativa embutida e a narrativa emergente. A narrativa embutida é uma história pré-gerada na qual o jogador consegue deduzir e interpretar a partir de elementos do jogo, como objetos e cenários projetados para prover motivação e instigar curiosidade (Salen & Zimmerman, 2003). Elas podem ser usadas também para preencher algumas possíveis lacunas existentes na história da narrativa, inclusive essas lacunas podem ser propositalmente deixadas para instigar os jogadores a buscar as narrativas embutidas (Pinchbeck, 2006).

A narrativa emergente surge conforme se joga, quando o jogador interage com o mundo dentro do sistema criado para o jogo (Salen & Zimmerman, 2003). Estas narrativas não possuem uma estrutura linear, isto é, não há pré-organização em seus dados, parecendo basicamente aleatórias. O usuário, a partir da interação com o jogo, pode criar sua própria história, a qual é resultante da sua interação com os elementos que foram gerados anteriormente para isso (Jenkins, 2003).

3 Imersão narrativa

A narrativa é uma parte fundamental da experiência de um jogo e também uma das principais razões pelas quais os jogadores se sentem tão envolvidos, criando um senso de imersão.

A imersão é a ilusão de presenciar, sentir uma experiência intermediada, mas sem sentir que existe um intermédio (Lombard & Ditton, 1997). Em uma visão geral, a imersão pode se caracterizar como um estado concentrado que tem como estímulo algum objetivo. A realidade simulada em um jogo narrativo é como um habitat para o personagem do jogador (Audi & Oliveira, 2014).

Neste sentido, ocorre o que Ryan (2001) chama de recentralização: um deslocamento do jogador para o mundo ficcional e para dentro da história. Quando o jogador está imerso na história do jogo, ele se sente como se estivesse realmente no mundo do jogo. Ele se preocupa com os personagens e com o que está acontecendo na história. Tornando assim a experiência mais emocionante e envolvente.

Em um jogo, é fundamental que o jogador esteja ciente de seus objetivos e das atividades que deverá desempenhar para que se sinta imerso. Assim, a atenção deste se volta para o jogo aceitando aquela realidade, suspendendo qualquer tipo de descrença sobre a veracidade da atividade, formando um contrato entre o jogador e o jogo. As normas deste contrato possuem estruturas de atração do foco e apresentam as regras, a narrativa, os personagens, os objetivos, os comandos da interface entre outros (Audi & Oliveira, 2014).

Desta forma, uma construção eficiente de mundo narrativo que contenha vários elementos da realidade, desde ambientação a situações sociais e eventos afins, permitirá ao jogador aceitar aquele mundo como verdadeiro, reconhecendo a nova realidade como algo próximo à experiência de vida (Audi & Oliveira, 2014).

4 Procedimento metodológico

A metodologia utilizada para a atividade proposta neste artigo terá como base as lentes de Schell, propostas por Jesse Schell (2008) no seu livro *The Art of Game Design: a Book of Lenses* que tem como intuito guiar e aprimorar diversos aspectos no design e desenvolvimento de jogos. Esta metodologia é de natureza qualitativa e dedutiva.

As lentes de Schell são uma estrutura útil para entender como a narrativa pode ser usada para criar imersão em jogos. Ele identificou uma série de lentes que os desenvolvedores podem usar para analisar e refinar seus projetos. As lentes selecionadas como parâmetro de análise foram: a Lente da Emoção, a Lente dos Momentos, a Lente da Projeção, a Lente da Atmosfera e a Lente da Expressão.

A primeira lente, a **Lente da Emoção**, instiga o criador da narrativa a refletir e se fazer as seguintes perguntas acerca das emoções que o jogador sentirá ao jogar:

- Que emoções eu gostaria que meu jogador experimentasse? Por quê?

- Que emoções os jogadores (inclusive eu) estão tendo quando jogam agora? Por quê?
- Como posso preencher a lacuna entre as emoções que os jogadores estão tendo e as emoções que eu gostaria que eles tivessem?

Em seguida, a **Lente dos Momentos** traz consigo perguntas para a criação de momentos memoráveis dentro da história do jogo:

- Quais são os momentos-chave do meu jogo?
- Como posso tornar cada momento o mais poderoso possível?

E com o intuito de avaliar a imersão que a história trará ao jogador, a **Lente da Projeção** traz as seguintes perguntas:

- O que há no meu jogo com o qual os jogadores podem se identificar? O que mais posso acrescentar?
- O que há no meu jogo que irá capturar a imaginação de um jogador? O que mais posso adicionar?

Além de projetar-se na história, é necessário compreender como o jogador se sentirá dentro do universo do jogo. Sendo assim, a **Lente da Atmosfera** traz as seguintes questões:

- Como posso descrever a atmosfera do meu jogo?
- Como posso usar conteúdo artístico (visual e audível) para aprofundar essa atmosfera?

Por fim, a última lente base da análise é a **Lente da Expressão** que leva em consideração a possibilidade do jogador de se expressar, de fazer suas escolhas e agir como desejar. Esta lente traz as seguintes indagações:

- Como estou deixando os jogadores se expressarem?
- Quais possibilidades estou esquecendo?
- Os jogadores têm orgulho de sua identidade? Por que ou por que não?

Tendo em vista essas lentes, a seguir estão os jogos selecionados para a análise de narrativas, cenas e momentos importantes de cada título.

5 Análise de Jogos

Para análise de narrativa e imersão, foram selecionados três títulos: *The Last of Us*, *Life is Strange 2* e *As Dusk Falls*. Como dito anteriormente, esta análise terá como base fundamental as lentes de Schell vistas no tópico de metodologia.

The Last of Us

Seu lançamento ocorreu em junho de 2013, exclusivamente para PlayStation 3, e foi desenvolvido pela *Naughty Dog*. Este jogo narra a sobrevivência de Joel e Ellie em um mundo pós-apocalíptico devastado por conta de uma pandemia causada por um fungo parasita, do gênero *Cordyceps*, que torna os humanos hostis e sem consciência (PlayStation, 2013). A imagem a seguir ilustra os infectados no jogo (figura 1).

Figura 1: Pessoas infectadas pelo *Cordyceps* (*The Last of Us Remastered* - 2014, captura do autor)



No jogo, Joel é um contrabandista sobrevivente da pandemia do *Cordyceps* em 2013 que recebe a tarefa de levar uma garota, Ellie, até uma organização auto-intitulada como os Vaga-lumes. Durante a história, descobre-se que Ellie é imune aos efeitos do fungo e, por este motivo, a organização visa a criação de uma vacina a partir dos estudos de sua imunidade. Porém, durante a jornada, Joel e Ellie enfrentam muitos desafios para sobreviver, como ataques de infectados e de saqueadores, tornando-os mais próximos e companheiros. Joel, que havia perdido sua filha, Sara, no início da pandemia, acaba vendo Ellie como alguém tão

importante quanto sua filha. Enquanto do outro lado, Ellie começa a enxergar Joel como um pai e guardião, uma figura que ela não teve durante sua infância.

Embora o título não seja declarado um jogo narrativo, ele possui em seu enredo pontos relevantes quanto à construção de imersão narrativa. Ele apresenta momentos que valorizam os relacionamentos de seus personagens, principalmente dos protagonistas, e os dilemas éticos e de sobrevivência que uma crise pandêmica pode trazer à humanidade.

O primeiro momento em estudo acontece no início do jogo quando Joel tenta fugir do caos da cidade carregando em seus braços sua filha, onde eles são abordados por um soldado que é ordenado a matar os civis que tentarem abandonar a região. Assim, o soldado atira e apenas Sara é baleada fatalmente. O irmão de Joel, Tommy, chega para tentar salvá-los da situação, porém Sara já estava morta nos braços de seu pai (figura 2).

Figura 2: Joel abraçando o corpo de Sara (*The Last of Us Remastered* - 2014, captura do autor)



Este momento do jogo tem como um dos propósitos evocar a empatia do jogador por Joel, tornando o protagonista mais humano aos olhos de quem estiver jogando ou assistindo. Conforme é observado na Lente da Emoção e da Lente da Projeção da teoria de Schell, a perda para o protagonista é uma situação que pode desencadear sentimentos nos jogadores por se tratar de um problema que está dentro da realidade das pessoas, portanto essa cena tem como potencial criar uma situação de autoidentificação e de afinidade com o personagem.

A ambientação de *The Last of Us*, atendendo à Lente da Atmosfera, consegue transmitir seu teor pós-apocalíptico com muitos prédios e veículos abandonados tomados pela natureza (figura 3). A sociedade neste momento estava entregue a uma era de sobrevivência, sem espaço para luxos e confortos.

Figura 3: Ambientação de The Last of Us (*The Last of Us Remastered* - 2014, captura do autor)



O cenário possui muito verde por conta da vegetação que se alastrou no decorrer de 20 anos desde a pandemia na história do jogo. Durante o jogo, é possível encontrar *shopping centers*, teatros e outros locais que não funcionam mais e se tornaram apenas contos e lembranças para as pessoas na era pós-pandemia.

Considerando a Lente dos Momentos de Schell, um exemplo para a análise é quando Joel e Ellie estão atravessando alguns prédios durante sua viagem e, em um momento de tranquilidade sem inimigos por perto, eles encontram uma girafa (figura 4). Ellie que estava deprimida durante a caminhada, se encanta com o animal, uma criatura que ela nunca havia visto antes. Este momento é peculiar pela raridade de situações pacíficas e de contato próximo entre os personagens, além de desencadear o sentimento de perseverança em Ellie para lutar pelo futuro da humanidade.

Figura 4: O encontro de Joel e Ellie com uma girafa (*The Last of Us Remastered* - 2014, captura do autor)



Life is Strange 2

Desenvolvido pela *DONTNOD Entertainment* e lançado em setembro de 2018 para PC e consoles, *Life is Strange 2* conta a história dos irmãos Sean e Daniel Diaz que, após um trágico acidente e o recém-descoberto poder de telecinese de Daniel, eles são perseguidos pela polícia e acabam tendo que fugir com o objetivo de chegar ao México (Steam, 2018).

A trama do jogo se inicia em Seattle, EUA, com os dois irmãos Sean e Daniel Diaz, de 16 e 9 anos respectivamente, tendo uma vida pacata junto com o pai Esteban, que há muitos anos migrou do México. Em certo momento, quando Daniel brincava fora de casa, um de seus vizinhos o encontra para atormentá-lo e Sean sai de casa para defender o irmão. Porém accidentalmente Sean empurra o rapaz em cima de um caco de vidro pontiagudo que acaba o matando na hora. No ato, eles são abordados por um oficial em patrulha e Esteban, que estranha a situação, sai imediatamente de casa para ajudar os filhos (figura 5). No entanto, em

um movimento de susto durante a vinda do pai, o policial atira em Esteban. A cena é chocante para os filhos, então Daniel imediatamente usa pela primeira vez um poder sobrenatural que arremessa para longe o policial e sua viatura. Sean se levanta e, olhando para os lados, percebe que tudo ao redor está destruído, inclusive sua casa. Estão no chão os corpos do rapaz que agrediu Daniel, de Esteban e do policial. Mais viaturas chegam até o local e os irmãos fogem desesperadamente.

Figura 5: Momento que Esteban chega ao local do incidente (*Life is Strange 2 - 2018*, captura do autor)



Nesta cena da morte de Esteban, sob a Lente da Emoção da teoria de Schell, é possível observar o peso dramático que ela traz despertando sentimentos de choque e de surpresa no jogador. As mortes são tão repentinhas que levam o jogador a se questionar imediatamente sobre as consequências e o destino que os irmão terão que enfrentar.

Por ser um evento tão marcante dentro da narrativa, a Lente dos Momentos ajuda a perceber a relevância desta situação sobre a jornada dos irmãos. Por exemplo, minutos antes do incidente, Sean planejava sair com a garota de quem gostava e Daniel brincava na calçada em frente de sua casa, mas logo depois tudo está destruído pelos arredores, eles perdem o pai e estão sendo perseguidos pela polícia. Portanto, um momento de grande importância para os personagens e para os jogadores. A imagem a seguir ilustra Sean consolando Daniel depois de fugirem e confirmarem a morte do pai depois de um noticiário na televisão (figura 6).

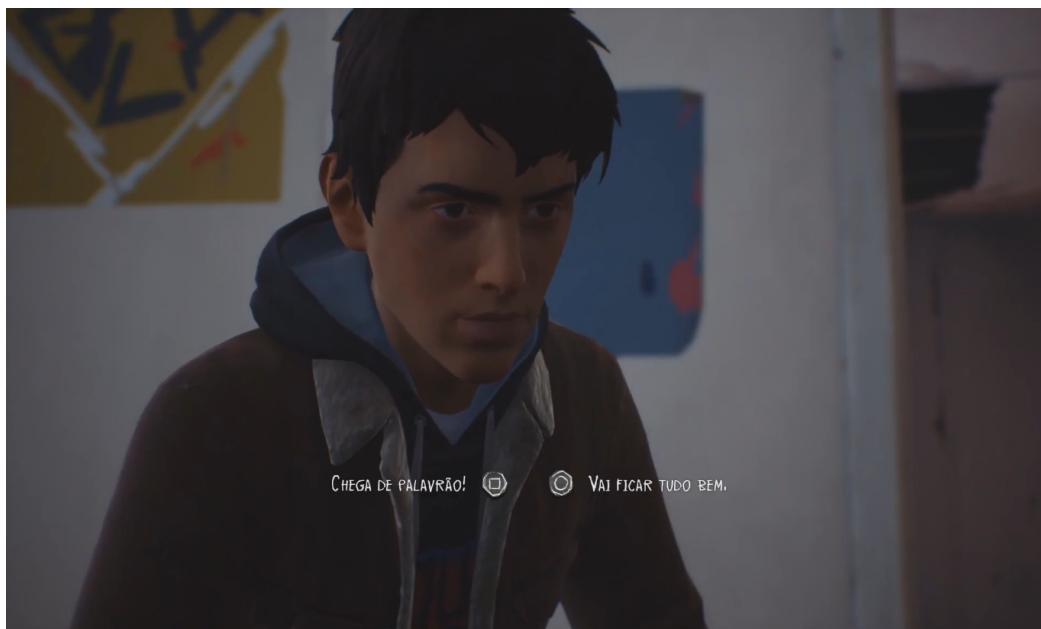
Figura 6: Sean consolando o irmão Daniel pela perda do pai (*Life is Strange 2* - 2018, captura do autor)



Um elemento importante, não apenas neste jogo, mas em toda a franquia *Life is Strange*, é a possibilidade de escolhas e as consequências que devem ser enfrentadas a partir delas. Esta mecânica é muito importante para o jogador agir conforme seus ideais e vontades, se expressar da forma como desejar, assim como sugere a Lente da Expressão.

O personagem jogável de *Life is Strange 2* é Sean, o irmão mais velho, portanto as decisões que o jogador faz durante a jornada tem impacto direto na educação e nas decisões de Daniel e de como este lidará com seu poder. Um momento de decisão em diálogo é ilustrado na imagem a seguir (figura 7).

Figura 7: Situação de resposta em um diálogo entre Sean e Daniel (*Life is Strange 2* - 2018, captura do autor)



Lidar com esta responsabilidade e com outros personagens durante a história requer do jogador, além da expressão, consciência dos seus atos e decisões. Se colocar em situações desse tipo requer uma transposição do jogador com o protagonista, um recurso que a Lente da Projeção defende na construção de um jogo.

Sob a Lente da Atmosfera é possível destacar na obra um ambiente bem humano e realista. Se ignorar o poder de Daniel, todos os problemas abordados no jogo são situações possíveis que qualquer pessoa poderia enfrentar na realidade. E, embora existam muitos momentos dramáticos dentro da narrativa, a trilha sonora e as cinematográficas buscam trazer sempre tranquilidade e reflexão. A imagem a seguir ilustra um quadro da cinematográfica da viagem dos irmãos para casa dos avós (figura 8).

Figura 8: Cinematográfica da viagem de Sean e Daniel até a casa dos avós (*Life is Strange 2 - 2018*, captura do autor)



As Dusk Falls

Lançado em julho de 2022 para PC e consoles Xbox, *As Dusk Falls* foi desenvolvido pela *Interior/Night* e é um jogo de drama interativo que narra a história de vários personagens envolvidos e que foram afetados por um roubo mal-sucedido no interior do Arizona (Steam, 2022).

As Dusk Falls se inicia com o pai e marido Vince Walker na estrada levando a sua família, os Walker, de mudança para Missouri. Em meio a viagem, eles sofrem um pequeno acidente que acaba danificando o carro e eles decidem se alojar em uma pousada na estrada próximo a pequena cidade de *Two Rock*, Arizona, até resolverem a situação. Em paralelo, três jovens rapazes, os irmãos Holt, estão invadindo a casa do xerife para um assalto enquanto ele está fora, porém eles acabam sendo surpreendidos com a volta dele para casa antes do horário previsto, o que leva os irmãos a tentar escapar de qualquer maneira. Os irmãos fogem e, na tentativa de se esconderem, entram na pousada em que a família Walker está hospedada.

Os irmãos declaram a intenção apenas de se esconderem da polícia e não fazerem mal a ninguém, porém a situação gera vários momentos de tensão e desespero (figura 9). A polícia mais tarde acaba chegando ao local e os irmãos são obrigados a fazer todos na pousada de reféns a fim de negociar a fuga. No entanto, muitas reviravoltas e confrontos acontecem durante esta negociação, levando a destruição parcial da pousada e à fuga dos assaltantes com um dos membros da família Walker, sendo perseguidos por vários dias pelo estado inteiro. Toda a história é narrada por Zoe Walker, filha de Vince, que na época possuía apenas seis anos de idade, porém passa por fortes traumas do evento mesmo 14 anos depois.

Figura 9: Família Walker e funcionários da pousada sendo mantidos como reféns pelos irmãos Holt (*As Dusk Falls* - 2022, captura do autor)



A narrativa do jogo possui muitos pontos de virada onde, em cada um, as decisões de quem joga podem mudar totalmente o destino dos personagens. O jogador tem o poder de agir com mais cautela em suas respostas ou ser mais ousado, essas ações vão depender da personalidade de cada pessoa que estiver jogando, ao considerar estes aspectos é possível observar a presença da Lente da Projeção e da Lente da Expressão no jogo.

Um momento que pode ser usado de exemplo é quando Dale Holt leva Vince para negociar com o xerife e ele está sob a mira de um franco-atirador que está prestes a atirá-lo. Cabe ao jogador, baseado na sua moralidade, decidir se Vince deve avisar Dale ou não (figura 10).

Figura 10: Momento de decisão importante (*As Dusk Falls* - 2022, captura do autor)



Considerando a Lente dos Momentos de Schell, a próxima cena selecionada é uma das mais importantes do jogo e significativa na realidade de algumas pessoas. Ela se passa durante uma lembrança de Jay Holt, o irmão mais novo e o mais gentil dos três, com o seu pai Bear. Um homem que agride fisicamente os filhos que também é alcoólatra e viciado em jogos de azar, além de ter sido um pai e marido ausente. Em certo ponto da lembrança, Bear desabafa sobre os vários arrependimentos e problemas que ele enfrentou durante a vida para Jay e diz para o filho se tornar alguém melhor que ele (figura 11). Depois da conversa, Jay entra em casa e percebe na mesa uma carta com um tom de despedida que Bear deixa para a esposa, Jay corre até o galpão e se depara com o Bear se sufocando pendurado na corda. O jogador neste momento pode escolher deixá-lo morrer como punição ou mostrar misericórdia soltando-o (figura 12).

Figura 11: Desabafo de Bear com seu filho Jay (*As Dusk Falls* - 2022, captura do autor)

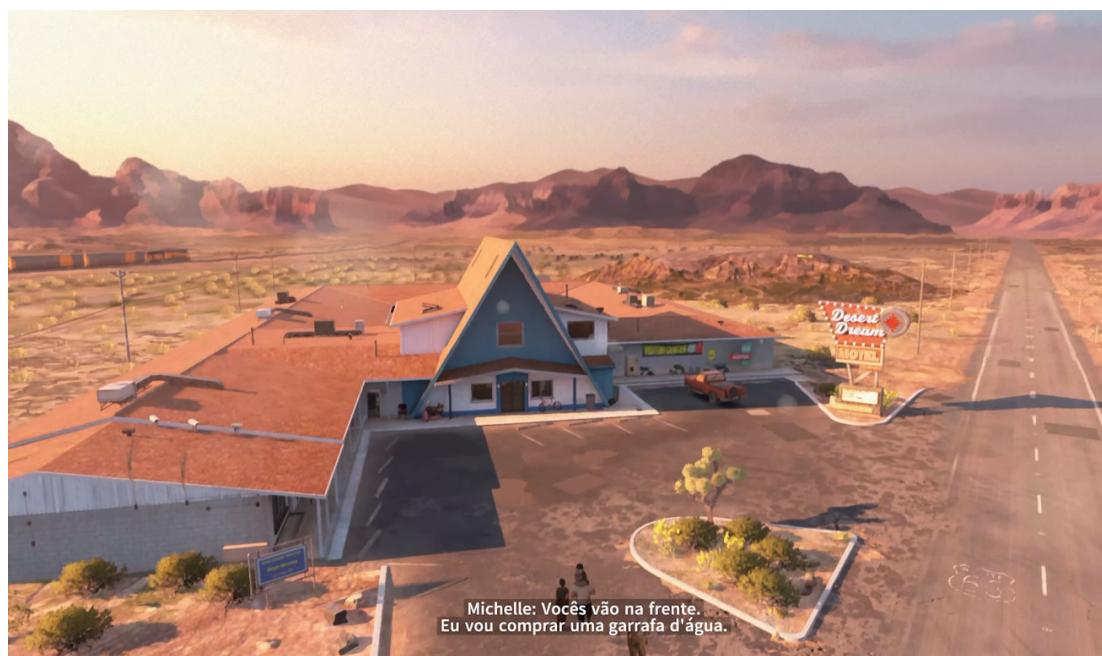


Figura 12: Tentativa de suicídio de Bear (*As Dusk Falls* - 2022, captura do autor)



Atendendo a Lente da Atmosfera, *As Dusk Falls* possui uma temática interiorana que remete às áreas rurais dos Estados Unidos, sendo este especialmente com uma ambientação árida, se passando em sua maior parte no ano de 1998 (figura 13). Alguns contextos e problemas retratados no jogo, são realidades que tendem a ocorrer em famílias mais desprovidas financeira e educacionalmente. Sendo assim, regiões como as mostradas na obra propiciam histórias trágicas como as que são acompanhadas no jogo.

Figura 13: Cenário - Pousada Desert Dream (*As Dusk Falls* - 2022, captura do autor)



6 Considerações finais

Os jogos narrativos geralmente são obras que possuem poucas mecânicas de desafios de agilidade, reflexo ou habilidades táticas. São títulos que possuem foco no *storytelling*, ou seja, na forma de transmitir a história. Sendo assim, são sustentados por técnicas específicas de *game design* para gerar imersão aos jogadores.

Com base nas lentes de Jesse Schell, foi possível analisar, em alguns jogos famosos dentro do gênero narrativo e afins, elementos comuns como diálogos, tomadas de decisões e consequências. No entanto, o recurso mais importante para a imersão do jogador está na construção de momentos e situações críveis dentro destes jogos, situações que carregam um teor real e emocionante.

Conclui-se, portanto, que jogos narrativos são construídos a partir de premissas e temáticas de problemáticas sociais a fim de gerar uma auto identificação do jogador com o universo da obra e, assim, gerar imersão. Abordar problemas psicológicos e sociais demonstraram ser maneiras eficientes para captar o interesse de pessoas para esse estilo de jogo. Desta forma, o aprofundamento de estudos neste âmbito pode abrir oportunidades para construir experiências ainda melhores, além de gerar obras como expressão artística e de impacto social.

Referências

- As Dusk Falls [PC]. (2022). Interior/Night.
- Audi, G., & Oliveira, F. R (2014). *Imersão em jogos narrativos de videogame*. Revista Contracampo, v. 29, n. 1, 65-83. Niterói: Contracampo.
- Guerra, F.; Nascimento, G (2016). *Estudo de imersão nas narrativas dos jogos eletrônicos The Last of Us e Heavy Rain*. V Encontro Ibero-americano de Narrativas Audiovisuais, Bauru.

Disponível em:

https://www.academia.edu/25739359/Estudo_de_imers%C3%A3o_nas_narrativas_dos_jogos_eletr%C3%B4nicos_The_Last_of_Us_e_Heavy_Rain. Acesso em: 30 mar. 2023.

Jenkins, H (2003). *Game Design as Narrative Architecture*. In: N. Wardrip-Fruin and P. Harrigan. (Eds.), *First Person: New Media as Story, Performance and Game*. Cambridge: The MIT Press.

Life is Strange 2 [PC]. (2018). DONTNOD Entertainment.

Lombard, M., & Ditton, T (1997). *At the Heart of it All: The Concept of Presence*. Journal of Computer-Mediated Communication vol. 3. Disponível em:
<https://academic.oup.com/jcmc/article/3/2/JCMC321/4080403>. Acesso em: 09 abr. 2023.

Paiva, V. L. M. O (2008). *A Pesquisa Narrativa: Uma Introdução*. VIII Revista Brasileira de Linguística Aplicada - RBLA, UFMG. Disponível em:
<https://www.scielo.br/j/rbla/a/gPC5BsmLqFS7rdRWmSrDc3q/?lang=pt>. Acesso em: 03 abr. 2023.

Pinchbeck, D (2006). *A Theater of Ethics and Interaction? Bertolt Brecht and learning to behave in first person shooter environments*. Technologies for E-Learning and Digital Entertainment, Berlin: LNCS Springer.

Playstation (2013). *Descubra The Last of Us | PlayStation (Brasil)*. Disponível em:
<https://www.playstation.com/pt-br/the-last-of-us/#games>. Acesso em: 25 abr. 2023.

Rollings, A., & Adams, E (2003). *On game design*. Indianapolis: New Riders Publishing.

Ryan, M (2001). *Narrative as virtual reality: immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Londres: Johns Hopkins.

Salen, K., & Zimmerman, E (2003). *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge: MIT Press.

Schell, J (2008). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Florida: CRC Press.

Steam (2022). As Dusk Falls no Steam. Disponível em:
https://store.steampowered.com/app/1341820/As_Dusk_Falls/. Acesso em: 25 abr. 2023.

Steam (2018). Life is Strange 2 no Steam. Disponível em:
https://store.steampowered.com/app/532210/Life_is_Strange_2. Acesso em: 25 abr. 2023.

The Last of Us Remastered [PlayStation 4]. (2014). Naughty Dog.

Todorov, I (1979). *As Estruturas Narrativas*. São Paulo: Perspectiva.

Sobre os autores

Felipe Hideki Kamijo Cardoso, graduando, UNIVALI, Brasil <hideki.felipe@edu.univali.br>

Marcos Bernardes, mestre em design, UDESC, Brasil <oi@marcosbernardes.com>