

# Os Jogos Digitais Vistos Pelo Jogador: análise de aspectos narrativos

Felipe Orsini Martinelli\*

José Armando Valente

Universidade Estadual de Campinas, Departamento de Multimeios, Mídia e Comunicação, Brasil

## RESUMO

O estudo em questão analisou a interpretação de usuários de jogos digitais sobre a narrativa existente em tal meio, procurando entender como os jogadores compreendem esta narrativa. O objetivo foi alcançado por meio de amplo estudo de conceitos da área de Game Studies, narrativas e da área de narrativas em mídias digitais interativas. Foram tratados os principais autores dessas áreas. Além disso, foram amplamente analisados os principais conceitos sobre narrativa nos jogos digitais: narrativas expressivas, impositivas, emergentes, progressivas, emolduradas, embutidas e ludonarrativas. Além da pesquisa teórica a respeito das áreas já apontadas, foi realizada pesquisa de campo com usuários de jogos eletrônicos sobre as possíveis interpretações de narrativas em videogames e diferentes maneiras de se jogar. A pesquisa de campo foi feita com o uso de questionários distribuídos pela Internet, e analisou dois jogos: Every Day the Same Dream e The Company of Myself. As respostas coletadas foram analisadas com o auxílio do software de Análise Estatística Implicativa CHIC. Foi concluído que os jogos digitais podem oferecer diferentes maneiras de se entender a narrativa, o que faz com que os jogadores possam ter diferentes experiências narrativas em um mesmo jogo digital, além das mudanças originadas da visão subjetiva que cada jogador traz de sua experiência de vida e visão de mundo.

**Palavras-chave:** jogos eletrônicos, videogames, narrativa (retórica), interação homem-máquina, mídia digital.

## 1 INTRODUÇÃO

Os jogos digitais se mostraram, com o passar do tempo, como uma importante ferramenta expressiva, além de entretenimento, por meio da qual é possível transmitir mensagens e analisar possíveis interpretações do público. Possuem uma grande potencialidade narrativa, a partir do momento que permitem novas possibilidades para contar histórias [1]. Assim, esta pesquisa surgiu da vontade de estudar o uso narrativo deste meio, porém a partir de uma perspectiva diferente: analisar como os jogadores podem interpretar o que acontece dentro do espaço diegético em um jogo digital. Surgiu também do interesse tanto na pesquisa quanto no desenvolvimento de jogos, e da vontade de buscar uma metodologia que auxiliasse a compreender como ocorre a relação entre jogador e narrativa ou, em outras palavras, como compreender as diferentes interpretações possíveis dos jogadores em um mesmo jogo. Além disso, a bibliografia limitada nesta área serviu como um desafio para que o trabalho fosse levado até o fim, podendo servir futuramente para outras pesquisas.

## 2 TEORIA

Os jogos digitais possuem características das mais diversas, sendo difícil criar uma definição. Partindo dos autores clássicos até os contemporâneos, dentre os conceitos estudados durante o mestrado, o modelo MDA [2], mostrado na Figura 1, mostrou-se de grande importância para compreender a relação que se dá entre narrativa e jogador. Essa é uma teoria que tenta unir conceitos do

desenvolvimento, crítica e pesquisa para que se compreenda melhor a experiência desejada ao jogador.

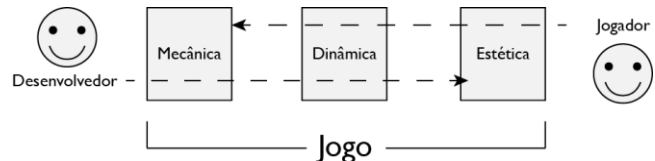


Figura 1: Representação gráfica do modelo MDA

De modo sucinto, a mecânica descreve os componentes do jogo em nível de dados e algoritmos, além das regras que existem no jogo enquanto sistema. Já a dinâmica descreve o comportamento do jogo durante uma partida, e a resposta das mecânicas para a interação com o usuário. A estética trata das respostas emocionais que são esperadas do jogador, de como ele pode perceber o jogo, o que é criado por meio das dinâmicas. No modelo há duas perspectivas, uma do desenvolvedor e a outra do jogador. Do ponto de vista do jogador, a estética e a dinâmica são mais próximos, de acordo com a maneira que ele experiencia o jogo [2]. Essa é uma definição importante, pois dá enfoque em observar como o jogador percebe o que acontece no jogo, como é a experiência de jogar.

A partir desta conceituação, foram vistos os diferentes modelos de narrativas [3] para ambientes digitais, considerando a questão da interação [1] para o desenvolvimento narrativo. Foi verificado que, apesar das várias possibilidades que o meio digital oferece, muitos jogos seguem uma narrativa linear, em que o jogador possui poucas escolhas, ou possui nenhuma escolha, que interfiram no processo.

Outro conceito estudado é a diferença entre a narrativa impositiva e expressiva [4], que se relaciona com a questão da linearidade narrativa. Na narrativa impositiva, o foco é dado na visão do desenvolvedor, e os comportamentos possíveis são impostos ao jogador. Diferente disso, no modelo de narrativa expressiva, a visão do jogador é imposta ao sistema, ou seja, o foco é que o jogador se expresse por meio das ferramentas oferecidas pelo desenvolvedor. A visão impositiva é muito comum em jogos com narrativas mais complexas, porém que oferecem menor liberdade ao jogador.

## 3 PESQUISA DE CAMPO

A pesquisa de campo teve início com a escolha dos jogos que seriam utilizados. Alguns pontos foram estabelecidos para a escolha. Primeiro, deveria existir uma narrativa atrelada à mecânica do jogo. Ou seja, deveria haver uma resposta emocional do componente estético narrativo, seguindo o que é tratado na teoria MDA [2]. Assim, foram descartados jogos abstratos ou cujo objetivo era simplesmente marcar pontos.

O segundo critério escolhido foi de que os jogos tivessem uma mecânica narrativa do tipo impositiva e linear, para que fosse analisada a interpretação dos jogadores em cima da expressão do desenvolvedor. A linearidade foi preferida para que os jogadores passassem por um mesmo caminho narrativo. Acredita-se que as possibilidades emergentes e da narrativa expressiva são interessantes, mas dificultariam a posterior análise dos dados.

\*e-mail: felipeomartinelli@gmail.com

O terceiro critério foi de que os títulos estivessem disponíveis online e funcionassem diretamente em um navegador, para fácil acesso e sem necessidade de instalar programas externos além de plugins tradicionais. Assim, quem aceitou participar não precisaria realizar nenhuma ação além de jogar e responder ao questionário.

Como quarto critério, foi estabelecido que os jogos deveriam ser classificados nos sites como jogos narrativos, jogos de arte, jogos filosóficos, ou alguma categoria similar, por serem classificações de jogos que costumam trazer conteúdos mais críticos e expressivos, o que era de interesse para a proposta de análise. Além disso, deveriam ter um grande número de acessos e avaliações altas nos principais sites de jogos online. Foram usados nesta pesquisa os sites Armor Games (www.armorgames.com), Kongregate (www.kongregate.com) e New Grounds (www.newgrounds.com). Foram separados 10 jogos, dos quais 2 foram escolhidos, seguindo mais dois critérios: tempo de jogo curto, que não passasse de 20 minutos, e mecânicas relativamente simples, para que não houvesse grande desistência. Assim, foram escolhidos para a pesquisa os títulos Every Day the Same Dream [5] e The Company of Myself [6].

### 3.1 Breve análise dos jogos escolhidos

De maneira resumida, o primeiro jogo, Every Day the Same Dream trata, conforme as palavras do criador, de “um jogo sobre alienação e recusa do trabalho” [5]. Conta a narrativa de um personagem que sai de casa todos os dias para o trabalho e segue a mesma rotina de ações comuns como acordar, dirigir no trânsito, sentar no cubículo na empresa. Tais ações se repetem até que o jogador descubra 5 passos para quebrar esta sequência.

Já o segundo jogo escolhido, The Company of Myself, trata de um ermitão que narra sua história com Kathryn, sua amada. O jogo possui uma narrativa estritamente linear e progressiva, sem dar opções para o jogador interferir no que é contado.

### 3.2 Elaboração e aplicação dos questionários

Foi elaborado um questionário para cada um dos jogos, utilizando a ferramenta Google Forms [7]. Os questionários foram divididos em três partes. A primeira, com nome e e-mail, serviu apenas para contato posterior com os participantes. A segunda, de informações estatísticas, foi utilizada para levantamento estatístico (como escolaridade e idade dos participantes). Já a terceira parte trouxe questões específicas de cada jogo, que foram analisadas de maneira independente das outras informações, sem que houvesse a possibilidade de identificar os usuários em qualquer momento.

Os questionários foram elaborados seguindo alguns conceitos para metodologia de questionários [8], desenvolvendo perguntas claras, de interpretação única, e que tratassem uma ideia por vez. Após a elaboração, foi realizado um pré-teste dos questionários para validação dos dados [9], com 5 usuários em cada questionário.

Um ponto importante a ser lembrado é de que o uso de questionários foi pensado para evitar que houvesse influência sobre os usuários ou desconforto com as opiniões ou presença do pesquisador, quando as perguntas fossem respondidas [8]. Desta maneira, os questionários foram compartilhados em redes sociais, havendo uma grande quantidade de acessos aos questionários, porém com poucas respostas concluídas até as últimas perguntas. Apesar disso, as respostas foram suficientes para a análise e trouxeram diversos resultados interessantes, conforme o que será apresentado no item 4, de análise dos dados coletados.

### 3.3 Elaboração da metodologia de análise

As respostas dos questionários relacionadas aos jogos em si foram analisadas de três maneiras. Na primeira, as respostas foram divididas pelas perguntas e foi feita contagem de palavras que cada pergunta teve com as respostas dadas a ela. Já a segunda análise foi a semântica, por meio da comparação das ideias encontradas, tanto

de maneira explícita quanto implícita. Foi feita de modo manual, por ser uma análise de nível semântico, e não apenas gramatical. Primeiro foi feita leitura atenta das respostas e marcação das ideias encontradas em cada uma delas. Depois, essas ideias foram analisadas por comparação entre si, quantidade que uma mesma ideia apareceu em várias respostas, se houve conceitos opostos em uma mesma resposta etc.

A terceira, e mais importante, análise foi feita por meio do software CHIC, acrônimo de *Classification Hiérarchique Implicative et Cohésive* [10], que pode ser traduzido como Classificação Hierárquica, Implicativa e Coesitiva. Este software foi usado pela sua facilidade para se trabalhar com dados em pesquisas dentro de ciências humanas, por lidar com a chamada Análise Estatística Implicativa [11], que analisa a relação entre dados e a tendência de se encontrar uma característica específica caso uma outra tenha sido encontrada, por exemplo, nas respostas de um questionário. As respostas foram separadas em ideias, que foram classificadas conforme trouxessem o mesmo sentido. Por exemplo, uma ideia A poderia estar presente nas respostas dos usuários 1, 2 e 3, enquanto uma ideia B, presente nas respostas dos usuários 1, 3 e 4. Todas estas ideias foram organizadas em uma planilha, mostrando em quais perguntas estiveram presentes ou ausentes. A Figura 2 mostra um trecho da planilha com a relação entre as ideias, os jogadores, e se a ideia aparece na resposta do jogador ou não. Caso tenha aparecido, na planilha se marca com 1; caso contrário, é colocado um 0.

|         | p_ermiao | n_perto_lar | p_sozinho | p_nova_visao | p_responsavel_morte | n_texto_final | p_internado |
|---------|----------|-------------|-----------|--------------|---------------------|---------------|-------------|
| user_21 | 1        | 1           | 0         | 0            | 0                   | 0             | 0           |
| user_22 | 0        | 0           | 1         | 1            | 0                   | 1             | 1           |
| user_23 | 0        | 0           | 1         | 0            | 0                   | 0             | 0           |
| user_24 | 1        | 0           | 1         | 1            | 0                   | 1             | 0           |
| user_25 | 0        | 0           | 1         | 1            | 0                   | 0             | 0           |
| user_26 | 0        | 0           | 1         | 0            | 0                   | 0             | 0           |
| user_27 | 0        | 0           | 0         | 0            | 0                   | 0             | 0           |
| user_28 | 0        | 0           | 1         | 0            | 0                   | 0             | 0           |

Figura 2: trecho da planilha preparada sobre o Questionário 2

Nesta última análise, é importante destacar que esses dados precisam de uma validação [12], vinda de um pesquisador que não esteja envolvido com a pesquisa, para chegar a um consenso na interpretação dos dados. Portanto, as respostas classificadas foram passadas a um pesquisador da área de jogos digitais. Este outro pesquisador leu todas as respostas que foram dadas pelos usuários e usuárias e verificou se estava de acordo com as categorias e a classificação feita das ideias que surgiram. Deste modo, sugeriu algumas mudanças e tratou de alguns pontos que considerou importantes sobre as ideias encontradas nas respostas, o que ajudou na análise dos dados. Além disso, trouxe outras questões sobre as respostas que também foram interessantes para a análise semântica.

## 4 ANÁLISE DOS DADOS COLETADOS

A seguir, são mostradas as diversas análises dos dados coletados durante a pesquisa, a começar pelos dados estatísticos.

### 4.1 Dados estatísticos

Em geral, o perfil das pessoas que participaram do questionário do Jogo 1 foi de uma maioria com 25 anos de idade, vindos de Campinas, São Paulo e Jundiaí. Outras cidades apareceram, mas em menor quantidade de participantes. Em relação à formação acadêmica, houve uma predominância de pessoas com ensino superior incompleto. Já no questionário do Jogo 2, mesmo com uma participação menor, foi possível ver um perfil próximo do presente no primeiro jogo, também com ensino superior incompleto em sua maioria.

Em ambos os questionários, foi possível verificar que a população se enquadra como uma maioria de jovens em idade universitária, que vivem próximos à cidade em que se encontra a universidade na qual esta pesquisa foi feita. Ou seja, apesar dos dois

questionários terem sido distribuídos pela Internet, esperando uma participação de pessoas de diversos lugares e idades, houve uma grande influência geográfica na população. Assim, a divulgação por mídia social mostrou que o alcance virtual foi parecido com um alcance físico, caso a pesquisa fosse divulgada, por exemplo, dentro de espaços acadêmicos da cidade de Campinas.

## 4.2 Análise semântica das respostas sobre os jogos

Para uma melhor organização das respostas, os jogadores foram classificados de usuários E1 a E20 para o questionário 1, do jogo *Every Day the Same Dream*; e usuários C1 a C10 para os jogadores do questionário 2, do jogo *The Company of Myself*. As respostas foram separadas pelos tópicos conforme as perguntas. Como exemplo da análise, é mostrada a seguir a primeira pergunta do questionário do jogo 2, que foi: "Do seu ponto de vista, qual é a história do jogo?", com o subtítulo "O que acontece, como começa, se desenvolve, termina etc".

Algumas respostas foram extremamente simples, enquanto outras foram mais elaboradas e trouxeram elementos importantes que são encontrados nesse jogo. Entre as respostas simples, encontram-se, por exemplo: "um ermitão que resolve desvendar os mistérios perto de seu lar" (Usuário C1); "[...] Pelo que entendi o jogo foi desenvolvido porque o criador se sente muito sozinho." (Usuário C6); "É alguém sozinho jogando" (Usuário C8). Outras respostas já trouxeram elementos da narrativa de modo a explicarem de modo mais detalhado o que acontece com o personagem, como é visto em: "É a história de um homem que, tendo sido de alguma forma responsável pela morte da esposa, enlouqueceu e, em confinamento, criou pra si uma nova história sobre como a perdeu." (Usuário C9). Apesar de sucintas, essas respostas trazem elementos importantes da narrativa, em especial o fato de o personagem principal ser solitário, e sobre a morte de sua amada, que pode ser apontado como uma metáfora para o fim de um relacionamento.

## 4.3 Análise das respostas no CHIC

A análise mais relevante feita na pesquisa foi por meio do *software* CHIC. No questionário 2, as respostas foram categorizadas em 30 ideias diferentes, que foram separadas em 5 grupos: narrativa (n), personagem (p), lugar (l), textos no meio das fases (t) e caixas no fim das fases (c). As letras entre parênteses foram usadas para ajudar no momento de observar as categorias nas imagens produzidas pelo *software*. Alguns exemplos de categorias de ideias encontradas foram: O personagem é solitário (p\_sozinho); o jogo se passa em um lugar imaginário (l\_imaginario); o personagem sente a perda da amada (p\_perda\_amada); entre outras.

### 4.3.1 Análise pela Árvore de Similaridade

A primeira análise feita foi por meio da técnica de árvore de similaridade, que visa verificar a similaridade e convergência entre as categorias de ideias. Em outras palavras, a associação entre essas categorias dentro das respostas dadas pelos usuários em cada um dos questionários. Esse tipo de análise é importante porque possibilita "estudar e depois interpretar, em termos de tipologia e de semelhança (e dessemelhança) decrescente, classes de variáveis, constituídas significativamente a certos níveis da árvore e se opondo a outros nestes mesmos níveis" [11]. Muitas destas ligações dificilmente seriam vistas apenas por meio da análise semântica. É importante dizer que o *software* permite o cruzamento entre apenas um conjunto de classes, ou entre todas elas, podendo selecionar desde 2 até todas. Uma possibilidade relevante encontrada foi o cruzamento das categorias relacionadas ao personagem (p), à narrativa (n) e ao lugar (l), o que é mostrado na Figura 3. É importante ressaltar que o *software* indica as relações mais relevantes pela cor vermelha [12].

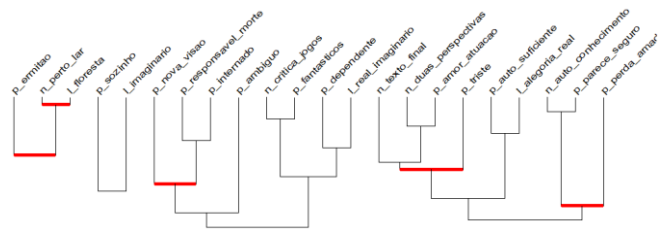


Figura 3: Árvore de Similaridade gerada pelo software CHIC.

De maneira sucinta, algumas relações podem ser analisadas. Uma delas é uma similaridade significativa entre *n\_perto\_lar* e *l\_floresta*, que se referem à narrativa acontecer perto do lar do personagem e de ser em uma floresta. Essa relação pode ser explicada por essas categorias terem sido usadas por apenas um jogador, Usuário C1, que disse que o jogo se passa em uma floresta e o personagem é "um ermitão que resolve desvendar os mistérios perto de seu lar" (Usuário C1). Essas duas categorias possuem uma similaridade significativa com *p\_ermiteo*, que se refere ao personagem principal ser um ermitão, alguém que vive isolado. Além desse usuário, outros usaram o termo "ermitão". Essa palavra está presente na descrição do jogo dada pelos desenvolvedores, o que mostra a possibilidade desses usuários terem lido essa descrição e considerarem a informação relevante, já que o personagem se diz, e se mostra, em um estado de solidão.

### 4.3.2 Análise pela Árvore Coesitiva

Outra técnica de análise utilizada com o mesmo *software*, foi a Árvore Coesitiva, utilizando-se a mesma categorização das ideias. Nesta análise, são verificadas relações de regras e meta-regras para as características. Ou seja, as setas indicam que se uma categoria está com uma seta para outra, quer dizer que a existência de uma categoria implica na possibilidade de existência da outra categoria. Já as meta-regras são relativas à uma regra de duas categorias implicar na existência de uma terceira categoria, ou vice e versa [11]. Forma-se, assim, uma relação do tipo "se acontece A, em geral também acontecerá B" ou, de maneira resumida, "se A, talvez B". Um exemplo interessante desta análise é mostrado na Figura 4, em que foi pedido que o *software* apenas cruzasse as ideias relacionadas ao personagem do jogo, marcadas com a letra p.

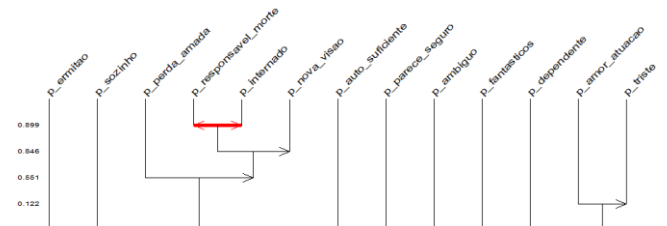


Figura 4: Árvore coesitiva com as categorias sobre o personagem.

Nesta árvore, uma ligação com relevância, é a relação mútua entre *p\_responsavel\_morte* e *p\_internado*. Há uma ligação clara entre essas duas ideias, o que traz uma interpretação válida sobre o jogo, confirmada pelo texto final do psiquiatra: o personagem se sente responsável pela morte de sua amada e se encontra internado em uma clínica, ou dá pistas para o jogador de que possui algum distúrbio mental. Essas duas características são implicadas pela categoria *p\_nova\_visao*. Ou seja, quando o usuário trata do personagem criar uma nova visão, ou uma nova maneira de interpretar o mundo, a tendência é que venham também as duas categorias anteriores, *p\_responsavel\_morte* e *p\_internado*, em uma meta-regra. Além disso, há outra tendência: quando essa meta-regra se cumpre, há a tendência da categoria *p\_perda\_amada*, do usuário entender que o personagem sente a perda de sua amada.

Outra ligação que surge é a regra de que *p\_triste* implica *p\_amor\_atuacao*, que se trata de uma característica pouco tratada nas respostas, mas presente no jogo, durante o primeiro texto de prólogo. Há assim, uma relação entre a tristeza do personagem e o fato dele gostar de atuar para outras pessoas.

Outro exemplo das análises que foram feitas por meio deste tipo de árvore foi com as categorias de ideias sobre narrativa, o que é mostrado na Figura 5.

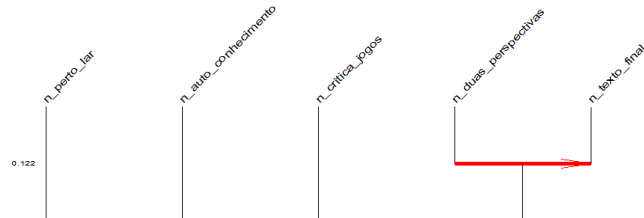


Figura 5: Árvore coesitiva com as categorias sobre a narrativa.

Há, neste caso, a regra de *n\_texto\_final* implicar em *n\_duas\_perspectivas*. Ou seja, quando o usuário leu o texto final, a tendência foi que visse o jogo em duas perspectivas, uma do personagem em seu mundo imaginário, e a outra do psiquiatra que só surge no texto final. Essa árvore é mais uma informação que confirma as várias maneiras de experienciar um mesmo jogo, como já foi tratado na análise semântica desse título.

De maneira geral, as análises feitas pelas árvores mostram diversas questões que merecem atenção, pois indicam que, apesar de ser um jogo considerado de narrativa impositiva, há uma narrativa emergente que pode variar. Há, assim, um equilíbrio entre o que o desenvolvedor quis mostrar e o que cada um dos jogadores entendeu ao jogar. Isso acontece a partir do momento em que cada jogador explora o espaço da sua maneira, e interpreta a narrativa pela sua visão particular de mundo, a partir de sua própria visão subjetiva.

Essas diferentes visões podem ser vistas em alguns pontos relevantes para a narrativa. O primeiro deles é sobre o lugar. Surgiram interpretações de que o jogo pode se passar em um lugar real, imaginário, ou real e imaginário. Também houve usuários que trataram apenas do espaço físico, sem dizer explicitamente se é um lugar real ou imaginário, apesar de que na análise com o CHIC foi visto que houve uma tendência de tratar como real nesses casos. Essas diferenças mostram que, em um mesmo jogo, o espaço pode ser apreendido de várias maneiras pelos jogadores. Apesar disso, essas diferenças não impedem que se jogue o jogo, nem que se tenha um entendimento da narrativa que acontece.

## 5 CONCLUSÃO

Foi possível constatar que o objetivo geral da pesquisa realizada, de compreender as diferenças de interpretação narrativa dos jogadores, foi alcançado. Considerando que a narrativa pode ser interpretada de diversas maneiras, conforme a visão subjetiva e experiência que cada jogador possui, foram verificadas as diversas possibilidades que uma mesma narrativa linear e impositiva pode oferecer. Um ponto importante a ser lembrado é de que, apesar de cada jogador trazer uma interpretação distinta, todos passaram pelos pontos necessários para que as narrativas tivessem andamento, até seus finais.

Assim, pode-se constatar que a questão não é se o jogador entende ou não a narrativa, mas com que profundidade ele a experiencia. Nesse sentido, vale entender a visão do desenvolvedor sobre o quanto ele cria margens para diferentes interpretações. A riqueza dos jogos pode estar justamente nas brechas criadas de modo que o jogador possa variar desde um mergulho profundo na narrativa até uma visão mais superficial, concentrando-se em aspectos mecânicos.

Desta maneira, considerando respostas encontradas com tons extremamente pessoais e reflexivos, pode-se constatar também a capacidade de jogos servirem como ferramenta para auxiliar o pensamento crítico, conforme as múltiplas interpretações encontradas para uma mesma narrativa.

Por fim, um último ponto que merece ser tratado como conclusão é em relação à metodologia desenvolvida para análise. Espera-se que sirva de contribuição, tanto ao meio acadêmico, quanto ao meio de desenvolvimento de jogos, visto que há pouco material criado para se aprofundar em questões narrativas em meios interativos como os jogos digitais, especialmente em como se dá a sua interpretação pelos jogadores. Há também a possibilidade de tal metodologia ser modificada conforme o tipo de jogo e o objetivo do desenvolvimento.

Apesar desta pesquisa ter focado na questão da interpretação dos jogadores e não da mensagem em si, afastando-se de concepções mais teóricas como a semiótica ou os métodos de análise do discurso, espera-se que, futuramente, a pesquisa seja ampliada para integrar outras áreas do conhecimento. Além disso, é esperado que a metodologia seja utilizada para jogos que possuam narrativas emergentes e menos lineares, além da possibilidade de analisar outros meios digitais que trabalham com narrativas.

## 6 AGRADECIMENTOS

Agradecimento especial à FAPESP, pela bolsa concedida ao desenvolvimento desta pesquisa, através do projeto nº 2014/23906-8, Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP).

## REFERÊNCIAS

- [1] J. Murray. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural, Unesp, 2003.
- [2] R. Hunicke; M. Leblanc; R. Zubek. MDA: A formal approach to game design and game research. In: **GDC Proceedings**, 2004. San Jose: 2004.
- [3] J. Majewski. **Theorising Video Game Narrative**, 2003. Disponível em: <[http://www.majewscy.net/jakub/mt\\_cont.html](http://www.majewscy.net/jakub/mt_cont.html)>. Acesso em: 10 de janeiro de 2015.
- [4] R. Koster. Two Models for Narrative Worlds, 2002. **Raph Koster's Website**. Disponível em: <<http://www.raphkoster.com/gaming/narrative.shtml>>. Acesso em: 20 de setembro de 2015.
- [5] Molleindustria. **Every Day the Same Dream**, 2009. Jogo digital online para PC. Disponível em: <<http://www.molleindustria.org/everydaythesamedream/everydaythesamedream.html>>. Acesso em: 20 de dezembro de 2014.
- [6] 2Darray. **The Company of Myself**, 2009. Jogo digital online para PC. Disponível em: <<http://www.kongregate.com/games/2darray/the-company-of-myself>>. Acesso em: 10 de janeiro de 2015.
- [7] Google. **Google Forms**, 2015. Plataforma online para questionários. Disponível em: <<https://www.google.com/forms/>>. Acesso em: 4 de janeiro de 2015.
- [8] A. C. Gil. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 6 ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- [9] A. C. Gil. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 4 ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- [10] R. Gras. CHIC, 2014. Software para PC.
- [11] S. Almouloud. O que Está por Detrás do CHIC? In: J. A. Valente; M. E. Almeida (orgs.). **Uso do CHIC na Formação de Educadores**. Rio de Janeiro: Letra Capital, 2015.
- [12] J. A. Valente. O Uso do CHIC na Pesquisa. In: J. A. Valente; M. E. Almeida (orgs.). **Uso do CHIC na Formação de Educadores**. Rio de Janeiro: Letra Capital, 2015.