

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE CAMPINAS

JULIA MASSARO

VISUAL NOVELS NO CONTEXTO EDUCACIONAL: “A TALE OF DIRTY WHISKERS” E OS HÁBITOS POSITIVOS PROMOVIDOS PELOS JOGOS DIGITAIS.

CAMPINAS

2025

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE CAMPINAS

**ESCOLA DE ARQUITETURA, ARTES E DESIGN
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
JULIA MASSARO**

**VISUAL NOVELS NO CONTEXTO EDUCACIONAL: “A TALE OF DIRTY
WHISKERS” E OS HÁBITOS POSITIVOS PROMOVIDOS PELOS JOGOS DIGITAIS.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
à Faculdade de Artes Visuais da Escola de
Arquitetura, Artes e Design da Pontifícia
Universidade Católica de Campinas como
exigência para a obtenção do grau de
Licenciatura em Artes Visuais.

Orientador: Prof. Dr. Paulo de Tarso Cheida
Sans

CAMPINAS

2025

Sistema de Bibliotecas e Informação - SBI
Gerador de fichas catalográficas da Universidade PUC-Campinas Dados
fornecidos pelo(a) autor(a).

M414v	Massaro, Julia VISUAL NOVELS NO CONTEXTO EDUCACIONAL: : "A TALE OF DIRTY WHISKERS" E OS HÁBITOS POSITIVOS PROMOVIDOS PELOS JOGOS DIGITAIS / Julia Massaro. - Campinas: PUC-Campinas, 2025. 59 f.il. Orientador: Paulo de Tarso Cheida Sans. TCC (Licenciatura em Artes Visuais) - Faculdade de Artes Visuais, Escola de Arquitetura, Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica de Campinas, Campinas, 2025. Inclui bibliografia. 1. Visual Novel. 2. Educação. 3. Gamificação. I. Sans, Paulo de Tarso Cheida. II. Pontifícia Universidade Católica de Campinas. Escola de Arquitetura, Artes e Design. Faculdade de Artes Visuais. III. Título.
-------	---

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE CAMPINAS

**ESCOLA DE ARQUITETURA, ARTES E DESIGN
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
JULIA MASSARO**

**VISUAL NOVELS NO CONTEXTO EDUCACIONAL: “A TALE OF DIRTY
WHISKERS” E OS HÁBITOS POSITIVOS PROMOVIDOS PELOS JOGOS DIGITAIS.**

Dissertação defendida e aprovada em ____ de
_____ de _____ pela comissão
examinadora:

Prof. Dr. Paulo de Tarso Cheida Sans
Orientador e presidente da comissão
examinadora.
Pontifícia Universidade Católica de Campinas

Prof. Dr. Victor Kraid Corte Real.
Pontifícia Universidade Católica de Campinas

Prof. Me. Matheus Reis.
Pontifícia Universidade Católica de Campinas

**CAMPINAS
2025**

“Quando somos ensinados que a segurança está na semelhança, qualquer tipo de diferença parece uma ameaça.”

Bell Hooks

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais, Gilberto Massaro e Regiane Pereira, que muitas vezes deixaram suas próprias demandas de lado para investirem na minha vida com muito amor e orgulho, além de sempre apoiarem minhas decisões e permitirem que meu futuro fosse moldado pelas minhas mãos.

A minha madrinha Regina Pereira, por ser uma professora formidável, a pessoa mais carinhosa que eu conheço e também, meu maior exemplo de vida, inteligência emocional e profissão.

A minha tia Fabiana Ferreira, que fez tudo o que pôde por mim e pelo mundo à sua volta, me ensinou a ter força e resiliência apesar de todas as dificuldades naturais da vida e sorriu até o seu último dia na Terra.

As minhas amigas e irmãs de vida Eduarda Pinheiro, Larissa Labella e Jenifher Cardozo, por terem crescido ao meu lado, me apoiando indescritivelmente todos os dias e terem me ajudado a ser quem sou hoje.

Aos meus amigos Felipe Helmeister, Tuna Roma, Orion Almeida, Julia Cristina e Thay Panassolo companheiros de jornada, por terem sido os melhores parceiros que pude ter durante os quatro anos de vida universitária e terem possibilitado a mim tantas aventuras e risadas nos momentos mais difíceis

Aos meus professores Paulo Cheida e Agda Brigatto, por todo o conhecimento compartilhado e orientação para que eu e meus colegas façamos do mundo um lugar melhor.

Ao meu namorado Kennedy Marques, por ter me ouvido, aconselhado e feito parte da minha vida durante o período de escrita deste trabalho e de muitos outros.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo principal explorar as *Visual Novels*, ou novelas visuais, no contexto arte-educacional, considerando sua relação com os jogos digitais e os avanços tecnológicos, entender a necessidade de atualizar os meios de inserir os alunos no estado de *flow* e incentivar o hábito da leitura, que com o passar do tempo e o encarecimento dos livros físicos, vem diminuindo drasticamente. É visível que a escola necessita de instrumentos para lidar com a crescente perda de interesse dos jovens por recursos tradicionais de ensino e a perda de foco. Diante desse cenário, as *Visual Novels*, como a autoral apresentada neste trabalho, “*A Tale Of Dirty Whiskers*”, elas podem ser consideradas uma ferramenta inovadora capaz de transformar o aprendizado, tornando-o mais dinâmico e envolvente.

Palavras-Chave: *visual novel*; educação; gamificação; digital.

ABSTRACT

The main objective of this work is to explore Visual Novels in the art-educational context, considering their relationship with digital games and technological advancements. It aims to understand the need to update the means of engaging students in a state of “flow” and to encourage the habit of reading, which has been drastically declining over time due to the rising cost of physical books. It is clear that schools need tools to address the growing loss of interest among young people in traditional teaching resources, as well as the decline in focus. In this context, Visual Novels, such as the original one presented in this work, *A Tale Of Dirty Whiskers*, it can be considered an innovative tool capable of transforming learning, making it more dynamic and engaging.

Keywords: visual novel; education; gamification; digital.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
1.1 Metodologia de pesquisa	11
2 LITERATURA ELETRÔNICA	13
3 A HISTÓRIA DOS JOGOS DIGITAIS	17
3.1 Fliperamas e lan houses	20
3.2 Gerações de consoles e seus respectivos jogos	23
3.3 Impactos no Brasil	28
4 VISUAL NOVEL: O QUE É	31
4.1 <i>A Tale of Dirty Whiskers</i>	34
5 GAMIFICAÇÃO: POR QUE TORNAR A EDUCAÇÃO DIVERTIDA	38
6 PROJETO: LEITURA IMAGÉTICA CRIATIVA	42
6.1 Aplicação	43
6.2 Exposição	48
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	54
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	55

1. INTRODUÇÃO

A escolha de aprofundar e estudar especificamente os jogos digitais nasce do reconhecimento de seu potencial educativo, frequentemente encoberto por falsos estereótipos que os associam apenas ao lazer ou à violência, assim como pela desinformação que ainda permeia o tema em parte da sociedade e mesmo em setores da educação. No entanto, diversas pesquisas têm evidenciado que os jogos, quando utilizados de maneira planejada e crítica, podem favorecer o desenvolvimento de competências cognitivas, sociais e criativas, revelando-se ferramentas valiosas para o processo de ensino-aprendizagem (Gee, 2003). Entre as diversas categorias existentes, as *Visual Novels* se destacam como tema central deste trabalho por sua narrativa híbrida, que combina imagens, sons, textos e a possibilidade de escolhas interativas. Esses elementos, ao serem articulados em um ambiente pedagógico, permitem que os alunos se identifiquem novamente com os conteúdos escolares, estimulando não apenas a compreensão, mas também o engajamento e a participação ativa, já que a experiência torna-se mais atrativa, divertida e próxima da realidade digital desses estudantes.

Para compreender de forma mais ampla esse fenômeno, este estudo inclui uma contextualização teórica que abrange conceitos fundamentais como a literatura eletrônica, categoria que evidencia novas formas de textualidade e leitura mediadas pela tecnologia e a gamificação, entendida como a aplicação de elementos típicos dos jogos em contextos de aprendizagem para estimular os estudantes. Além disso, são apresentados exemplos de jogos existentes, uma análise da influência da indústria de games no Brasil, a reconstrução das etapas da história dos consoles e, por fim, a descrição da aplicação de um plano de aula com sua respectiva avaliação de resultados. Todos esses tópicos convergem para uma mesma perspectiva: a de que a educação contemporânea precisa reinventar-se constantemente para atender às novas necessidades cognitivas e sociais das crianças e adolescentes, profundamente marcados pela lógica da cultura digital.

Esse desafio torna-se ainda mais evidente quando se observa o atual contexto de sobrecarga sensorial vivida por essa geração, altamente exposta à internet, repleta de estímulos audiovisuais fragmentados e acelerados. Como

ênfatiza Prensky (2010), os estudantes de hoje são “nativos digitais”, habituados a processos de informação velozes e não lineares, o que exige dos educadores uma adaptação metodológica para manter sua atenção e interesse. Pesquisas recentes confirmam essa preocupação: estudos apontam que a exposição contínua a vídeos curtos, como os difundidos em plataformas como *TikTok* e *YouTube Shorts*, tende a reduzir significativamente a capacidade de manter o foco em atividades mais longas e complexas, além de comprometer a memória de trabalho e a retenção de intenções futuras (Chiossi et al., 2023). Diante disso, torna-se claro que propostas pedagógicas que incorporem jogos digitais e experiências narrativas interativas podem atuar como estratégias eficazes para equilibrar esse cenário, transformando a dispersão causada pelos estímulos excessivos em oportunidades de engajamento direcionado e aprendizado significativo.

O plano de aula desenvolvido com base em todo o contexto previamente apresentado, aprofunda-se no estudo do uso de meios digitais que incentivem a criação de personagens, situações e histórias em ambiente educacional, ressaltando também, a importância da criatividade no ensino de Arte e sua adaptação digital da leitura de imagem e criação de história, aliada ao jogo “A Tale Of Dirty Whiskers”, Visual Novel desenvolvida durante o período da minha graduação com um grupo de amigos.

1.1 METODOLOGIA DE PESQUISA

Este Trabalho de Conclusão de Curso trata majoritariamente de *Visual Novels* ou Novelas Visuais em um contexto educacional que parte de uma abordagem inspirada nas ideologias de pesquisa da doutora em Artes e Ciências da Arte, Sandra Rey (2002), que defende a leitura de imagens como uma experiência sensível, crítica e cheia de significados a partir das vivências que influenciam o fazer artístico do indivíduo, elevando assim, a obra e o produto final como algo além de um objeto meramente estético e sim uma expressão emocional e extensionista de cada artista.

A imagem, quando inserida no contexto de uma obra construída a partir de uma história, pode manifestar-se de diversas formas, como por exemplo na fotografia, ilustração, colagem, gravura ou na pintura. Independentemente da técnica

utilizada, o que realmente importa é a maneira como o autor expressa a mensagem que deseja transmitir, articulando elementos visuais com base em suas experiências pessoais, vivências e repertório simbólico. É essa dimensão subjetiva e criativa que dá força à imagem, transformando-a em uma narrativa visual mais acessível e permitindo leituras distintas e individuais pelo público, como é visto no exercício de leitura de imagem proposto para a escola Barão Geraldo de Rezende.

Nesse sentido, outros referenciais também dialogam com essa perspectiva. Cecília Almeida Salles (2006), ao discutir processos de criação artística, evidencia a importância da arte como investigação contínua e aberta, destacando a dimensão processual da pesquisa em artes. Já Eisner (2008), no campo da Arte-Educação, enfatiza o papel da arte como forma de conhecimento, defendendo que imagens, sons e narrativas visuais possibilitam aprendizagens que escapam do modelo expositivo e linear. Da mesma forma, Icle (2010) propõe metodologias que integram sensibilidade estética e prática pedagógica, valorizando a subjetividade como componente essencial para a formação crítica.

Assumindo um propósito mais específico, a pesquisa a seguir busca compreender como a criação de histórias em sala de aula, quando aliada a elementos ilustrados, pode ampliar possibilidades de leitura e produção no campo das Artes Visuais. Partindo das contribuições de Rey (2002) sobre o “sentir” como parte fundamental do fazer artístico, mas também dialogando com Salles (2006), Eisner (2008) e Icle (2010), defendemos que tal prática pode fomentar a imaginação, a vivência estética e a leitura crítica da própria obra, fortalecendo a expressão autoral e o olhar sensível, frequentemente negligenciados no contexto da escola pública.

2. LITERATURA ELETRÔNICA:

Há um crescimento significativo na adaptação de publicações, antes exclusivamente físicas, para o meio digital. Essa modernização ocorre por diversos motivos, incluindo a redução de custos com material e impressão, a ampliação do alcance por meio do fluxo das redes sociais e a maior acessibilidade dos conteúdos. No Brasil, essa acessibilidade é impulsionada pelo alto índice de uso de celulares, que atualmente abrange 87,6% da população acima dos dez anos, conforme a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua – Tecnologia da Informação e Comunicação de 2023.

De acordo com Roger Chartier (1998, p. 7), a atual revolução digital, marcada pela disseminação de mídias e informações, pode ser comparada à revolução de Gutenberg durante o Renascimento, pois ambas ampliaram o acesso à leitura para as massas. No passado, esse avanço ocorreu por meio da prensa tipográfica, que possibilitou a produção em larga escala de conteúdos literários, antes copiados manualmente e restritos à elite, obtendo preços inacessíveis para a população trabalhadora. Tendo isso em mente, é possível traçar um paralelo entre ambas as revoluções, uma vez que a Internet disponibiliza muitos meios e objetos literários gratuitos ou por preços baixos, desde que o usuário possua um aparelho conectado à rede. Chartier afirma que a escrita e Literatura buscam cada vez mais novos suportes digitais e meios capazes de, inclusive, modificar os textos previamente publicados e classifica essa revolução como uma “com poucos precedentes tão violentos na longa história da cultura escrita” (1998, p. 93) destacando a profundidade e a velocidade dessas mudanças.

Considera-se que o ambiente virtual engrandece as práticas de leitura e escrita, mesmo que não sejam as práticas requeridas pelas instituições educacionais, mas estas não podem ser menosprezadas, pois a cada avanço da tecnologia a formação de leitores e suas práticas são afetadas, isto aconteceu desde a invenção da imprensa e continua a perdurar (Furtado, Oliveira, 2011).

O termo Literatura Eletrônica é definido no Brasil por N. Katherine Hayles (2009) como “um objeto digital de primeira geração criado pelo uso de um computador e (geralmente) lido em uma tela de computador”, em sua visão estas obras podem ser consideradas literárias se seguirem certas especificidades, além de

categorizá-las como uma forma diferente de representar a arte verbal composta na literatura, mas ainda diferenciando-as das publicações tradicionais (Hayles, 2009).

Nesse contexto, os jogos digitais podem ser considerados ricos meios de contar histórias, além de poderem ou não, ter o fator de interação direta com o jogador, criando maneiras de incentivar perspectivas individuais sobre o decorrer da narrativa. Nos dias atuais, também é possível dialogar diretamente com os personagens sem as limitações de respostas pré-definidas se uma Inteligência Artificial conversacional for utilizada no desenvolvimento do jogo, Pedro de Souza Melo aponta essas inovações da seguinte maneira:

As obras de literatura digital podem assumir a forma de jogos digitais onde a leitura é elemento essencial e, por meio de mecânicas de interação ou recursos audiovisuais, essa leitura ganha contornos próprios dessa mídia. Também podem existir como softwares de conversação, em que um usuário dialoga com uma inteligência artificial por meio de textos, poemas animados e sonoros e até mesmo com textos colaborativos produzidos por pessoas conectadas remotamente pela internet (Melo, 2021).

Apesar dos avanços nos recursos para a criação e apreciação de histórias por meio das telas, os debates sobre o futuro do livro e da literatura na era digital continuam essenciais. Existem apontamentos pessimistas sobre o “fim” da leitura tradicional por recursos físicos, porém é necessário explicitar que um dos principais fatores da queda significativa do consumo literário em países como o Brasil, é o encarecimento dos livros, que segundo Silva (2005) “[...] faz com que a leitura se transforme num verdadeiro ‘luxo’ [...]”. O Brasil é, inegavelmente, um país marcado por desigualdades, especialmente no que diz respeito à qualidade e ao acesso à educação. Nesse contexto, a alta taxa de analfabetismo funcional pode ser diretamente relacionada à falta de acessibilidade à leitura e à interpretação de texto, como apontam os educadores Josefa Josabeth de Souza Barbosa, Janailton Mick Vitor da Silva e Maria das Graças de Oliveira Costa Ribeiro em sua pesquisa e estudo de caso sobre as dificuldades leitoras encontradas na Escola Municipal Professora Nilza Leite Avelino, localizada em Sanharó - PE:

Existem ainda muitos outros problemas no Brasil, no que diz respeito à pouca prática de leitura do povo brasileiro, onde existem milhões de pessoas que não sabem ler. Devemos ter em consideração os analfabetos funcionais, pois se calcula que no Brasil somem 70% da população economicamente ativa. Não se trata de pessoas que nunca foram à escola. São pessoas que sabem ler, escrever e contar; chegam até a ocupar cargos administrativos, mas não conseguem compreender a palavra escrita (Barbosa, da Silva, Ribeiro, 2010).

Diante desse cenário, torna-se essencial reconhecer o papel dos e-books e PDFs disponibilizados gratuitamente ou a preços acessíveis na internet. Esses formatos contribuem para a democratização da leitura, especialmente considerando que grande parte da população brasileira está conectada à rede. Nájila Martins explora esse tema da seguinte maneira:

A intenção principal de disponibilizar um livro na versão digital na grande maioria dos casos tem a ver com a propagação daquele conteúdo, considerado bom e interessante para outras pessoas, que sem aquela versão digital e gratuita possivelmente não teriam acesso àquele material (Martins, 2019).

Apesar das previsões conservadoras sobre o "fim do livro" e o pessimismo relacionado à queda dos leitores ativos, diariamente surgem iniciativas que valorizam e incentivam a literatura digital, que quando utilizada de forma eficaz, especialmente no meio educacional, pode contribuir para reverter as baixas estatísticas de leitura entre os estudantes. A *Electronic Literature Organization* (ELO), é um exemplo existente há mais de duas décadas e muito positivo. A organização dispõe de uma extensa biblioteca digital contendo histórias temáticas, livros educacionais e arquivos acadêmicos diversos. Ela foi fundada nos Estados Unidos em 1999 e é citada e estudada no Brasil por Marcelo Spalding, que a resume como:

A ELO é uma organização sem fins lucrativos que reúne escritores, artistas, acadêmicos e desenvolvedores. Seus principais objetivos incluem promover a literatura digital, conectar instituições acadêmicas, artísticas e comerciais, além de preservar e discutir obras literárias digitais. A ELO é uma entidade sem fins lucrativos que reúne escritores, artistas, professores, estudantes e desenvolvedores (Spalding, 2012).

Infelizmente, alguns dos conteúdos antigos disponíveis na *Electronic Literature Organization* sofreram com o encerramento da compatibilidade da Adobe com o *software Flash Player* no dia 31 de dezembro de 2020. Esse *software* foi responsável por grande parte das reproduções multimídia na Internet principalmente entre 2005 e 2017. Sua simplicidade permitia ataques de *hackers* com muita frequência e seu conteúdo tornou-se obsoleto a partir do desenvolvimento de outros formatos abertos. Até o momento, a organização ainda não conseguiu otimizar os arquivos afetados, tornando-os temporariamente inacessíveis. Apesar disso, os desenvolvedores adicionaram um aviso em algumas obras que não estão

disponíveis em outras plataformas, informando que estão trabalhando para restaurar o acesso a esses conteúdos.

No Brasil, um meio interessante para estimular a leitura digital é o aplicativo e site BibliON, a versão digital da Biblioteca de São Paulo que é gratuita, de fácil entendimento e acessível para a grande maioria dos celulares. Atualmente, em 2025, mais de vinte e um mil títulos estão disponíveis no aplicativo para serem lidos por qualquer usuário que insira um CEP localizado no estado e crie sua conta com alguns dados pessoais simples.

O referido plano é da responsabilidade do Ministério da Educação, em articulação com o Ministério da Cultura e o Gabinete do Ministro dos Assuntos Parlamentares, objetiva principalmente “promover a leitura, inventariar e valorizar práticas pedagógicas e outras actividades que estimulem o prazer de ler entre crianças, jovens e adultos, enriquecer as competências dos actores sociais, desenvolvendo a acção de professores e de mediadores de leitura, formais e informais e consolidar e ampliar o papel da Rede de Bibliotecas Pública e da Rede de Bibliotecas Escolares no desenvolvimento de hábitos de leitura” e tem como área de intervenção prioritária os alunos do ensino básico (Portugal, 2011).

É possível observar como a inclusão de livros e outros meios em ambientes digitais causam um interesse diferenciado no leitor, que foge do clássico papel, embora ainda seja a preferência de alguns. A democratização do objeto a ser lido, considerado como um luxo, é um tópico essencial para que a educação e entretenimento atinjam a população brasileira como um todo. A Literatura Eletrônica é um ótimo exemplo de como a revolução tecnológica pode aliar-se aos educadores.

3. A HISTÓRIA DOS JOGOS DIGITAIS

Os jogos eletrônicos existem há muitas décadas e sua evolução, tanto em termos de história quanto de conteúdo e gráficos, ocorreu de forma gradual e lenta, acompanhando o crescimento da indústria e de seu público consumidor. No início, os principais títulos eram considerados pequenos “simuladores” bastante simples, que encantavam as crianças por sua inovação para a época. Em seguida, novas cores, sistemas, plataformas e efeitos sonoros foram implementados para complementar a experiência do jogador, tornando os jogos muito mais interessantes e atraentes para o público jovem.

No ano de 1957, o físico *Willy Higinbotham* e seu colega Robert Dvorak criaram um pequeno sistema controlado por um osciloscópio (instrumento utilizado para medir e visualizar sinais elétricos como frequência e amplitude) no contexto da pós Segunda Guerra Mundial, o experimento foi nomeado como “*Tennis Programming*” (Figura 1) e seu objetivo era simular uma partida de tênis, os únicos componentes presentes na tela eram dois retângulos controláveis, uma linha para representar a rede da partida e uma bolinha que se movimentava de acordo com o impacto da “raquete” controlada por cada jogador. Segundo os estudos de Amorin (2006), *apud*. Mônica Souza et al (2007) esse pequeno experimento digital é amplamente reconhecido por historiadores como o primeiro jogo eletrônico do mundo.



Figura 1: Foto do primeiro jogo programado em um osciloscópio (Brookhaven National Laboratory)

A partir da década de 1960, os jogos começaram a tornar-se mais sofisticados, incorporando códigos cada vez mais complexos e narrativas que se afastaram da simples ideia de “simuladores”. Naquele período, a distribuição ainda era extremamente limitada e ocorria em grandes computadores de universidades ou centros de pesquisa, exigindo conhecimento técnico para serem acessados. Foi somente na década de 1970 que os primeiros títulos comerciais começaram a ser distribuídos em cartuchos de memória, permitindo que diferentes jogos pudessem ser utilizados em uma mesma máquina. Títulos como *Super Mario Bros.* (1985) (Figura 2) e *The Legend of Zelda* (1986) tornaram-se marcos culturais e consolidaram a ideia de franquias de longa duração. Além de sua relevância imagética, esses jogos mostraram como narrativas simples poderiam ser expandidas em sagas complexas, explorando o máximo da capacidade técnica disponível. Conforme destacam Batista et al. (2018), tais produções ajudaram a transformar os jogos em produtos culturais de massa, atravessando gerações de jogadores.

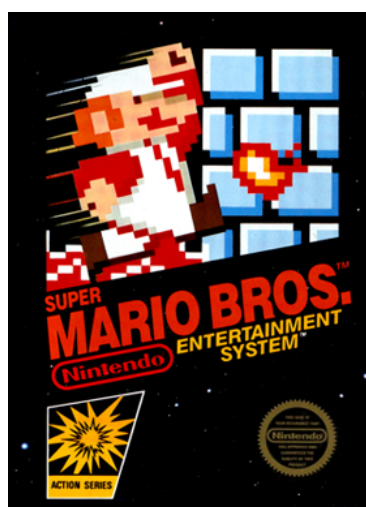


Figura 2: Capa do jogo Super Mario Bros (Nintendo)

A transição seguinte ocorreu com a chegada dos CD-ROMs no início da década de 1990, que revolucionaram o mercado por oferecer capacidade de armazenamento muito superior em comparação aos cartuchos. Essa inovação permitiu não apenas gráficos e sons mais elaborados, mas também a inserção de trilhas sonoras completas, animações e novas possibilidades narrativas, títulos como *Final Fantasy VII* (1997) e *Resident Evil* (1996) (Figura 3) surgiram como um patamar próximo ao das produções cinematográficas, consolidando o caráter multimídia da indústria.



Figura 3: Capa do jogo Resident Evil para Playstation (Sony)

A era dos DVDs, no início dos anos 2000, marcou a consolidação de mundos expansivos, exemplificados por jogos como *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004) (Figura 4) e *Shadow of the Colossus* (2005). Ambos ilustram como a mídia de maior capacidade possibilitou narrativas abertas, repletas de escolhas e atmosferas singulares. Segundo Silva (2023), o DVD consolidou uma geração em que os jogos passaram a competir em escala direta com o cinema, tanto em finalidade de entretenimento quanto em orçamento de produção.



Figura 4: Capa do jogo GTA San Andreas para PS2 (Sony)

Já no contexto da mídia digital, mais recente, a popularização de serviços de distribuição online como *Steam* e *Playstation Store*, possibilitou o surgimento e a valorização de produções independentes. É possível citar *Minecraft* (2011), que redefiniu a noção de criatividade, mundo aberto e *Multiplayer*. Para jogos

independentes, significativamente há o *Undertale* (2015), que demonstrou como jogos independentes poderiam oferecer experiências narrativas complexas e emocionalmente impactantes sem depender de grandes estúdios. Atualmente, os jogos de servidores abertos com manutenção, compras internas e inclusão de novos conteúdos periodicamente são os mais famosos, como o mundialmente famoso *Genshin Impact* (2020) (Figura 5). Para Zhuang, Zhang e Liu (2013), tais modelos representam o ápice da desmaterialização do produto, em que o jogo deixa de ser um bem físico e se torna um serviço em constante atualização.



Figura 5: Capa do jogo Genshin Impact para PC (Hoyoverse)

3.1 FLIPERAMAS E LAN HOUSES

Pedro Gianezi (2022) defende que a verdadeira popularização em massa dos jogos digitais ocorreu com a criação das primeiras máquinas de *Arcade*, ou fliperama (Figura 6). O sucesso foi tanto que entre 1970 e 1990 foram abertos mais de treze mil estabelecimentos dedicados especificamente para o público que buscava jogar nessas máquinas. A tese de Albano Schmidt, Luana Gusso e Mariluci Carelli (2021) aponta que esse mercado movimentou cerca de 12 bilhões de dólares dentro dos Estados Unidos em duas décadas.



Figura 6: “Arcades clássicos: nada supera” (Antonio Borba, 2020)

Um exemplo muito significativo de jogo lançado inicialmente para máquinas *Arcade* foi o *Donkey Kong*, lançado em 1981 pelo desenvolvedor Shigeru Miyamoto, um dos colaboradores de maior renome da Nintendo, uma empresa japonesa de jogos eletrônicos e consoles até a atualidade. Ele também foi o responsável pela criação dos primeiros jogos da série *Super Mario*, que se consolidou como o principal símbolo da marca e um dos ícones da multimídia moderna.

Os jogos de luta também foram títulos muito importantes na popularização dos videogames. (Crudo, 2001 *apud*. Mônica Souza et al. 2007) menciona que o primeiro jogo a utilizar o método revolucionário de animação por sprites foi o *Street Fighter II*, de 1991 da *Capcom*. Sprites são conjuntos de imagens que quando utilizados em sequência dão uma sensação de movimento, este método de animação ainda é o mais disposto na criação de jogos 2D, como o atual *Super Chicken Jumper* do desenvolvedor brasileiro Victor Schiavon.

Apesar do momento histórico de fama e importância dos fliperamas, os pesquisadores Schmidt, Gusso e Carelli (2021) também citam que seu declínio ao final dos anos 90 foi causado principalmente pela popularização de consoles portáteis e o acesso facilitado à Internet e aos jogos *Online*, mesmo que em locais públicos como nas populares *LAN Houses*, a sigla significa *Local Area Network* e se traduzida para o Português, Área de Rede Local (Figura 7).



Figura 7: Lan House na cidade de São Paulo (Guilherme Tagiaroli, 2010)

Estes estabelecimentos foram muito popularizados no Brasil no início do século XXI, por ser um país de grande desigualdade social onde a Internet e os computadores eram inacessíveis para grande parte da população da época. Segundo um estudo da Fundação Getúlio Vargas, aproximadamente 48% da população brasileira só possuía acesso à rede dentro de uma LAN House (Schmidt, Gusso e Carelli, 2021 *apud* Barbosa e Cappi, 2010).

No começo da década de 2010, na comunidade Vila Canoas, as LAN Houses foram objeto de estudo de Barros (2011), segundo a doutora, elas eram bastante frequentadas com o intuito de acessar redes sociais e sites de relacionamento, como o Orkut e MSN, muito populares na época principalmente entre os jovens. Os jogos digitais vinham em seguida com um público majoritariamente masculino e que passava mais tempo dentro dos estabelecimentos. Os jogos preferidos dos usuários na época eram *World of Warcraft* e *Counter-Strike*. O primeiro é um MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*), um tipo de jogo que permite a participação simultânea de diversos jogadores em um universo online com temática medieval. Nele, o jogador cria um personagem e embarca em uma jornada repleta de desafios, conquistas e evolução contínua. Já *Counter-Strike* oferece uma experiência mais voltada à ação, sendo um jogo FPS (*First Person Shooter*), ou seja, de tiro em primeira pessoa. Nesse formato, o jogador integra uma equipe que pode ou não ser composta por conhecidos e precisa enfrentar o time adversário utilizando armas e habilidades estratégicas de combate.

Barros (2011) também aponta a importância dos atendentes das LAN Houses para a época, além de serem figuras mais velhas e responsáveis pelas crianças

presentes no local, também podiam incentivar o consumo de certos produtos culturais, a pesquisadora também os categoriza como educadores não-formais e de certa forma “tradutores” para esses jovens. Na comunidade, foi identificada uma melhora nas notas de algumas crianças por conta do jogo *World of Warcraft* por conta dos conteúdos literários, musicais e visuais presentes na história, mas que esses estudantes evitavam comentar sobre porque a escola que frequentavam era um ambiente que não apreciava jogos eletrônicos.

3.2 GERAÇÕES DE CONSOLES E SEUS RESPECTIVOS JOGOS

O primeiro console portátil da história e pioneiro da primeira geração foi o *Odyssey 100* (Figura 8). O vídeo-game simples e modesto, foi criado em 1972 pela empresa *Ralph Baer* e era compatível unicamente com televisores da marca *Magnavox*, apenas doze jogos muito leves e sem preocupação estética funcionavam em seu software, o que o tornou obsoleto em poucos anos, como apontam Clua e Bittencourt (2005). Sua importância se dá por ser o precursor do que tornou-se um dos mercados mais bem sucedidos do mundo décadas depois.



Figura 8: Magnavox Odyssey (Evan-Amos, domínio público)

Nas gerações seguintes, pequenos avanços foram sendo introduzidos em novos aparelhos cada vez mais caros e “imperdíveis”, como por exemplo o famoso *Atari*, da *Warner* que era capaz de executar uma variedade muito maior de jogos e o *Odyssey 2* que criou o sistema de sintetização de voz, dando falas simples a alguns personagens em cenas de jogos. Apesar disso, a primeira evolução significativa dos video-games aconteceu quando o *Nintendo Entertainment System* ou NES (Figura 9), primeiro *console* da empresa japonesa, foi lançado em 1985 no Ocidente, como exemplificam Clua e Bittencourt (2005), seu impacto impulsionou significativamente

a venda de jogos e consoles no mundo, que passava por dificuldades no ano anterior devido à falta de novidades no gênero, sendo o primeiro da chamada terceira geração e um dos vídeo-games mais bem sucedidos da história segundo Bresciani (2001).



Figura 9: Nintendo Entertainment System (Evan-Amos, domínio público)

O NES foi responsável por introduzir músicas durante as partidas, que anteriormente eram apenas ruídos periódicos, e principalmente para a popularização de franquias, além de aprimorar altamente cenários e gráficos gerais. (BRESCIANI, 2001) Foi nessa plataforma que surgiram títulos históricos categorizados por Tyson (2000), como o primeiro jogo da série *The Legend of Zelda*, uma franquia que permanece relevante até os dias de hoje e *Megaman*. Um jogo destaque para a época foi o *Metroid*, cuja importância para a indústria foi tão significativa que seu nome passou a compor um termo usado para classificar um gênero específico de jogos: *Metroidvania*. Esse termo é a junção de *Metroid* e *Castlevania* - outro título marcante que viria posteriormente - e refere-se a jogos com exploração livre e não linear, mapas muito grandes com inúmeras oportunidades e progressão baseada em habilidades desenvolvidas com a exploração.

Porém, alguns anos após o fenômeno NES, a empresa concorrente Sega causou certa insegurança no mercado da até então, insuperável Nintendo. Com o lançamento do console *Mega Drive* (Figura 10), o primeiro aparelho capaz de suportar uma capacidade gráfica e som que ainda não havia sido vista na indústria, como apontam Souza e Rocha (2005), o que trouxe certo domínio no mercado para a primeira empresa que conseguiu superar os números da Nintendo. De acordo com a GameLabHQ (2025), "O Mega Drive foi responsável por introduzir uma geração inteira ao universo dos games, consolidando títulos como Sonic e Mortal Kombat no imaginário coletivo".



Figura 10: Mega Drive (Evan-Amos, domínio público)

Para tentar acompanhar o fenômeno Mega Drive, a Nintendo apresentou o Super Nintendo (SNES), oferecendo também a nova tecnologia de 16-bits com paleta de cores expandida e recursos como o modo gráfico "Mode 7", que podia unir os gráficos 3D com 2D criando uma ilusão de ótica interessante para as franquias de seus jogos, que já eram bastante famosos e queridos pelo público.

A quinta geração foi marcada pela entrada da Sony no mercado na década de 1990, o que revolucionou novamente a indústria com o amado Playstation (Figura 11), que foi o primeiro console mainstream a utilizar a tecnologia dos CDs ao invés de cartuchos, o que permitiu que os jogos fossem maiores e mais enriquecidos com sons e gráficos. Entusiastas do site Quick Talk (2019) apontam que o público mais maduro começou a se interessar pelos jogos de videogame a partir desse lançamento, visto que o conteúdo dos games desenvolvidos para este console estava muito mais interessante, um bom exemplo ilustrativo seria o Final Fantasy VII, que até hoje ainda é considerado um dos melhores pelo público.



Figura 11: Playstation 1 (Evan-Amos, domínio público)

A sexta geração, que durou praticamente uma década, até meados dos anos 2000, foi um período decisivo, com três ótimas opções de console que

acompanhavam muito bem os avanços da época, além de ter o primeiro videogame capaz de processar jogos multiplayer, o Sega Dreamcast, que apesar da inovação, teve vida curta de mercado devido a alguns erros da empresa. (MeriStation, 2024). Contudo, o *Sony Playstation 2*, *Nintendo GameCube* e *Microsoft Xbox* foram lançamentos extremamente significativos para as três empresas, que se consolidaram firmemente no mercado como as maiores empresas de videogame do mundo, o que ainda é uma realidade mais de vinte anos depois. Dentre as melhorias, destacavam-se a vasta biblioteca de jogos, leitor de DVD e hardware poderoso, respectivamente. O Playstation 2 (Figura 12) é até hoje o console mais vendido na história com mais de 160 milhões de unidades, segundo a Sony. A concorrência mais próxima de atingir suas vendas veio dezessete anos depois, com o Nintendo Switch, que ainda não o superou até 2025. (CNN Brasil, 2024)



Figura 12: Playstation 2 (Evan-Amos, domínio público)

A partir do ano de 2005, a chamada sétima geração de consoles fez-se presente e representou um dos marcos mais importantes no desenvolvimento da indústria dos videogames. Consoles como o *Xbox 360* (Figura 13), o *Playstation 3* e o *Nintendo Wii* não apenas introduziram melhorias significativas em termos de *hardware*, interação corporal e com câmeras, mas também redefiniram o mercado ao consolidar a conectividade online como elemento central da experiência do jogador, com a adição de times e competições. Além disso, esse período foi caracterizado pela ampliação do papel multimídia dos consoles, com destaque para os serviços de assinaturas e a venda de conteúdos digitais, que se tornaram fontes fundamentais e uma evolução essencial para as marcas. (Zhuang, Zhang, Liu, 2013).



Figura 13: Xbox 360 (Autoria desconhecida, domínio público)

Por fim, a oitava e a nona geração de consoles, compostas por videogames lançados do ano de 2010 até os dias atuais, consolidaram certas transformações estruturais na indústria de jogos digitais que certamente também serão utilizadas pelas próximas. Estas, são caracterizadas pela ênfase na alta definição gráfica, pela integração de serviços online como as lojas dentro do próprio sistema facilitando muito a compra de jogos e pelo avanço em inovações de hardware. A oitava geração incluiu o *Playstation 4*, o *Xbox One* e sobretudo, o revolucionário console híbrido *Nintendo Switch*, capaz de operar tanto de forma portátil quanto conectada à televisão. (CGMAGAZINE, 2023). Já a nona geração, inaugurada com o *Playstation 5* e os *Xbox Series X/S* e o *Nintendo Switch 2* (Figura 14) destacou-se principalmente pela melhoria e disputa pelos melhores gráficos e experiências entre as três empresas, que inclusive geraram falta de jogos tão bem renderizados para funcionarem exclusivamente nos novos consoles durante o período de lançamento.



Figura 14: Nintendo Switch 2 (Nintendo)

3.3 IMPACTOS NO BRASIL

No Brasil, os jogos digitais têm exercido influência multifacetada em inúmeras áreas, com efeitos significativos na educação, cultura, economia e inclusão social. (Costa, Lima, Rocha, 2025). Ainda existem muitos estigmas e receios em relação aos fãs de jogos e seus benefícios e malefícios, porém, é importante analisar cuidadosamente cada tópico relacionado.

Tendo em base primeiramente o fator econômico, de acordo com uma pesquisa conduzida pela empresa holandesa Newzoo em 2023 e publicada pela revista VEJA (Figura 15), o mercado global de jogos digitais já excedeu significativamente a receita da indústria cinematográfica, registrando uma movimentação de 188 bilhões de dólares, em contraste com os 77 bilhões gerados pelo cinema mesmo em um ano particularmente favorável como 2023, marcado por lançamentos altamente aguardados como *Barbie* e *Oppenheimer*.

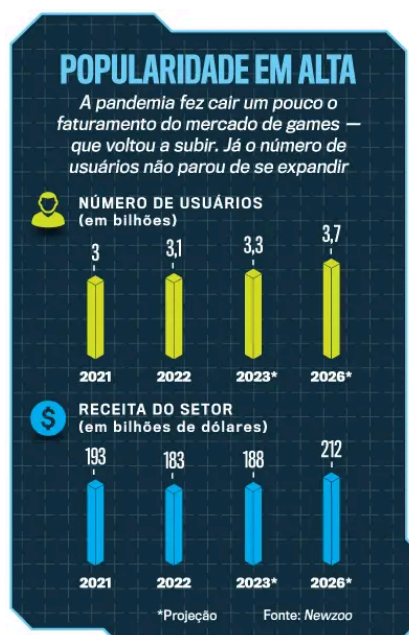


Figura 15: Infográfico sobre o faturamento do mercado de Games (VEJA, 2023)

Segundo o jornalista Solitto, da revista VEJA, a alta no mercado é justificada pela acessibilidade e publicidade altamente relacionadas a popularização dos smartphones, investimento dos estúdios e alto engajamento do público nas redes sociais. O X (Twitter) por exemplo é uma rede marcada por recomendações e comentários sobre o que está em alta, causando curiosidade nos usuários, que são

influenciados diariamente a consumirem conteúdo de todas as plataformas e categorias.

Adicionalmente, ao relacionar os impactos dos jogos digitais com outras áreas do conhecimento, observa-se que estudos contemporâneos e também referências históricas apontam para sua contribuição no desenvolvimento de habilidades cognitivas e criativas em diferentes fases acadêmicas. Tais pesquisas ajudam a desconstruir estereótipos que associam os jogos unicamente ao entretenimento, à violência ou à alienação juvenil (Bernardi, Vendramini, 2024).

No âmbito educacional, iniciativas como o “Game-Based Learning” em escolas revelam que a aprendizagem por meio de jogos promove maior engajamento e interesse por parte dos estudantes, aumentando em até 15% desempenho em avaliações e reportou que 78% dos estudantes relataram maior interesse e motivação com o uso dos jogos o após três meses de uso nas salas de aula segundo uma pesquisa feita com vinte professores e mais de quatrocentos alunos em escolas brasileiras variadas feita por Costa, Lima e Rocha (2025), o que conclui que as crianças e adolescentes do século XXI aprendem muito mais quando são submetidos a métodos que acordem com suas vivências e interesses individuais, como nesse caso, os jogos.

O uso de plataformas tecnológicas também se estende aos docentes, que possuem ferramentas como o Ludus Magisterium, uma rede nacional de professores e pesquisadores que fomenta a utilização de jogos, especialmente de tabuleiro na educação. Fundado em 2019, o coletivo já conta com mais de 350 membros em 2025, promovendo simpósios anuais, palestras e publicações que incentivam práticas pedagógicas lúdicas e criativas, assim como um grupo livre em redes sociais para membros que busquem inspiração para aulas mais divertidas.

É possível mencionar, ainda, o impacto crescente dos *e-sports*, categoria esportiva que abrange campeonatos de jogos digitais. Um exemplo é a LTA Sul (*League of the Americas: Sul*), torneio sul-americano do jogo *League of Legends*, realizado semestralmente e que, em 2024, premiou a equipe brasileira vencedora com R\$ 115.000, além de uma vaga para o campeonato mundial da modalidade.

Paralelamente, o mercado brasileiro de *e-sports* apresenta expansão notável. De acordo com relatório da *Newzoo* (2024), o país ocupa a terceira posição mundial em número de espectadores ocasionais, ficando atrás apenas da China e dos Estados Unidos. Estima-se que mais de 20 milhões de brasileiros acompanharam transmissões de competições em 2023, o que consolida o Brasil como o maior público consumidor da América Latina. Esse crescimento tem atraído investimentos de grandes marcas, o oferecimento de bolsas universitárias voltadas a atletas digitais e, em determinados contextos, o reconhecimento do *e-sport* como prática esportiva de alto rendimento por federações nacionais e regionais.

Por fim, destaca-se também a relevância de iniciativas sociais vinculadas ao universo dos *e-sports*. Entre elas, sobressai o projeto AfroGames (Figura 16), que promove a inclusão digital de jovens oriundos de comunidades em situação de vulnerabilidade no Rio de Janeiro. O programa oferece formação em tecnologia e em jogos eletrônicos, além de possibilitar o acesso à cultura gamer, ao desenvolvimento de jogos e sistemas e à participação em campeonatos internos. Acompanhados por professores especializados, os participantes têm a oportunidade de ampliar suas perspectivas profissionais e acadêmicas. Ademais, o projeto realiza eventos anuais que fortalecem a integração social e a visibilidade da iniciativa, cujas atividades são divulgadas em suas redes sociais, como o Instagram.



Figura 16: Arena AfroGames Cantagalo (Fonte: @afrogamesbr - Instagram)

4. VISUAL NOVEL, O QUE É?

Estudos de Boshova e Pachovski (2013) apontam que o primeiro jogo do gênero que seria categorizado como *Visual Novel* foi publicado pela primeira vez na mídia durante a década de 1980 com o jogo japonês *The Portopia Serial Murder Case* (Figura 17), desenvolvido pela empresa Enix. Essa companhia, que permanece ativa no mercado de jogos eletrônicos, passou a se chamar *Square Enix*, após a fusão com a *Square* em 2003.



Figura 17: Capa do jogo de sua versão para NES (Nintendo Wiki)

Após dois anos do *Portopia* no mercado, a empresa Chunsoft adaptou o jogo para o console NES, versão que acabou tornando-se a precursora das *visual novels* para esta plataforma. Anos depois, em 1992, a empresa lançou *Otogirisō* para o mesmo *console*, o jogo tratava-se de uma história linear, interativa que continha terror e suspense e foi a primeira *novel* autoral da organização. Cerca de 300 mil cópias foram vendidas e o título alcançou tanto sucesso que se consolidou como modelo a ser seguido para esse novo gênero de jogos, que passou a ser denominado *Sound Novel*, termo criado pela Chunsoft que tornou-se marca registrada da empresa (BOSHOVA; PACHOVSKI, 2013).

Porém, na percepção do público, um fator a ser observado é que novos cenários e ilustrações são desbloqueados conforme o jogador avança na história com suas decisões. Além disso, sons não eram considerados essenciais para proporcionar uma experiência imersiva e satisfatória. Por esse motivo, a empresa Leaf optou por utilizar o termo *Visual Novel* para categorizar suas próprias séries de jogos e não entrarem em conflito com a Chunsoft por direitos autorais (BOSHOVA;

PACHOVSKI, 2013). A nomenclatura definida pela Leaf ainda é a mais utilizada atualmente por jogadores, empresas e desenvolvedores independentes.

O termo *visual novel* (do japonês: ビジュアルノベル ou *bijuaru noberu*) representa um jogo multimídia que possui todos os elementos que se enquadram na multimídia, como texto, cenários de fundo, personagens, música, sons e que também possuam uma interação direta com o jogador (Boshova e Pachovski, 2013).

Os primeiros jogos desse gênero produzidos pela Leaf não foram sucessos instantâneos como os de outras empresas, mas isso mudou em 1997 com o lançamento de uma *Visual Novel* de romance chamada *To Heart*, que continha uma história leve com personagens agradáveis e músicas com muita qualidade (BOSHOVA; PACHOVSKI, 2013). É possível dizer que esse jogo foi um marco para a indústria da época, por ser o pioneiro no que seria conhecido depois de décadas como *Dating Simulator* ou simulador de namoro, que se consagra como um dos temas mais atraentes para o público consumidor dessa categoria.

As visual novels (VN) têm uma mecânica simples, em que o jogador tem como maior objetivo acompanhar a história por meio de textos apresentados a ele, tais como pensamentos, diálogos, músicas, ruídos de ambiente e imagem que funcionam como os olhos do jogador para os cenários e personagens do contexto – que geralmente é em primeira pessoa sendo este o jogador. [...] Na maioria dos jogos no estilo visual novel, os jogadores presenciam sua figura na tela igualmente como os demais personagens, para assim ajudar com a imersão na história. O ápice nestes jogos ocorre quando o jogador precisa decidir qual caminho irá seguir através de suas preferências dentre as alternativas apresentadas a ele na tela, desta forma, o jogo possui múltiplas histórias e consequentemente vários finais (Alves e Taborda, 2015).

A partir da definição de Alves e Taborda (2015), é possível citar também Cavallaro (2010), que fala sobre a estética clássica de forma mais simplificada e defende que “a *visual novel* tipicamente articula sua narrativa por meio de longas conversas em texto, complementadas por fundos genéricos amorosamente retratados (e em sua maioria estáticos), além de caixas de diálogo com sprites dos personagens determinando quem está falando, sobrepostos a eles”.

A temática principal do gênero sempre foi contar histórias interativas com personagens cativantes e isso perdura até os tempos atuais, com títulos extremamente famosos como *Danganronpa* (Figura 18), *Phoenix Wright: Ace Attorney*, *Doki Doki Literature Club* e *Amor Doce*, todas utilizando o estilo mangá para ilustração de personagens. As histórias podem variar entre terror, romance e

mistério principalmente, pois esses são os gêneros mais atrativos da indústria para esse estilo de jogo onde a interação e a leitura são o ponto chave para o entendimento da história.

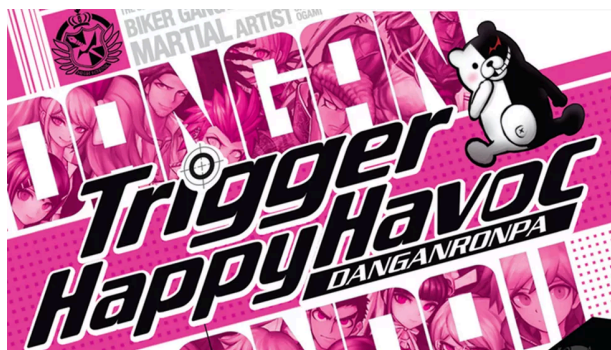
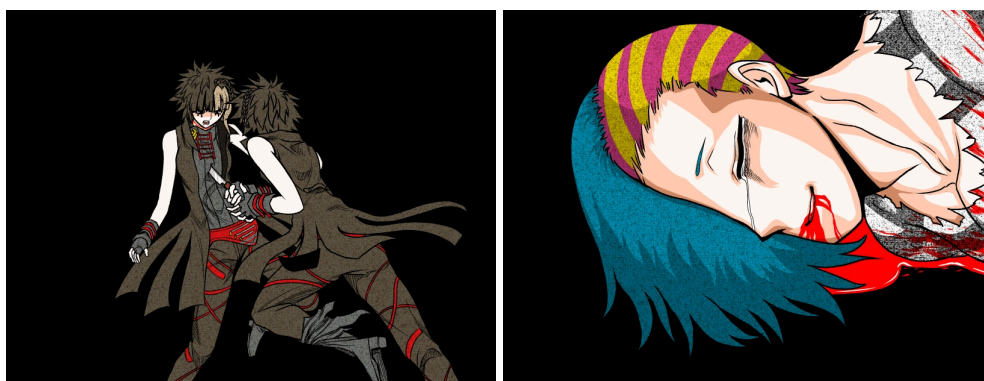


Figura 18: Capa do jogo Danganronpa para PC (Spike Chunsoft)

Uma das partes mais atrativas para esse gênero de jogo é a questão apresentada no mundo dos videogames como “*choices matter*” ou traduzido literalmente, “escolhas importam”, esse meio torna o jogo mais interessante pela quantidade de possibilidades, que segundo Boshova e Pachovski (2013), conduzem a história por múltiplos caminhos, o que motiva o jogador a rejogar o jogo e alcançar todos os possíveis finais. Na visual novel “*Your Turn To Die*”, criada pelo desenvolvedor japonês Ninkidai, é possível observar um claro exemplo disso com as duas possibilidades de rotas a serem seguidas pela história de acordo com as escolhas de cada jogador, em uma delas a personagem Reko morre e em outra seu irmão Alice é o escolhido para perder sua vida (Figuras 19 e 20).



Figuras 19 e 20: Reko ou Alice morrem no decorrer da história. (Ninkidai, STEAM)

4.1 A TALE OF DIRTY WHISKERS

O jogo “*A Tale Of Dirty Whiskers - Um Conto de Bigodes Sujos*” é uma *Visual Novel* autoral desenvolvida pelo grupo independente *KitNetCat*, formado por estudantes do curso de Artes Visuais da PUC-Campinas; mais especificamente, meus amigos e eu. A ideia surgiu em 2023 e, após dois anos de dedicação, chegou ao seu lançamento oficial em 2025. O projeto reúne um roteiro extenso, com mais de 150 páginas, ilustrações e *designs* originais, trilha sonora autoral e programação totalmente independente, tudo desenvolvido sem qualquer apoio financeiro, apenas movido pela paixão pelo projeto e através do esforço coletivo. Cada etapa foi realizada com muito cuidado e carinho pelos colaboradores. A construção da narrativa e o desenvolvimento dos personagens ficaram sob minha responsabilidade, embora a definição da temática tenha sido fruto de discussões conjuntas do grupo.

Inicialmente, tínhamos apenas o conceito de criar uma *Visual Novel* de mistério e investigação, girando em torno de uma família peculiar de gatos com um sobrenome engraçado: sete irmãos e uma mãe que morreu em circunstâncias suspeitas. Nesse enredo, o jogador assume o papel de um detetive convidado a passar um único fim de semana na mansão familiar, tendo como desafio responder à pergunta central: “Quem matou Princesa Bigodes?”. A história é dividida em três capítulos, cada um representando um dia na mansão, durante esse período a história linear leva o jogador a investigar pistas e interrogar os suspeitos, conhecendo mais sobre o passado de cada um e como suas relações com a mãe eram perturbadas e de muita negligência, o que torna a história mais realista e os suspeitos cada vez mais misteriosos.

No capítulo final da *Novel*, o jogador precisa decidir quem é o assassino entre os irmãos, Kitty, Pequeno, Mel, Café, Chico, Nino e Shiver (Figura 21) são as opções disponíveis, cabe ao jogador decidir de acordo com as pistas apresentadas durante todo o jogo.



Figura 21: Da esquerda para a direita, Kitty, Pequeno, Mel, Shiver, Café, Nino e Chico (Acervo Pessoal da KitNetCat)

O roteiro, concluído em abril de 2024, foi cuidadosamente elaborado para surpreender o público, com reviravoltas e enigmas que se sustentam até a última página (Figuras 22 e 23). A intenção foi a de realizar uma história que não fosse tão óbvia e fácil de desvendar, para que o jogador pudesse experimentar brevemente a realidade de um detetive real, tendo que lidar com a falta de pistas e prazos curtos. As personalidades distintas dos personagens também foram cuidadosamente pensadas para que todos tenham seu momento mais feliz, suspeito, triste e inseguro, para que todos pareçam personalidades reais com sentimentos mistos em relação a sua família complicada e infância difícil.



Figuras 22 e 23: Capturas do documento oficial do roteiro (Acervo Pessoal)

Escrever essa história foi uma experiência profundamente enriquecedora, tanto pelo meu interesse em criação de narrativa temática como de mistério ou terror, quanto pela minha atuação como roteirista e escritora independente. Fazer parte de um projeto que tanto nos orgulha é motivo de grande satisfação e orgulho. Compartilhar essa realização com amigos próximos e, posteriormente, receber elogios e sugestões de jogadores diversos e professores especialistas tornou o processo ainda mais especial, contribuindo para o crescimento artístico de cada um de nós e fortalecendo nossa trajetória como coletivo na, talvez oficial, *KitNetCat*.

Em julho de 2025, lançamos a demonstração (demo) gratuita do jogo na *Steam* (Figura 24), plataforma mundialmente reconhecida, acompanhada por um trailer dublado e legendado. A página foi aprovada em poucos dias, e a demo fez-se disponível inicialmente em português e inglês. A recepção calorosa do público foi essencial para o aperfeiçoamento do projeto: comentários, sugestões e observações ajudaram a corrigir pequenos detalhes da tradução para a língua inglesa e aprimorar a experiência final. A participação dos jogadores foi tão significativa que até mesmo a proposta para uma nova tradução para o espanhol surgiu de forma espontânea, realizada por um amigo que se encantou com a proposta da *Visual Novel*.



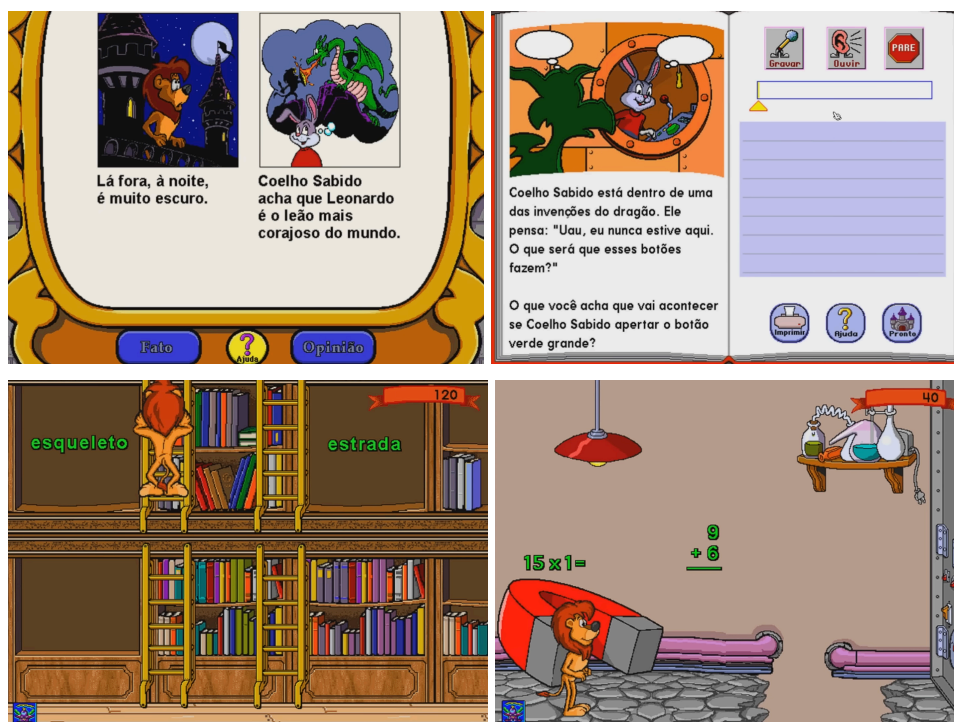
Figura 24: Página oficial do jogo na Steam (STEAM, 2025)

5. GAMIFICAÇÃO: POR QUE TORNAR A EDUCAÇÃO DIVERTIDA?

A Gamificação é um termo amplamente utilizado no cenário educacional contemporâneo. Segundo Kapp (2012), ela consiste na aplicação de elementos típicos dos jogos digitais, como recompensas, desafios e estratégias, em contextos externos ao ambiente dos jogos. Esse conceito é frequentemente abordado em discussões sobre a motivação de jovens e seus interesses, visto que o cenário pós-pandemia ocasionou uma queda histórica no tempo de concentração dos jovens, que foram os mais afetados pelo isolamento social, relatando inclusive o sentimento de ter visto o “mundo parar”, de acordo com pesquisadores da O Globo (2022). As pesquisas na área ocorrem principalmente com o intuito de buscar compreender como o engajamento lúdico pode incentivar a realização de tarefas, a aquisição de conhecimento e a resolução criativa de problemas de forma inovadora.

Embora o termo “gamificação” seja o mais popular atualmente, ele integra um conceito mais amplo, relacionado a uma área inteira de estudo voltada à evolução das práticas educacionais: o *Game-Based Learning*, ou, em tradução literal, “aprendizado baseado em jogos”. O principal objetivo do GBL é empregar jogos, sejam eles comerciais ou desenvolvidos especificamente para fins pedagógicos ou lúdicos em contextos educacionais formais e não formais. (Azevedo, 2012).

Um exemplo bastante positivo de gamificação aplicada ao contexto educacional é a série de jogos “Coelho Sabido”. Desenvolvido pela empresa *The Learning Company* (Companhia do Aprendizado), esse conjunto de jogos voltados à educação infantil e ao ensino fundamental busca estimular o aprendizado de forma lúdica e interativa, por meio de desafios e atividades envolventes, os jogos incentivam a interpretação de texto e a observação atenta dos detalhes das cenas. Além disso, empregam diversas estratégias pedagógicas voltadas ao desenvolvimento da leitura, da matemática, da alfabetização, da fala e da criação de histórias, promovendo uma experiência de aprendizagem integrada e prazerosa para as crianças. (Figuras 25, 26, 27 e 28).



Figuras 25, 26, 27 e 28: Atividades retiradas do jogo Coelho Sabido: 2ª Série (The Learning Company, 1999)

A própria empresa desenvolvedora define seus jogos como forma de literatura infantil, é possível relacioná-la com o termo já explorado “Literatura Eletrônica”. O manual de um de seus primeiros jogos lançados a define como:

À medida que as crianças aprendem a ler, vários elementos contribuem para seu sucesso e progresso. Um desses elementos é a exposição à literatura. A literatura oferece um ambiente natural no qual as crianças podem aplicar e desenvolver ainda mais as habilidades de leitura que adquiriram, incluindo fonética, decodificação e compreensão de texto. Ela também enriquece o vocabulário das crianças, apresentando palavras em contextos significativos. Ao lerem e apreciarem a literatura, as crianças desenvolvem uma compreensão de como o significado é criado. Elas passam a valorizar como as palavras trabalham juntas para formar frases e, por fim, como as frases se combinam para comunicar ideias (*Manual de instruções do jogo Reader Rabbit's Reading Adventures, de 1995*).

Entretanto, os jogos voltados ao público infantil não são os únicos com potencial educativo. As Visual Novels também se configuram como recursos extremamente ricos para serem explorados em sala de aula, uma vez que permitem aos estudantes identificar-se com os personagens, narrativas e dilemas apresentados. Existem inúmeros jogadores que, por meio desse tipo de jogo, aprenderam sobre história, filosofia e até absorveram valiosas lições de vida. O que pode ser comprovado pelo relato a seguir, que ocasionou em uma pesquisa acadêmica:

Uma discussão sobre visual novels e seu potencial de aprendizagem serviu como inspiração para este estudo: ao conversar sobre os jogos de visual novel que jogamos e apreciamos, percebemos que muitos deles nos fizeram aprender, analisar e refletir sobre dilemas e temas históricos ou sociais importantes (Øygardslia, Weitze e Shin, 2020).

Um exemplo notável apresentado brevemente por Øygardslia, Weitze e Shin é *Hakuōki: Demon of the Fleeting Blossom*, cuja história de romance de época combina eventos e personagens históricos do final do Período Edo (século XIX, no Japão) com elementos sobrenaturais e ficcionais, resultando em uma fusão envolvente entre drama histórico e fantasia. Observa-se que alguns personagens da trama existiram e lutaram na história real do Japão, como o samurai Sakamoto Ryouma (Figuras 29 e 30). É muito interessante observar as possibilidades presentes no mundo atual para que as discussões em sala de aula e a transmissão de conteúdos pareçam mais atrativas.



Figuras 29 e 30: Sakamoto Ryouma, ficção e realidade (Idea Factory, 2016)

A visualidade é um elemento crucial na educação gamificada, pois as imagens, quando combinadas ao texto, facilitam a interpretação, a socialização e a acessibilidade do conteúdo. Segundo Yolanda (2001), as ilustrações possuem um caráter universal, sendo compreendidas por diversas culturas, independentemente do idioma da obra. Essa premissa se aplica também às *Visual Novels* que, ao unirem arte, texto e enredo, proporcionam uma interpretação da narrativa mais intuitiva e envolvente, culminando em uma experiência de leitura mais completa e

criativa. Para o público jovem, as imagens das *Visual Novels* atuam como suporte à imaginação e à organização do pensamento (Alves e Taborda, 2015). Ao integrar texto e visualidade, esse gênero torna a leitura mais lúdica e atraente, contribuindo para o desenvolvimento do hábito da leitura e permitindo um ritmo textual mais fluido e natural.

6. PROJETO: LEITURA IMAGÉTICA CRIATIVA

Plano de aula - Leitura Imagética Criativa

É um plano...	() interdisciplinar (X) específica da sua área de formação
---------------	--

Turma de realização da regência	() Educação Infantil () Ensino Fundamental – anos iniciais () Ensino Fundamental – anos finais (X) Ensino Médio
Disciplina (por exemplo, Matemática)	Artes
Semestre/ano de realização:	(X) 1º semestre () 2º semestre
Tempo estimado de aula	2h/aula
Data de realização da aula	28/05/2025

OBJETIVO DA AULA	Apresentação do tema, exposição de repertórios exemplificativos e atuais, introdução breve ao jogo Visual Novel “A Tale Of Dirty Whiskers” desenvolvido pelo grupo <i>KitNet Cat</i> , no qual faço parte. Em seguida, um exercício de leitura de imagem com uma ilustração retirada do jogo será aplicado, juntamente do objetivo da criação de uma história apenas com o estímulo visual será aplicado em sala individualmente.
TEMA DA AULA (UNIDADE TEMÁTICA)	Artes Visuais
CONHECIMENTOS PRÉVIOS NECESSÁRIOS (conceitos dominados pelos estudantes)	- Criação e escrita de história. - Noção básica de leitura de imagem. - Repertório artístico e digital.
OBJETO(S) DE CONHECIMENTO(S)	Processos de criação, expressão, materialidades e sistemas de linguagem.
COMPETÊNCIAS/HABILIDADES MOBILIZADAS NA AULA*	(EF15AR01) Identificar e apreciar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético. (EF69AR01) Pesquisar, apreciar e analisar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, em obras de artistas brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas e em diferentes matrizes estéticas e culturais, de modo a ampliar a experiência com diferentes contextos e práticas artístico-visuais e cultivar a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.
METODOLOGIA	- Leitura de imagem. - Criação de história. - Inclusão digital.
RECURSOS DIDÁTICOS	Projeção de slides temáticos, debate coletivo sobre a importância dos recursos imagéticos na mídia, introdução ao conceito de Visual Novel, partilha de repertório individual e criação de história baseada unicamente em imagem.

AVALIAÇÃO	Observação e análise do interesse de cada aluno sobre a atividade, criatividade e conexões feitas na composição do texto, entendimento e realização do exercício proposto.
REFERÊNCIAS	MELO, Pedro de Souza. <i>Literatura eletrônica e jogos digitais literários: um estudo sobre o visual novel</i>. 2021. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Pernambuco. TABORDA, Adriana G.; ALVES, Paolla K. Visual Novel: a evolução do gênero e sua aplicação para desenvolver o hábito da leitura. <i>Proceedings of SBGames</i>, p. 483-492, 2015. ØYGARDSLIA, Kristine; WEITZE, Charlotte Lærke; SHIN, Juhung. <i>The educational potential of visual novel games: Principles for design</i>. 2020. BOMFOCO, Marco Antônio; AZEVEDO, Victor de Abreu. Os jogos eletrônicos e suas contribuições para a aprendizagem na visão de J. P. Gee. <i>Renote – Novas Tecnologias Na Educação – UFRGS, Porto Alegre</i>. V. 10 nº 3, 2012

* Preenchido com base na BNCC.

6.1. APLICAÇÃO

A aplicação da aula “Leitura Imagética Criativa” foi realizada na Escola Estadual Barão Geraldo de Rezende na cidade de Campinas-SP no dia 28 de maio de 2025. A turma do 1º Ano B do ensino médio desenvolveu uma atividade de leitura de imagem com ilustrações originais do artista Tuna Assis Roma (Figura 31), participante e líder do grupo *indie* elaborado por meus amigos pessoais e eu, o “*KitNet Cat*”. Todas as imagens compõem cenas do jogo digital “*A Tale Of Dirty Whiskers*”, com lançamento previsto para 2025 na Steam e desenvolvido por nós desde 2022.

A ideia para a criação de uma aula envolvendo o jogo digital em desenvolvimento surgiu do conceito da Gamificação, embora, pessoalmente haja certos apontamentos que não dialogam com o conceito totalmente, além de conversas em sala de aula com meus colegas e professores. Além disso, anteriormente houve a ideia de utilizar uma premiação para os cinco textos feitos com mais criatividade e carinho, isso foi compartilhado com a sala no dia da aplicação e incentivou bastante os alunos, mas conforme a orientação de outros

profissionais da área, decidi repensar a ação após alguns meses; quando o jogo for oficialmente lançado, todos os alunos participantes ganharão uma chave de acesso para receberem uma cópia gratuitamente, não apenas os cinco pré-selecionados.



Figura 31: Quatro das imagens escolhidas para a realização da atividade (Acervo Pessoal do artista @gatodefranja_art)

Antes do exercício prático, o tema da aula foi apresentado brevemente em sala, houve uma pequena discussão sobre o que são *Visual Novels*, alguns exemplos e como as imagens facilitam a identificação e interpretação textual em livros, jogos e trabalhos acadêmicos. A ideia principal da aula era incentivar os alunos a escolherem uma (ou mais) das imagens impressas e dispostas na mesa para criarem uma pequena história totalmente baseada na figura, sem contexto previamente apresentado, nomes para os personagens ou qualquer tipo de explicação sobre a história original.

Os alunos apresentaram muito interesse nas imagens selecionadas, todos já discutiram suas ideias entre si e criaram nomes e conceitos sobre os personagens assim que tiveram contato com elas (Figura 32), mesmo que tivessem um certo receio e insegurança sobre a própria escrita. Quando recebi alguns trabalhos finalizados, identifiquei uma dificuldade acentuada na escrita de certos estudantes, que tiveram dificuldade com a conjugação de verbos e inclusive na escrita de palavras simples. O que demonstra com clareza como o período de alfabetização do ensino público do Estado de São Paulo encontra-se muito afetado pelas propostas de individualização do ensino, com um foco excessivo na entrega de números em plataformas digitais.



Figura 32: Alunas selecionando as imagens para o exercício (Acervo Pessoal)

Essa questão pode ser facilmente relacionada ao termo “Uberização”, popularizado no Brasil pelo professor Ricardo Antunes que embora fale principalmente sobre a perda de direitos trabalhistas e individualização do trabalhador que é incluído em uma plataforma digital e encontra-se “inserido em atividades desprovidas de direitos, estabilidade e garantias de renda estabilidade” também o define como “um processo no qual as relações de trabalho são cada vez mais individualizadas e invisibilizadas, sendo o assalariamento e a exploração cada vez mais encobertos”, o que pode ser claramente relacionado à educação, visto que o aluno atualmente é incluído em atividades extremamente individualizadas, são incentivados a realizarem atividades que o distanciam de um coletivo como sala de aula, onde o professor segue planos de aula prontos e temporizados, sem muita abertura para incentivar a criatividade naquele ambiente exaustivo.

Embora existam muitas dificuldades institucionais e políticas, os destaques positivos ainda apresentaram muita criatividade, entendimento e interesse pelo exercício, o que me deixou muito feliz e esperançosa. Três alunos que estavam sentados em conjunto decoraram a borda de seus trabalhos e desenharam na lauda sem que isso fosse obrigatório, além de demonstrarem muito carinho pelas próprias histórias, os garotos foram os únicos que utilizaram o recurso da continuidade para desenvolverem uma história em dois atos (Figuras 33, 34 e 35). Acompanhei esse grupo algumas vezes e todos fizeram perguntas pertinentes com relação à própria produção.



Figura 33: História do aluno Andrey (Acervo Pessoal)



Figura 34: História do aluno Cauã (Acervo Pessoal)

A quarta aluna criou uma história baseada na imagem do personagem Nino conversando com a enfermeira no hospital (Figura 35). Pude observar um bom desenvolvimento do seu trabalho que conteve começo, meio e fim, além da criatividade para nomear os personagens, também percebi um carinho a mais com a própria proposta.



Figura 35: Histórias das alunas Jaqueline e Yara (Acervo Pessoal)

A educação no Brasil carece de propostas que incentivem os alunos a realizarem pesquisas, criações, histórias, personagens que representem suas vontades e interesses. A beleza da criatividade é um conceito que apresenta benefícios para turmas desafiadoras, alunos que não se interessam pelo padrão são ouvidos e incluídos com afeto em propostas que os façam sentir pertencimento. A Arte-Educação deve falar e agir com base na ideia do pertencer e deve dialogar com todas as realidades presentes em uma sala de aula comandada pelo professor de Arte, visto que é um espaço raro onde os alunos podem se expressar livremente nesse ambiente caótico, repleto de problemas, discussões e violências que é a vida.

6.2. EXPOSIÇÃO

A Exposição que incluiu trabalhos pessoais e de alunos ocorreu no dia 05 de Novembro de 2025 na Galeria de Artes-Visuais da PUC Campinas. A mostra fez parte do Trabalho de Conclusão de Licenciatura, contando com a participação das seguintes expositoras: Júlia de Deus, Julia Massaro e Raíssa Siqueira de Souza, com a orientação do Prof. Dr. Paulo de Tarso Cheida Sans.

A exposição “Matérias do Sentir: Entre o Natural, o Afeto e o Digital” (Figura 36) foi desenvolvida carinhosamente utilizando de temáticas presentes durante a minha jornada na graduação, explorando vivências em sala de aula da Educação Básica e Ensino Médio, além da confecção do jogo *A Tale Of Dirty Whiskers*. A abordagem dos três trabalhos presentes na galeria surgiu da necessidade de inovação que deve haver na Arte-Educação, que atualmente propõe o uso de slides prontos criados de forma padronizada pelo governo do Estado. As estratégias disponíveis devem possibilitar afastamento desta ideia padronizada e expositiva,

visto que a aula de Arte é um dos momentos onde os alunos podem se expressar livremente e criarem de acordo com suas próprias vivências.



Figura 36: Convite da Exposição Matérias do Sentir (Acervo Pessoal)

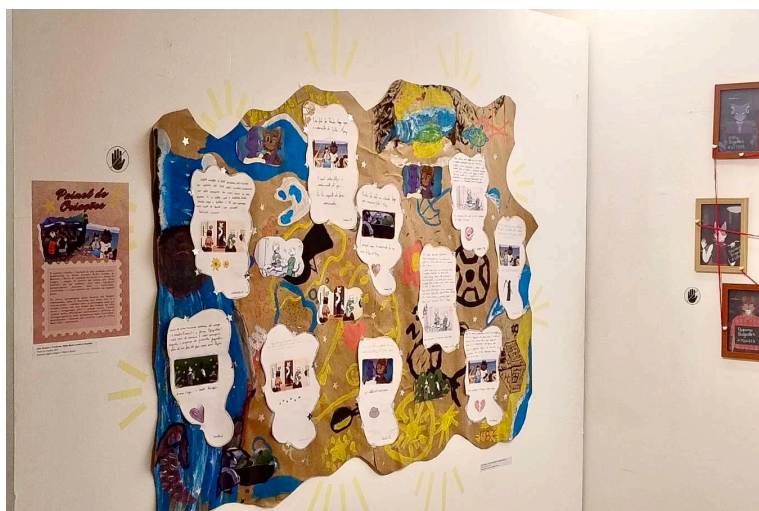
A montagem da exposição ocorreu nos dias 03 e 04 de novembro, todos os trabalhos foram devidamente colocados na parede de forma estratégica e a mesa central foi decorada como uma mesa de jantar familiar, remetendo ao cenário do jogo *A Tale Of Dirty Whiskers* (Figuras 37 e 38).



Figuras 37 e 38: Montagem da exposição (Acervo Pessoal)

Os discursos de abertura e a temática geral do evento foram um sucesso, recebendo críticas e devolutivas extremamente positivas dos visitantes. Todos destacaram a relevância da proposta de inovar em sala de aula, especialmente nas aulas de Arte, e elogiaram a qualidade e a sensibilidade dos trabalhos expostos. As obras selecionadas para compor a minha parte da mostra foram: Painel de Criações, Quem Matou Princesa Bigodes?, Gameplay, Café e Roteiro *A Tale of Dirty Whiskers*.

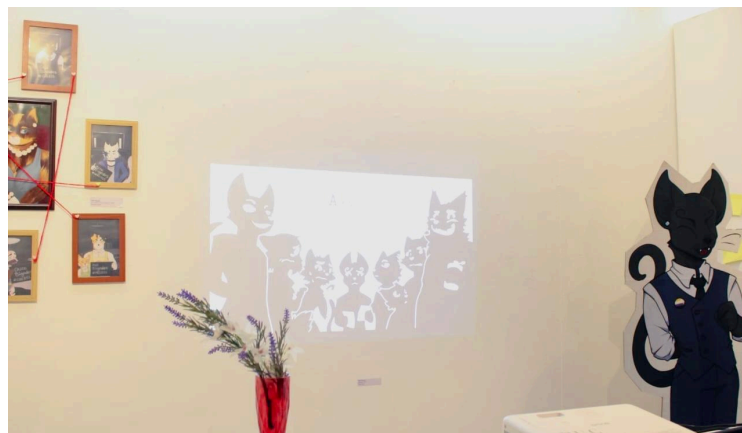
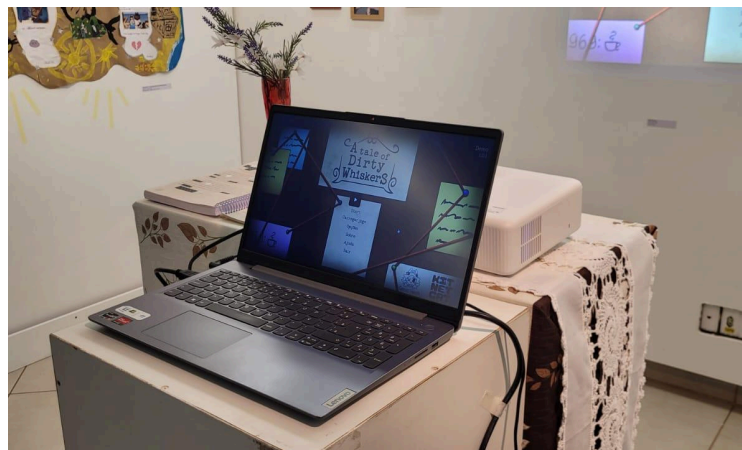
Julia Massaro e 1ºB (Ensino Médio Barão Geraldo de Rezende) <i>Painel de Criações</i>, 2025 Ilustração digital, Colagem e Pintura à Guache	Este painel foi desenvolvido em sala ao longo de duas aulas distintas. Na primeira, seguindo o plano de aula mencionado anteriormente, os alunos criaram histórias inspiradas na leitura de imagens do jogo, que posteriormente foram incluídas no painel. Já a segunda aula foi dedicada à confecção do próprio painel, por meio de uma atividade de pintura coletiva. (Figuras 39 e 40)
Julia Massaro <i>Quem Matou Princesa Bigodes?</i>, 2025 Ilustração digital	Todas as ilustrações compostas na obra foram criadas de forma autoral digitalmente, a montagem de sua composição foi inspirada em paredes de objetos da cultura pop que abordam a temática de investigação, onde o detetive cria ligações entre fotos variadas. (Figuras 41 e 42)
Julia Massaro <i>Gameplay</i>, 2025 Audiovisual	Uma gravação da jogatina da versão demo do jogo foi projetada na parede visando apresentar o conteúdo completo para os visitantes da mostra. (Figuras 43 e 44)
Julia Massaro <i>Café</i>, 2025 Colagem	A colagem foi realizada com recortes do roteiro do jogo, que unidos formam a imagem do personagem Café. Além da figura central, foram incluídos post-its para que as pessoas deixassem recados com observações ou mensagens para a artista. (Figuras 45 e 46)
<i>Roteiro A Tale of Dirty Whiskers</i>, 2023 - 2025 Autor: Julia Massaro Ano: 2025	O roteiro foi impresso integralmente, mas para que o final não fosse revelado, houve uma intervenção feita com lã para impedir o leitor de acessar as páginas com a resposta que define o assassino da obra. (Figuras 47 e 48)



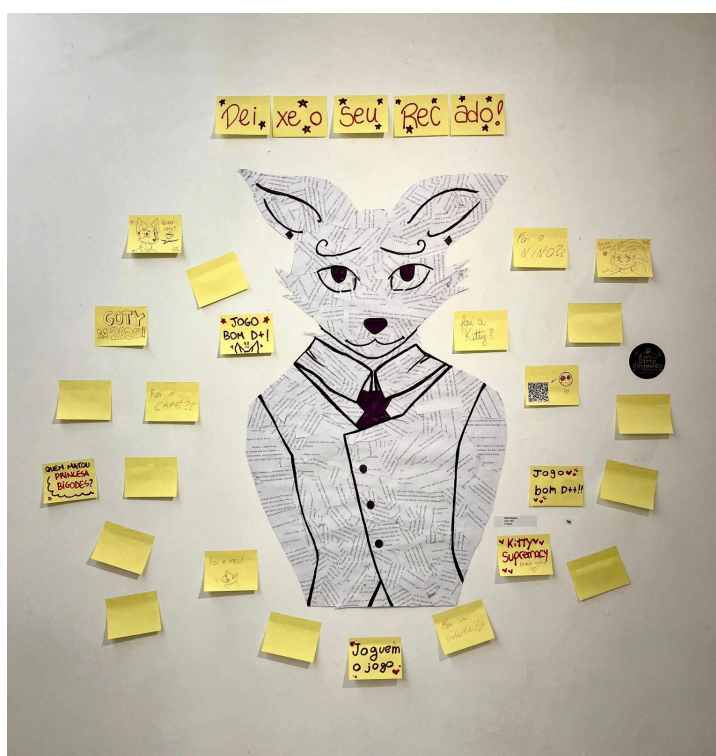
Figuras 39 e 40: Painel de Criações (Acervo Pessoal)



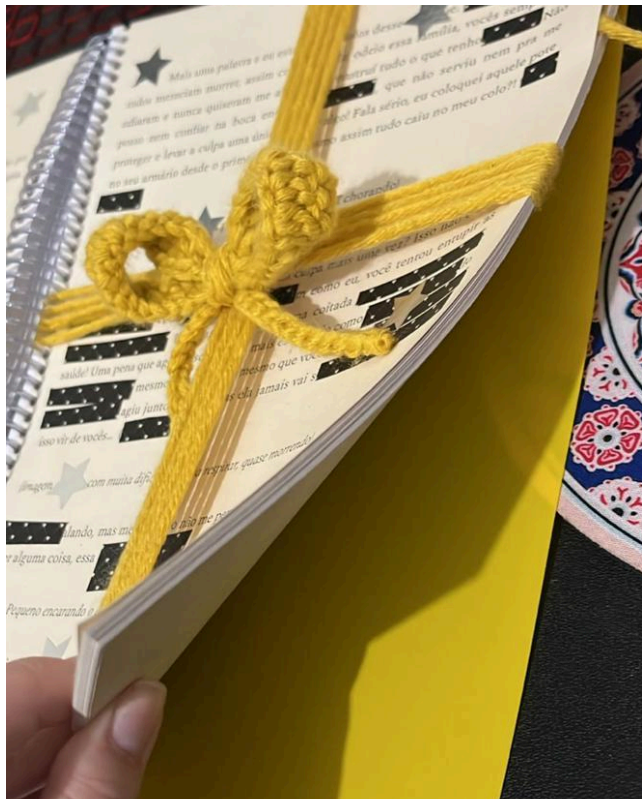
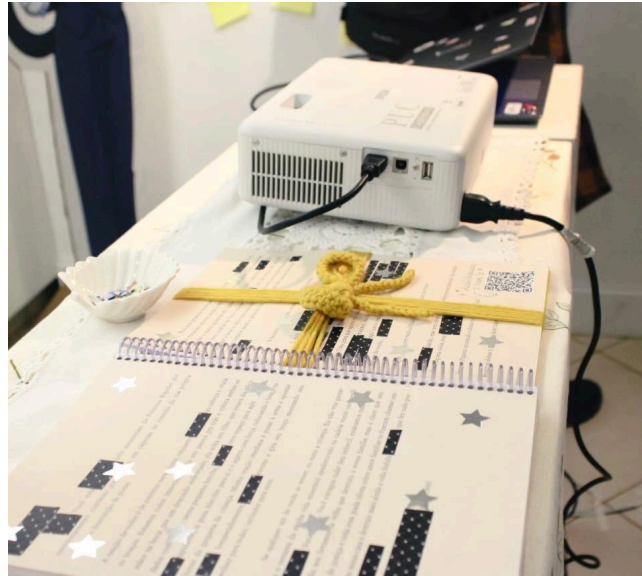
Figuras 41 e 42: Quem Matou Princesa Bigodes? (Acervo Pessoal)



Figuras 43 e 44: Gameplay (Acervo Pessoal)



Figuras 45 e 46: Café (Acervo Pessoal)



Figuras 47 e 48: Roteiro A Tale Of Dirty Whiskers (Acervo Pessoal)

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em suma, a proposta de incluir jogos digitais em sala de aula fundamenta-se na ideologia da gamificação, embora não dependa necessariamente de recompensas ou de atividades centradas em jogos individuais. Na realidade, é possível e extremamente enriquecedor aplicar os princípios dos videogames de maneira mais indireta, como ferramenta de engajamento e estímulo à curiosidade, mesmo em propostas que não envolvam o uso de telas, cujo excesso tem se mostrado prejudicial, principalmente entre os mais jovens. Essa abordagem pode servir como ponto de partida para inspirar os estudantes, gerar debates e despertar o interesse pelo aprendizado de forma mais significativa e humana.

A educação contemporânea deve, cada vez mais, buscar a inovação e o diálogo com a realidade e os interesses dos alunos. Estimular a criatividade de cada estudante é uma necessidade urgente, e isso pode ser feito sem abrir mão do senso de coletividade presente na sala de aula. A Arte-Educação, nesse contexto, revela-se um campo fértil para o desenvolvimento da imaginação e da expressão pessoal, pois desperta nos alunos a vontade de criar personagens, histórias e experiências próprias, sobretudo quando se afasta do modelo tradicional de ensino baseado em slides e livros didáticos, frequentemente criticado por estudantes e professores por limitar a liberdade criativa.

A nova geração de professores carrega, portanto, o papel fundamental de repensar e transformar o padrão educativo brasileiro. Com o avanço das tecnologias e as rápidas transformações sociais, especialmente no período pós-pandemia da década de 2020, torna-se indispensável adaptar as práticas pedagógicas às novas formas de aprender, comunicar e criar. Mais do que nunca, é preciso promover uma educação viva, interativa e empática, que dialogue com o mundo real dos alunos e valorize sua individualidade e expressão.

As *Visual Novels* representam uma forma criativa e envolvente de incentivar a leitura, tornando-a mais leve e atrativa do que a dos livros tradicionais, que muitas vezes não contam com pausas ou ilustrações. Essas histórias interativas unem texto, imagem e som, permitindo que os alunos se conectem de maneira mais profunda com o conteúdo. A nova geração, conhecida como os “nativos digitais”,

ainda se encanta com narrativas e fantasias, mas consome essas histórias de formas diferentes, algo que deve ser compreendido e respeitado, já que a realidade do mundo muda em um ritmo cada vez mais acelerado. Nesse cenário, o uso de tecnologias como as *Visual Novels* e outros recursos digitais em escolas públicas torna-se uma oportunidade valiosa de inclusão. Muitas crianças não têm acesso fácil a computadores, internet ou jogos em casa, e o contato com essas ferramentas no ambiente escolar amplia seu repertório cultural, criativo e social, abrindo caminhos que talvez não existissem fora desse espaço.

É verdade que o uso excessivo de telas, o acesso irrestrito a inteligências artificiais e a falta de responsabilidade digital podem prejudicar o aprendizado e até a alfabetização, mas esse não é o foco quando professores trazem a tecnologia para a sala de aula. O objetivo é buscar equilíbrio, utilizando o digital como aliado e enriquecendo o ensino sem abandonar os métodos tradicionais. Assim, a aprendizagem torna-se mais próxima da realidade dos estudantes, despertando neles o prazer de aprender e de criar a partir do que conhecem e vivenciam.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDREW, J. et al. Analyzing the factors that influence learning experience through game based learning using visual novel game for learning pancasila. *Procedia Computer Science*, v. 157, p. 353-359, 2019.

ANTUNES, Ricardo. **Uberização, trabalho digital e indústria 4.0**. Boitempo Editorial, 2020.

AZEVEDO, Victor de Abreu. Jogos eletrônicos e educação: construindo um roteiro para a sua análise pedagógica. *Renote – Novas Tecnologias na Educação – UFRGS*, Porto Alegre, v. 10, n. 3, 2012.

BARBOSA, A.; CAPPI, J. O fenômeno das lan houses. *GV-executivo*, v. 9, n. 1, jan./jun. 2010.

BASHOVA, Katerina; PACHOVSKI, Venio. Visual novel. *Unpublished*, 2013. Disponível em: <https://doi.org/10.13140/RG.2.5007.6405>.

BATISTA, Mônica de Lourdes Souza et al. Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos. *Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery*, p. 0377, 2018. Disponível em: <http://re.granbery.edu.br>.

BERNARDI, Ingrid; VENDRAMINI, Eliane. A influência dos jogos digitais no crescimento e desenvolvimento acadêmico. *Revista Alomorfia*, v. 7, n. 4, p. 774-789, 2024. Disponível em: fatecpp.edu.br. Acesso em: 17 mar. 2025.

BOMFOCO, Marco Antônio; AZEVEDO, Victor de Abreu. Os jogos eletrônicos e suas contribuições para a aprendizagem na visão de J. P. Gee. *Renote – Novas Tecnologias na Educação – UFRGS*, Porto Alegre, v. 10, n. 3, 2012.

CAVALLARO, Dani. *Anime and the visual novel: Narrative structure, design and play at the crossroads of animation and computer games*. Jefferson: McFarland & Company, 2010.

CHARTIER, Roger. *A aventura do livro: do leitor ao navegador: conversações com Jean Lebrun*. Trad. Reginaldo Carmello Corrêa de Moraes. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 1998.

CHIOSSI, Rafael Miguel et al. *Too many shorts? Effects of short-form video consumption on prospective memory*. *Computers in Human Behavior*, v. 150, p. 107949, 2023.

CLUA, E.; BITTENCOURT, J. Desenvolvimento de jogos 3D: concepção, design e programação. In: *Anais da XXIV Jornada de Atualização em Informática do Congresso da Sociedade Brasileira de Computação*, São Leopoldo, p. 1313-1356, jul. 2005.

COSTA, Bruna; LIMA, Rafaela; ROCHA, Thiago. Analyzing Game-Based Learning Approaches in Brazilian Schools. *Journal Emerging Technologies in Education*, v. 2, n. 6, p. 463-475, 2025.

DE SOUZA BARBOSA, Josefa Josabeth; DA SILVA, Janailton Mick Vitor. Dificuldades leitoras na Escola Municipal Professora Nilza Leite Avelino. [S. l.], [s. n.], [s. d.].

DINIZ, Rodrigo Gavioli; DINIZ, Felipe Gavioli. A indústria de jogos eletrônicos no Brasil: uma breve história e suas implicações na atualidade. *Geoingá*, v. 16, n. 1, 2024.

EISNER, Elliot W. *Educação e arte*. Porto Alegre: Artmed, 2008.

ESA – ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION. *2012 Essential facts about the computer and video game industry*. EUA, 2012. Disponível em: http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2012.pdf.

FARDO, Marcelo Luis. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. *Renote*, v. 11, n. 1, 2013.

FREIRE, Paulo. *A importância do ato de ler*. São Paulo: Cortez Editora, 1988.

FURTADO, Cassia; OLIVEIRA, Lídia. Plataforma Biblion: rede social de leitores-escretores juniores. 2011.

GAMELABHQ. Mega Drive: o console icônico da década de 90. *GameLabHQ*, 2025.

GEE, James Paul. *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan, 2003.

HAYLES, N. Katherine. *Literatura eletrônica: novos horizontes para o literário*. Tradução de Luciana Lhullier e Ricardo M. Buchweitz. São Paulo: Global Editora, 2009.

IBGE. Brasil tem 163,8 milhões de pessoas com aparelho de telefone celular. Disponível em: <https://economia.uol.com.br/noticias/estadao-conteudo/2024/08/16/ibge-revela-que-brasil-tem-1638-milhoes-de-pessoas-com-aparelho-de-telefone-celular.htm>.

ICLE, Gilberto. *Pesquisa em artes cênicas: modos de pensar e fazer*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2010.

KAFAY, Yasmin B.; BURKE, Quinn. Constructionist gaming: understanding the benefits of making games for learning. *Educational Psychologist*, v. 50, n. 4, p. 313-334, 2015.

LADLEY, Paul. Gamification, education and behavioral economics. *Games-ED Innovation in Learning*, 2011.

MACHADO, M. Z. V. Algumas reflexões sobre formação de leitores. *Na Ponta do Lápis, Olimpíada de Língua Portuguesa*, ano IX, n. 22, ago. 2013.

MARTINS, Daniel Pereira; RIBEIRO NETO, Leandro Lucas; ZANCHIN, Raul Arantes. Indústria de jogos eletrônicos e sua relevância. 2024.

MARTINS, Nájila dos Santos Oliveira. Pirataria moderna e a distribuição de livros online de forma gratuita. 2019. 57 f. Monografia (Graduação em Direito) – Faculdade de Direito, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2019.

MELO, Pedro de Souza. Literatura eletrônica e jogos digitais literários: um estudo sobre o visual novel. 2021. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco.

MING, W. *Flinders Project Report: Text Game Editor*. 2013. 31 f. Dissertação (Mestrado em Tecnologia da Informação) – Universidade Flinders, Adelaide, Austrália, 2013.

MULVEY, Laura. Prazer visual e cinema narrativo. Tradução de João Luiz Vieira. In: XAVIER, Ismail (Org.). *A experiência do cinema: antologia*. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983.

ØYGARDSLIA, Kristine; WEITZE, Charlotte Lærke; SHIN, Juhjung. The educational potential of visual novel games: principles for design. 2020.

PRENSKY, Marc. *Teaching Digital Natives: Partnering for Real Learning*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press, 2010.

REDAÇÃO CGN. A evolução dos jogos digitais e seu impacto na economia Brasileira. CGN, 11 fev. 2025. Disponível em: <https://cgn.inf.br/noticia/1758312/a-evolucao-dos-jogos-digitais-e-seu-impacto-na-economia-brasileira>.

RETTBERG, Scott. *Electronic literature*. Cambridge: Polity Press, 2019.

REY, Sandra. Da prática à teoria: três instâncias metodológicas sobre a pesquisa em poéticas visuais. *Porto Arte: Revista de Artes Visuais*, v. 7, n. 13, 1996.

SALES, Mariana Silva Pereira. Democratização do acesso à leitura. In: *A rosa é uma rosa é uma rosa? Um livro, um filme, uma série e a pluralidade*, p. 42, 2021.

SALLES, Cecília Almeida. *Gesto inacabado: processo de criação artística*. São Paulo: Annablume, 2006.

SCHMIDT, Albano Francisco; DE CARVALHO GUSSO, Luana; CARELLI, Mariluci Neis. As mutações dos jogos digitais e analógicos nos últimos 50 anos: fliperamas, lan houses, luderias e a pandemia do COVID-19. *TROPOS: Comunicação, Sociedade e Cultura*, v. 10, n. 1, 2021.

SILVA, Damaris Ellen Oliveira. O impacto da mudança dos jogos de mídia física para a mídia digital na economia, 2023. Disponível em: <https://dspace.mackenzie.br>.

SIQUEIRA, Érica; MARTINS, Flaviane; FORTUNATO, Ivan. O Coelho Sabido como apoio à alfabetização: relato de experiência. *REPPE - Revista de Produtos Educacionais e Pesquisas em Ensino*, v. 3, n. 1, p. 62-79, 2019.

SOLLITTO, A. Mudou de fase: mercado de games já fatura mais que o de cinema. Disponível em: <http://veja.abril.com.br/tecnologia/mudou-de-fase-mercado-de-games-ja-fatura-mais-que-o-de-cinema/>.

SPALDING, Marcelo. Literatura na tela do computador: a coletânea de Literatura Eletrônica de Katherine Hayles e algumas experiências no Brasil. *Revista Trajetórias Multidisciplinares*, Ed. Esp. XVI Fórum Internacional de Educação, v. 3, p. 138-155, 2012.

START (Gramado Summit). Quais as perspectivas para a indústria de games em 2025? *Start*, 25 jun. 2024. Disponível em: <https://start.gramadosummit.com/posts/quais-as-perspectivas-para-a-industria-de-games-em-2025>.

TABORDA, Adriana G.; ALVES, Paolla K. Visual novel: a evolução do gênero e sua aplicação para desenvolver o hábito da leitura. In: *Proceedings of SBGames*, p. 483-492, 2015.

ZHUANG, Y.; ZHANG, Y.; LIU, C. The video game industry: formation, present state, and future. *Cornell University: arXiv*, 2013. Disponível em: <https://arxiv.org/abs/1307.7058>. Acesso em: 2 set. 2025.