

VIDEOGAME E BRASILIADA: ANÁLISE DAS REPRESENTAÇÕES DA IDENTIDADE BRASILEIRA NA *OLD SCHOOL* – ESTUDO DE CASO

André Luiz Monteiro de Almeida *

Ana Guiomar Rêgo Souza **

RESUMO

Este artigo teve como objetivo expor os resultados parciais relativos a pesquisas sobre representações de identidade brasileira através de jogos de videogame. Foram analisados os elementos musicais, cênicos e narratológicos do cenário *Costa del Sol* do jogo *Final Fantasy VII*, produzido pela *Square Soft*, atual *Square Enix Holdings Co., Ltd*, em 1997. *Final Fantasy VII* trouxe um ambiente construído com símbolos ressonantes à cultura do Brasil, embora não haja referencia nominal a este. O cenário *Costa del Sol* possui elementos identitários correspondentes a uma suposta brasilidade, como música do gênero bossa, nova paisagem sonora, o futebol, o predomínio das cores verde, amarelo, azul e branca, representações do fenótipo biológico mulato, dentre outros. Este cenário possui uma imagem estereotipada da brasilidade, mostrando nativos seminus, possível insinuação de turismo sexual e uma mensagem “este lugar está à venda”. Misturado a tais representações estão também símbolos da cultura latina como biombos caribenhos e nomes em espanhol, significando uma possível representação da cultura neolatina como um todo com predominância da brasileira.

Palavras Chaves: VGmusic, processos híbridos, décima arte.

ABSTRACT

This article aims to explain the partial results related to research on representations of Brazilian identity through video games. Were analyzed the musical elements, scenic and narratological scenario *Costa del Sol* in the game *Final Fantasy VII*, produced by *Square Soft*, now *Square Enix*, in 1997. *Final Fantasy VII* brought a built environment with resonant symbols to the Brazil culture, although there is no reference to this par. The scenario *Costa del Sol* has identifying elements corresponding to a supposed Brazilianness, like bossa nova genre of music, soundscape, football, the predominance of green, yellow, blue and white representations of the biological phenotype mulatto, among others. This scenario has a

* Licenciado e Bacharel em Biologia pela PUC-Go, é acadêmico de Educação Musical, Licenciatura em Flauta Transversal e Pós-Graduando em “Educação em Artes Integradas” pela Escola de Música e Artes Cênicas – UFG, (prestos@gmail.com).

** Professora e Diretora da Escola de Música e Artes Cênicas – UFG, (anagsou@yahoo.com.br). Projeto Financiado por CNPq/UFG.

stereotyped image of Brazilianness, showing half-naked natives, possible hint of sex tourism and a message "this place is for sale". Mixed to such representations are also symbols of Latin culture such as Caribbean folding screens and Spanish names, meaning a possible representation of neo latin culture as a whole with predominance of Brazilian's.

Keywords: VGmusic, hybrid processes, teenth art.

1. INTRODUÇÃO

A proposta deste artigo é expor parte da pesquisa sobre a música de videogames (VGmusic), com enfoque nos jogos de origem japonesa do período conhecido como *Old School* ou “Velha Escola”. Mais especificamente as questões relativas aos cruzamentos culturais, representações sociais e hibridação de elementos sensoriais feitas na construção dos mesmos. Este artigo em específico abordará o cenário *Costa Del Sol* do emblemático jogo *Final Fantasy VII* buscando desvelar como o ambiente sonoro hibridado à imagem e ao enredo constrói uma suposta representação de neolatinidade e brasilidade.

2. CONTEXTO

Final Fantasy VII (FF7), produzido pela *Square Enix Holdings Co., Ltd* e lançado em 1997, é um jogo da categoria dos RPGs eletrônico, que engloba os jogos de videogame fundamentalmente narrativos tendo origem no “RPG tradicional¹” ou “RPG de mesa”. Estes são sistemas de improvisação onde uma pessoa, denominada mestre ou narrador, cria uma história, onde outros jogadores interpretam os personagens principais (PCs) da mesma, a narrativa é aberta, pois as ações dos PCs influenciam o rumo dos acontecimentos. A resolução da narrativa não é definida até o final da mesma devido à imprevisibilidade das atitudes dos personagens e a resposta dos acontecimentos provocados por estas. Por vezes são empregadas interfaces físicas para dar auxílio à resolução das ações dos PCs ou personagens secundários (NPCs), controlados pelo mestre, geralmente esta interface é composta por dados que podem variar de 3 a 20 (ou mais) faces, (TELLER, 2007). Após o advento e evolução dos videogames, o gênero de jogo narrativo pode se valer de uma nova interface, antes jogado em

¹ Sigla do termo de língua inglesa role-playing game, que pode ser traduzido como jogo de interpretação de papéis.

mesa o RPG passou a ser narrado por uma máquina. Surge, na década de 1970, *Dungeon*, jogo eletrônico, narrativo, rodado em interface UNIX, era apenas composto por texto em código ASCII, em 1980 Michael Toy e Glenn Wichman criam *Rouge*, primeiro jogo de aventura com característica narrativa e interface gráfica, que influenciou diversos jogos posteriores, incluindo títulos aclamados ainda hoje como *Diablo*, (Pitts 2006). Em 1982 *Dragonstomper*, foi lançado, sendo considerado o primeiro RPG para console de videogame, o Atari 2600, Game Spot.

A narrativa de *Final Fantasy VII* se passa em um mundo fictício, com expressivas correlações com o mundo real. O cenário é composto por locações e mapas. Locações vão desde templos antigos, cidades, parque de diversão, paisagens naturais, interior de veículos de transportes. Um planeta todo foi criado para o jogo, a função do mapa é justamente orientar o deslocamento dos PCs entre de uma locação à outra. As batalhas são travadas tanto nos mapas quanto nos cenários, nelas o jogador se vale de menus de texto para selecionar as ações dos PCs, estes podem fazer ataques físicos, magias, se valer de habilidades especiais, utilizar itens, mudar de posição no campo, fugir, defender-se e evocar criaturas mitológicas (que geralmente provêm da mitologia do mundo real, como os cavaleiros da tabula redonda, ou os deuses *Shiva*, *Hades*, *Odin*, ou ainda entidades recorrentes aos jogos da série *Final Fantasy*).

A trilha sonora é composta por músicas e efeitos sonoros. Existem músicas específicas para determinados cenários e eventos. *Final Fantasy VII* também possui diversos *Leitmotiv*, porém o uso dos mesmos é diferente do *modus* empregado por Richard Wagner e compositores posteriores, em *FFVII* existe, inclusive, os *Leitmotiv* de grupos, que simboliza o grupo de protagonista e aparece em momentos chave onde a ação de todos os personagens principais é decisiva. Em alguns momentos apenas gestos do motivo de personagem são utilizados em outros o mesmo é transmutado, tudo isso feito para expressar o *pathos* necessário da cena. As locações presentes no jogo também têm músicas específicas, que competem tanto para expressão emocional quanto para a identidade do local, sendo assim suas estruturas são bastante variadas. Em videogame os sons que acompanham eventos com intenção de significá-los, ornamentá-los e/ou imitar sons que ocorrem em companhia a eventos similares no mundo real são chamados de efeitos sonoros. Efeitos sonoros de diversas espécies são utilizados em *FFVII*, alguns tramitem determinada informação, como o ruído branco ouvido antes de se iniciar uma batalha, estes competem para acentuar a imersão vivida pelo jogador. Além de todas estas classes de sons narrados, *FFVII* utiliza sons que objetivam simular paisagens sonoras naturais, como o som do vento, o ruído do mar, o crepitar das

chamas, e tantos outros, sendo percebido um cuidado todo especial no uso destes e da funcionalidade do silêncio dos mesmos.

Dessa forma FF7 emprega elementos de diversas artes em sua construção como os teatrais, operísticos, visuais, cinematográficos, literários, mitológicos, dentre outros. Esta é uma das principais características dos RPGs eletrônicos, outra diferença deste tipo de arte para as artes clássicas é que, enquanto estas promovem catarse por beleza estética e empatia, a décima arte² além da empatia utiliza a imersão, não sendo surpresa ouvir jogadores de RPG falarem sempre na primeira pessoa, quando na verdade estão narrando um evento ocorrido no jogo e com um personagem fictício. “Quando eu estava em Junon...” é pronunciado ao invés de “Cloud estava em Junon...”.

3. ANÁLISE PRELIMINAR DO CENÁRIO COSTA DEL SOL

Costa del Sol é um dos cenários marcantes de FF7, contrasta com as outras locações pela ausência de eventos problemáticos, ao invés de referências a conflitos e dor, em *Costa del Sol* há celebração a alegria e ao divertimento. Esta é uma cidade portuária e turística, as cores predominantes são verde, amarelo, azul e branco. É a única locação que possui mulatos, e as mulheres expressam uma sensualidade de caráter erótico não visto nem mesmo no prostíbulo da cidade de *Midigar*³. As nativas parecem estar sempre dispostas a seduzir os PCs, algumas se insinuam em janelas e asas de aviões, em uma cena dois nativos do sexo masculino estão tramando bater em Ojo⁴ pois, segundo eles, os turistas vão lá roubar-lhes as mulheres. Uma nativa fala que “se você for estrangeiro e tiver muito dinheiro poderá comprar um lugar ali” e um turista, quando interpelado, diz “Aqui é uma terra abençoada, eu posso andar pelado que ninguém olha com maldade”. A arquitetura de *Costa del Sol* é bastante peculiar, com casas que lembram as de alvenaria, e telhas francesas, como podemos ver nas figuras 1 e 2. Ainda na figura 1, pode-se observar uma nativa na janela em pose erótica e uma mulata no balcão de informações. Observa-se a presença de lâmpadas coloniais, qual as encontra em cidades históricas brasileiras como a Cidade de Goiás e Rio de Janeiro. As cores predominantes são ressonantes à da bandeira brasileira e, coincidência ou não, o arco da ponte remete a um elemento geométrico da flâmula em questão. Na figura 2 pode ser observada

² Alcinha dos jogos de videogame.

³ Maior Cidade de FF7, de caráter cosmopolita e megalopolitano. Seu nome provem da mitologia nórdica.

⁴ Personagem antagonista que numa determinada cena está de férias em *Costa del Sol*.

duas crianças, sendo um negro e uma alva, jogando futebol, em *Costa del Sol* todos os nativos usam trajes de banho em todos os lugares, com exceção de um barman, uma mulher e o vendedor da barraquinha.



Figura 1. Entrada da cidade.



Figura 2. Praça.

A música é uma bossa nova hibridada com salsa, composta por 植松 伸夫⁵. A organologia da música *Costa del Sol* perfaz violão acústico, flauta transversal, calíope e percussão. A introdução possui ritmo de bossa nova nas batidas do violão, este elemento é hibridado com o groove de salsa da percussão (ataques no quarto tempo dobrado). Então há o passeio de um motivo pelos modos gerados pela base harmônica, qual ocorre com a bossa e outros estilos improvisativos, o motivo é tocado por calíope⁶ seguidos de contracantos em flauta. O clichê harmônico é composto pelos acordes Am7 e D79 (compassos 1 ao 12), perfazendo uma cadencia deceptiva II7 – V79, esse padrão seqüencial é típico choros de improvisação em vários estilos. Na seção dos compassos 13 ao 16 o mesmo clichê é exposto um tom abaixo, dos compassos 17 ao 24 acontece a reexposição dos dois clichês. O tom da música é Sol Maior, até aqui a tônica esta ausente, do 25 ao 28 estabelece-se o clichê I7+ - IV7 e no compasso 29, finalmente, chega-se ao acorde da tônica, G7+, de passagem pois de imediato é executada a dominante secundária, A7. O padrão harmônico utilizado é uma característica estética do pensamento da música popular brasileira, a presença marcante de acordes com nona e a “pegada” do violão são os mesmos que caracterizam a bossa nova, já a percussão “gesticula” como a salsa.

Costa del Sol é formado pela hibridação de diversos elementos, em especial os referentes à cultura brasileira e seus estereótipos presentes nas mentes de não brasileiros do final da década de 90. Embora as cores, futebol, mulatas, sensualidade, bossa nova e outros

⁵ Nobuo Uematsu, nipônico, um dos maiores, talvez o maior, nome de compositores da música VG, suas obras vão desde os estilos eruditos ocidentais, até músicas étnicas e estilos orientais. Considerado um gênio da música contemporânea, Uematsu compôs a trilha sonora dos *FFs* I ao XI.

⁶ Tipo de marimba sintetizada correspondente ao número 83 dos *General Midis*.

motivos fazem parte da cultura do Brasil, estes se mesclam aos de outras culturas do novo mundo, Almeida & Souza, 2009. Importante perceber que em nenhum momento FFVII menciona que *Costa del Sol* é o Brasil, por outro lado os elementos dos cenário do jogo evocam representações de povos, culturas e pátrias, tanto contemporâneas quanto da antiguidade.

Abaixo a partitura⁷ de *Costa del Sol*, utilizada para análise, trata-se de uma redução para flauta e piano:

Costa Del Sol
from Final Fantasy VII
Nobuo Uematsu / arr. by Arnold Morrison

4. ANÁLISE E DISCUSSÃO

Os objetos⁸ do cenário concordam com a opinião de Bourdieu (1998), para ele a realidade em si é uma construção formada por significados atribuídos ao conjunto de seus constituintes, um recorte de significados aglutinados e entrelaçados. Cenários são feitos sob grupamentos de objetos reais que levam em si seus significados. Reside neste processo um jogo de fixação de representações que excluem outras possíveis interpretações. Para Roger Chartier (1990), as representações do mundo têm origem em discursos que delegam sentido às coisas, “sentidos” são produtos históricos feitos por *atores sociais* que, em seu bailado existencial, utilizam mecanismos de representação. O agente social determina um significado

⁷Esta partitura pode ser encontrada no site oficial do compositor Nobuo Uematsu: <http://www.nobuoematsu.com/sheet.html>

⁸Tratamos como “objetos” todo e qualquer elemento constituinte do espaço virtual, seja ele de caráter narrativo, cênico, ou sonoro.

ao objeto através do modo com que o classifica, delimita, pratica e institucionaliza. Portanto é falso desvincular o significado de um objeto, ou grupo de, do seu sentido presente na realidade, pois o sentido é a própria realidade. Um elemento é carente de substância representativa até que a ele é atribuído um significado subjetivo através das articulações sociais. O real é encarado como uma criação feita de agregados simbólicos adjuntos aos elementos que permeiam a existência, onde a construção da realidade é um processo consensual, grupal e singular, feita sob a égide da atribuição de valores, ritos e práticas de determinado grupo humano. O consenso é poli-funcional, sendo uma delas a adequação dos elementos novos para com um determinado grupo social, isso é feito através de processos de mediação que partem daquilo que já é conhecido para aquilo que ainda possui elementos velados (JODELET, 2001, p. 28). A natureza consensual da realidade é responsável pela fluência de um discurso eleito dentre outros possíveis discursos.

Nação, mais que entidade política, é um sistema de representações culturais, em si mesma é uma comunidade simbólica e nisso reside seu “poder para gerar um sentimento de identidade e lealdade” (SCHWARZ, apud HALL, 2003, p. 49). Stuart Hall (2003), valendo dos termos de Benedict Anderson, expõe que a nação é uma “comunidade imaginada”, sua coesão é justificada pelos elementos representativos aceito, cultivados ou mesmo “engolidos” pelos indivíduos. A coesão não é objetiva, é imaginada, residindo aí as diferenças entre as nações, cada qual terá sua cultura baseada em um discurso singular que perfaz um modo de construção de sentidos para o norteamento nacional e influenciará desde as manifestações grupais até as individuais. Imerso em uma cultura nacional, um *Homo sapiens* assimila uma narrativa que produz significados com os quais pode se identificar e soma-os a sua identidade psicobiológica. Partindo da narrativa cultural os objetos simbólicos são eleitos pelas nações, o autor jamaicano menciona cinco aspectos desta narrativa como sendo os principais. O primeiro é a “narrativa da nação, tal como é contada (..) nas histórias e literaturas nacionais, na mídia e na cultura popular”, dando significado existencial e interligando as vidas cotidianas num *continuum* nacional. O segundo é a continuidade, na tradição e intemporalidade, dando um caráter quase metafísico aos elementos nacionalistas por serem tomados como primordiais e imutáveis. O terceiro é a invenção de tradições, geralmente alegadas como antigas. O quarto aspecto é o uso de discurso narrativo fundado numa estória mítica que reivindica origens que se perdem no tempo. O último é a alusão de um povo puro e primordial, coisa que raramente existiu (HALL, 2003, pp. 50-57). Em sua narrativa constitutiva atual, o Brasil se auto-afirma terra do povo miscigenado, apoiando no mito das três raças que tomou forma em meados da década de 1930, cultuando o jussara (miscigenado)

e elevando a figura da mulata, embora antes da década citada o mulato seja considerado quase como um “expurgo biológico” este fato é, na mais das vezes, escondido.

Em FFVII, o cenário analisado é exposto como a porta de entrada para outro continente, após os eventos antecedentes a chegada à *Costa del Sol* a tela fica escura, enfatizando apenas o texto escrito, “E então fomos rumo ao Novo Mundo!(...)”, o hino brasileiro, por sua vez, contem o verso *Iluminado ao Sol do Novo Mundo!*, apesar de ser uma suposição, não seria de se admirar uma provável citação do hino nacional, a série *Final Fantasy*, em sua história, se vale de intensa pesquisa para a feição de seus jogos, músicas e cenário. O padrão cromático das ruas de *Costa del Sol* é de intenso predomínio da cor amarela, quase dourada, com incursões de azul e branco. É um dos cenários mais iluminados pelo Sol, tem como ênfase o porto e a costa marítima, na figura 1 pode se notar um gigantesco bosque verdejante o que coincide com outro elemento identitário expressado pelo hino brasileiro, além das cores da bandeira e elementos geométricos e simbólicos evocativos como o arco da ponte e o brasão de cor azul, relativos ao arco branco e o círculo azul. O chão dourado como ouro simbolizando uma terra rica, garrida, o ouro sendo um dos principais produtos associados ao Brasil pré-imperial. Na figura 2 há a presença do futebol, único exporte que aparece em FF7, jogado por um negro e uma alva, uma Kombi amarela e branca, o mar ao fundo (este pode ser visto em todas as partes de *Costa del Sol*) e até a barraquinha do comerciante tem listras azuis e brancas.



Figura 3. Praia turística.

Na praia (figura 3), encontramos mais uma vez o mesmo padrão cromático, até os chinelos, guarda-sóis e esteiras são verde, amarelo, azul e branco, tal como as roupas das mulatas. Na esquerda superior estão os personagens do grupo e à direita três mulatas bajulam um dos antagonistas. O clima alegre, pacífico e pleno são sentidos ao se caminhar pelo cenário se remetendo ao *Brazilian Way of Life*, admirado no mundo pelo seu *ethos* festivo e

pathos vibrante. Permeado pelos objetos que expressão uma identidade brasileira, em *Costa del Sol* encontramos elementos exógenos à mesma tratados posteriormente.

Discurso identitário é aquele com função de produzir identificação e diferenciação para afirmar ou impor uma identidade. Um padrão de identidade é sempre uma concessão negociada entre uma *auto-identidade* definida *per si* e uma *exo-identidade*, definida por outro (SIMON *apud* CUCHE, 2002). Sendo FF7 um jogo japonês, trata-se de um caso de expressão *exo-identitária*. Para Peter Buker (2003), uma fronteira cultural nítida entre grupos é inexistente, o que existe é um *continuum cultural*. O hibridismo cultural é encontrado por toda parte e em qualquer cultura, ou mesmo no âmago de subgrupos étnico-culturais, tendo como analogia o *crossing-over*⁹, hibridação é um processo de troca, readaptação e re-significação de materiais entre as culturas e grupos culturais. Segundo Canclini (2003), culturas podem ser evocadas através de sistemas simbólicos, estes se comportam como campos sem fronteiras bem definidas. O padrão de fronteiras permeáveis é acentuado entre as culturas neolatinas e culturas orientais que sofreram processo de modernização após períodos de isolamento, caso do Japão, além de ser estendido a todas as culturas pós-modernas. Os países latinos tiveram tardio ingresso na modernidade tendo um visível déficit tecnológico e comportamental quando comparados a outros países ocidentais já desenvolvidos nas décadas de 1980 e 1990. Aos olhos exógenos, os elementos identitários dos países neolatinos são confundíveis, perpassando as fronteiras politicamente convencionadas.

Portanto não é assombro a utilização de inglês e espanhol (figuras 1 e 2) no cenário, por ser comum por parte de estrangeiros a crença de que no Brasil se falava espanhol e as placas em inglês, provavelmente, foram colocadas com o propósito de facilitar a leitura por parte dos jogadores espalhados pelo mundo, ou mesmo simbolizar o caráter turístico da cidade. A presença de biombos caribenhos dentro das casas, figura 4, remete ao imaginário dos exógenos às culturas brasileira e neolatinas, estes não diferenciam muito bem os elementos particulares de cada uma. Por outro lado a mescla de elementos figurativos pertencente ao núcleo neolatino tenha sido proposital, como forma de não representar somente o Brasil, mas a neolatinidade em geral, em um único *locus*, onde o predomínio de elementos brasileiros seja causado por este ser considerado um país singular entre os neolatinos, com

⁹ Termo utilizado pela biologia para designar um processo natural que ocorre entre nos seres do Reino Animália. Consiste na quebra das cromátides homologas em certos pontos e subseqüente troca de material genético entre as mesmas. Apesar de, em análise leiga, parecer uma forma de homogeneização o mecanismo de *crossing-over* é um dos que mais colaboram para o surgimento de diversidade entre os indivíduos do Reino Animal.

relevância econômica invejável se comparados aos outros, somada ao carisma brasileiro no panorama mundial. A bandeira do bloco CARICOM¹⁰ possui praticamente as mesmas cores da brasileira e é possível que o padrão cromático faça referência a ambas as flâmulas. Esta suposição é reforçada pela “bossa gringa”, *Costa del Sol*, ser composta hibridando elementos tantos da bossa quanto da salsa, processo muitas vezes empregado por Nobuo Uematsu em sua vasta obra que abrange diversas músicas de caráter étnico. Seria um tanto ingênuo crer que o compositor nipônico, considerado o maior da VGmusic, hibridou casualmente os elementos do tema musical da cidade. As sutis menções a possível “venda” de pedaços de *Costa del Sol* à estrangeiros não remete apenas ao Brasil: este processo de vendagem já era comum em países neolatinos, como exemplo a dolarização do México.



Figura 2. Biombos Caribenhos, um turista descansa na cama

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Costa del Sol utiliza, em sua construção, um predomínio de elementos remetentes à brasilidade, destacando-se as cores, o futebol, o fenótipo mulato e a estrutura musical, agregados a elementos de outras culturas neolatinas. Esse padrão de hibridação provavelmente não remete somente a uma inocente representação estereotipada da brasilidade e sim a representatividade dos povos neolatinos, onde os elementos brasileiros predominam por este ser o país mais desenvolvido e com maior expressão da América Latina no panorama mundial, a ponto de ser notado pela produção do jogo de RPG mais influente e politizado da *Old School*.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

¹⁰ Comunidade e Mercado Comum do Caribe e atual Comunidade do Caribe, bloco econômico criado em 1973.

ALMEIDA, André & SOUZA, Ana. Representações de Brasilidade em Final Fantasy VII, Anais do 9º SEMPEM – Seminário Nacional de Pesquisa em Música, Ano 3, Número 3, 2009.

BORDIEU, P. A força da representação In BOURDIEU, Pierre. **A economia das trocas lingüísticas**, 2. ed., São Paulo, Edusp, 1998, p.110.

BUKER, P. **Hibridismo Cultural**, São Leopoldo: Editora Unisinos, 2003.

CANCLINI, N. G. **Culturas Híbridas**: como entrar e sair da modernidade, São Paulo: Edusp, 2003.

CAUCHE, D. **A noção de cultura nas ciências sociais**. Bauru/SP, 2003.

CHARTIER, R. **História Cultural: entre práticas e representações**. Lisboa/Rio de Janeiro, Difel/Bertrand Brasil, 1990, p. 27.

HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 8. Ed., Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

JODELET, D. Representações sociais: um domínio em expansão. In JODELET, Denise (org), **As representações sociais**, Rio de Janeiro: EdUERJ, 2001.

PITTS, R. **Secret Sauce**: The Rise of Blizzard. The Escapist, 06 junho 2006. Disponível em: <http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue_48/289-Secret-Sauce-The-Rise-of-Blizzard> Acesso em: 13 abril 2009.

SPOT, G. **The History of console RPGs**. Game Spot, sem data. Disponível em: http://en.wikipedia.org/wiki/Computer_role-playing_game_-_cite_ref-gspothistory_13-0 <http://www.gamespot.com/features/vgs/universal/rpg_hs/first.html> Acesso em: 29 maio 2010.

TELLE, M. **1os Passos**: O que é RPG? . Rede RPG, 03 fev. 2007. Disponível em: <<http://www.rederpg.com.br/portal/modules/news/article.php?storyid=4395>>, Acesso em: 29 maio 2010.