RELICI

"PAPERS, PLEASE": CHECKPOINT E O PARADOXO DA LIBERDADE NA NARRATIVA DE VIDEO GAME[1]

Lucas Vian e Silva[2]

RESUMO

Este artigo irá abordar a narrativa do jogo de vídeo game independente "Papers, Please". Nele, o jogador estará na pele de um guarda de fronteira em uma distopia à la Guerra Fria na década de 80. O objetivo do jogo é verificar os documentos, se todos estão em dia e se são verdadeiros, e aprovar, ou desaprovar, um passaporte. A narrativa se desenvolve a partir da interação entre o inspetor da fronteira e as pessoas que passam pela cabine de imigração. Diversos elementos da narrativa, como utilizar de pequenas ações e do relacionamento interpessoal para o desenvolvimento de uma história, remetem a filmes como "12 Homens e Uma Sentença". O paradoxo que será abordado será o fato de o jogo se passar dentro de uma cabine, e o jogador possui plena liberdade para a construção do personagem e da narrativa de sua história, que pode ser concluída de vinte maneiras diferentes.

Palavras-chave: Vídeo game; Narrativa; Jogos independentes; Paradoxo.

ABSTRACT

This paper will analyze the narrative of the independent digital game "Papers, Please". In the game, the player controls a border guard on a dystopian Cold War-like scenario. The objective of the game is to check the documents, if they are up to date, and if they are fake, and to approve, or disapprove, them. The narrative develops on the interaction between the border inspector and those who want to go through the immigration. A lot of elements in the narrative utilizes small actions and interpersonal relations to develop the story, in which might remind of films such as "12 Angry Men". The paradox that will be addressed is about the fact that the game happens, in its entity, inside an immigration cabin, although, the player has full freedom to develop the character, and the story, as it is pleased. The story can be concluded in twenty different ways.

Keywords: Videogame; Narrative; Independent games; Paradox.

[1] Recebido em 13/09/2017.
[2] Universidade Tuiuti do Paraná. lucasvianesilva@gmail.com.

RELICI

INTRODUÇÃO

Este artigo irá fazer uma análise da narrativa do jogo eletrônico “Papers, Please”, analisando o paradoxo que é o fato de um jogo que possui diversos finais, e, mesmo assim, ter um único cenário. Para comparação cita-se os filmes “Janela Indiscreta” (*Rear Window*, 1954), dirigido pelo britânico Alfred Hitchcock e “12 Homens e Uma Sentença” (*12 Angry Men*, 1957), dirigido por Sidney Lumet. Ambos os filmes possuem um enredo que se passa inteiramente dentro de um só ambiente, onde um protagonista possui sua saga e suas ações dentro de um ambiente limitado que constrói a narrativa. Como por exemplo, na obra de Hitchcock, a história trata-se dos dias do fotojornalista L.B. Jefferies (James Stewart) em casa durante sua licença após ter quebrado a perna. Durante este período ele começa a observar seus vizinhos e suspeita que tenha ocorrido um assassinato em sua vizinhança. Assim como no filme de Lumet, onde temos doze jurados discutindo se devem condenar à cadeira elétrica um jovem acusado de assassinar o próprio pai.

Em ambos os filmes citados, o cenário se mantém o mesmo, e o que desenvolve o enredo e faz a história passar por todas as etapas da saga do herói imposta por Christopher Vogler (2015), assunto que será abordado mais afrente desta introdução.

“Papers, Please” é um jogo independente classificado do gênero “aventura” pelo site especializado em jogos eletrônicos, GameSpot. O jogo está disponível apenas para computador e foi desenvolvido por Lucas Pope, que assume como um dos criadores do jogo. A história do jogo aborda um guarda de imigração de uma fronteira, em uma distopia à la Guerra Fria. O protagonista, que não mostra seu rosto, precisa trabalhar o dia-a-dia em um checkpoint na fronteira de seu país, a fictícia Arstotzka, é nesse momento que entra o jogador. A fila de pessoas na fronteira leva ao checkpoint várias pessoas que apresentam os documentos necessários para cruzar a fronteira no dia, seu trabalho é verificar se todos os

documentos estão corretos e carimbar o passaporte da pessoa permitindo ou não a passagem dela para o país vizinho, a também fictícia Kolechia.

A jogabilidade se resume em apontar as discrepâncias entre documentos, ou entre o que é falado pelas pessoas que entram no checkpoint e os papeis apresentados. Onde a liberdade do jogador vai entre: carimbar o passaporte entre aprovado e desaprovado, e com o passar do jogo surge a opção “deter”, para possíveis criminosos que possam aparecer. Existe também a possibilidade de entregar algum papel recebido, tal como se entrega o passaporte após carimba-lo, para a pessoa que está passando pelo checkpoint. Este ato de entregar o papel será abordado mais a diante deste artigo, onde descrevo a história do jogo, pois entregar papeis está diretamente envolvido na trama. Retomando o fato de aprovar ou não um passaporte, quando o jogador não percebe uma discrepância entre os documentos, ou simplesmente opta por não aprovar (ou aprovar) um passaporte arbitraria e erroneamente, ele irá receber um aviso de advertência, ou “citations” como o jogo chama. Essas advertências seriam uma espécie de “gol contra” no jogo, quanto mais “citations”, pior o desempenho do jogador.

A tela do jogo fica dividida entre: a fila do checkpoint, a cabine, o muro e os guardas de Arstotzka, todos monocromáticos, na parte de cima da tela; no canto inferior esquerdo da tela temos a figura da pessoa que está passando pela cabine e a mesa onde ela vai colocar os documentos; finalmente, ao canto inferior direito da tela, temos uma versão aumentada da mesa, onde os documentos são expostos detalhadamente para que o jogador consiga analisar as discrepâncias e carimbar os passaportes.

Logo na abertura do jogo, o jogador já é informado que os eventos se passam em meados de 1982, período que a Guerra Fria ainda estava acontecendo. O jogo possui diversas similaridades com a situação política vivida pela Alemanha Ocidental e Oriental no mesmo período. Onde, no momento, havia checkpoints entre

as Alemanhas, o que pode ter servido de base para a criação do conceito do jogo. Analisando as múltiplas fronteiras da região é possível fazer uma relação com a região dos Bálcãs no leste europeu, local que, no período de 1982, situavam-se nações como Iugoslávia (hoje: Eslovênia, Croácia, Bósnia e Herzegovina, Sérvia, Montenegro e Macedônia; além dos territórios de Kosovo e Vojvodina, ambas com reconhecimento limitado).

O paradoxo que será abordado neste artigo será sobre o fato de o jogo se passar apenas em um cenário, com uma atividade exaustiva e repetitiva sendo executada, em algo que poderia remeter ao filme clássico de Charlie Chaplin, “Tempos Modernos” (*Modern Times*, 1936), onde o funcionário possui um trabalho árduo e repetitivo para satisfazer seu patrão (no caso do jogo, ao governo). O que será analisado no artigo é como o jogador consegue influenciar na história do jogo, mesmo que no espaço limitado de uma mesa e uma pequena sala para atender os imigrantes que passam. Seguindo o que foi abordado no vídeo de um usuário do YouTube com o nome de “WilliamSalt”[3], o jogo possui 20 finais diferentes, portanto, mesmo que o jogo possua apenas um cenário e uma quantidade limitada de ações, o jogador consegue ter sua própria saga do herói como abordada por Vogler (2015).

O teórico coloca a saga do herói, conceito primeiramente desenvolvido por Joseph Campbell (2007) em sua obra “O herói de mil faces”, como uma divisão de doze etapas para o desenvolvimento de uma história. Vogler (2015) classifica as etapas em: mundo comum; chamado à aventura; recusa do chamado; encontro com o mentor; travessia do primeiro limiar; testes, aliados e inimigos; aproximação da caverna oculta; provação; recompensa (apanhando a espada); caminho de volta; ressureição; retorno do elixir. Apesar de existirem diversas etapas na construção de uma história, no caso desse artigo irá apenas abordar como a construção da história

[3] **Papers, Please – All endings**. Disponível em: <https://youtu.be/oKjBWk5CU1A>. Acesso em: 8 dez. 2016.

é feita e como ela consegue utilizar-se de um espaço limitado para uma história com diversas ramificações.

O estudo de jogos eletrônicos, ou “ludologia”, como é cravado por teóricos como Gomes (2009), pois assim como ela aborda, o estudo é [...] Livre de qualquer “colonização” por disciplinas já estabelecidas, cujos objetos são formas reconhecidamente “elevadas” de arte e cultura, como a literatura o teatro ou, quem diria, o cinema (GOMES, 2009, p. 181).

Ela também indica que de acordo com os ludologistas, a questão narrativa envolvendo o universo dos videogames não poderia levar uma impostura de acadêmicos vindos das áreas citadas acima, pois os jogos eletrônicos iriam gerar novas formas de narrativas. O que poderá ser visto na análise do objeto deste artigo.

É possível inspirar-se no trabalho de Telles e Alves (2015) quando abordam a teoria de Stobbart (2013) analisando a narrativa do jogo “Assassin’s Creed II” (2009) onde temos dois protagonistas, o americano Desmond Miles, com sua história se passando nos dias atuais, e o assassino italiano Ezio Auditore história situada no renascentismo. Telles e Alves (2015) apontam a narrativa de Miles como a principal, e a de Auditore como uma narrativa subordinada, apesar da narrativa do italiano ocupar a grande parte do jogo, eles classificam que ela é “emoldurada pela narrativa de Desmond” (p. 306.). Algo que será possível perceber em “Papers, Please”, porém a narrativa subordinada seria a do próprio jogador, que tem suas escolhas influenciando o comportamento e o destino do protagonista e das pessoas que possuem o objetivo de passar por seu checkpoint.

Ainda abordando a narrativa no ambiente digital do vídeo game, segundo o teórico russo Vladimir Propp (2010 citado por TELLES E ALVES, 2015, p. 83)[4]: “a estrutura narrativa como composta por funções que ocorrem em sucessão temporal de ações, que associadas produzem uma totalidade” (p. 304). Ou seja, é possível

[4]PROPP, Vladimir. **Morfologia do conto maravilhoso**. 2 ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010.

RELICI

fazer uma comparação direta com a narrativa de “Papers, Please”, onde temos as ações do protagonista influenciando na narrativa do jogo, assim, como já havia sido citado anteriormente, 20 finais diferentes.

Também é valido citar o teórico americano Greg Costikyan (2013 citado por AUDI, 2014, p. 83)[5], onde ele aborda o conceito de antecipação narrativa, algo que pode ser analisado também no objeto que será analisado neste artigo. O brasileiro afirma que a antecipação narrativa é:

> [...] a incerteza no arco narrativo, é não saber o que virá a seguir, tanto sobre a história quanto qual evento ocorrerá. O sistema do jogo deve tentar garantir que sempre haja alguma tensão narrativa: incorportação constante de reforço negativo e garantir que qualquer jogador possa interferir no *gameplay* ou ser bem sucedido (AUDI, 2014, p. 83).

A metodologia que será utilizada para a análise da narrativa do jogo será inspirada no que Antônio Cândido (1996) abordou em sua obra, onde ele afirma:

> Sendo assim, partimos do poema em sua realidade concreta porque desejamos, sobretudo adquirir uma certa competência na análise, e não primariamente na interpretação, que decorre dela. Todo estudo real da poesia pressupõe a interpretação, que pode inclusive ser feita diretamente, sem recurso ao comentário, que forma a maior parte da análise. A análise como comentário é um preâmbulo, e para o professor de literatura e de língua se torna parte indispensável (CÂNDIDO, 1996, p. 14).

Portanto, analisando a citação feita, a análise que será feita irá interpretar o estudo analítico digital, e não da poesia como foi citado. Porém o conceito e a metodologia serão semelhantes, a “análise como comentário preâmbulo” (p. 14), tal como foi abordado pelo teórico.

[5]COSTIKYAN, Greg. **Uncertainty in games**. Boston (Estados Unidos): MIT Press, 2013.

RELICI

ANÁLISE

A história do jogo, como já havia sido abordado, trata-se da história de um funcionário de um checkpoint entre Kolechia, o país natal do protagonista, e Artstotzka. Entre as principais histórias que vem até o “Inspector”, como ele é chamado durante os eventos do jogo, cita-se a interação entre a “Ordem da Estrela EZIC” com o protagonista. EZIC seria uma espécie de movimento rebelde que batalha contra o governo de seu país de origem. Entre os pedidos do movimento para inspetor existem tarefas simples como entregar certos cartões que outros membros do movimento entregam, repassar informações e deixar pessoas envolvidas com a ordem passar pela fronteira, mesmo que não tenham os documentos necessários para efetuar a ação. É possível classificar a trama “EZIC x governo de Arstotzka” como a principal trama do jogo, considerando que o conflito entre os dois grupos está diretamente envolvido em exatamente metade de todos os finais, tanto diretamente quanto indiretamente.

Como uma trama secundária do jogo é possível citar a interação entre o inspetor e os civis que passam pelo checkpoint que o entregam o “token”. O “token” seria uma espécie de moeda, no jogo dado como uma forma de recompensa, que é dada ao jogador por deixar alguém passar ao outro lado da fronteira, mesmo não tendo os documentos necessários para o dia. Por exemplo, cita-se o casal de Antegria que está tentando entrar em Arstotzka. O homem é o primeiro a passar pelo checkpoint, ele afirma que está sendo perseguido em seu país e precisa fugir junto com sua esposa, ele apresenta todos os documentos necessários e pede para que o inspetor aprove o passaporte de sua esposa que vem a seguir. A esposa não possui um dos requerimentos necessários e, o correto seguindo as regras do dia, seria recusar o passaporte dela. Porém, para conseguir o “token”, seria necessário o jogador aprovar o passaporte da esposa, mesmo que isso signifique em receber uma advertência, ou “citation” como o jogo chama.

RELICI

Assim como nos filmes citados no início do artigo, o jogo possui sua saga do herói apenas passada no mesmo ambiente, sendo a interação entre o protagonista e os outros personagens e, diferente do que parece mais óbvio, de um jogo ter apenas um final, tal como um filme, não é o que ocorre no caso de “Papers, Please”.

Cada interação diferente com diversos personagens, principalmente a interação com os membros do EZIC, possuem um enorme peso no desenrolar da história. De acordo com um site especializado no jogo, criado na plataforma Wikia, o “Papers, Please Wikia”[6], afirma que os membros do movimento entregam quatro missões para o jogador durante o decorrer do jogo e a execução, ou a não execução, delas durante o jogo influencia diretamente no final.

Como exemplo para esse momento, cita-se a primeira interação do inspetor com o mensageiro encapuzado do EZIC, no dia 8. No momento, o rebelde entrega um papel destinado a uma pessoa chamada “Corman Drex”, que iria passar pelo checkpoint mais tarde no mesmo dia. O jogador tem a opção de não entregar o papel a Drex e continuar com os serviços de imigração.

Podemos analisar, neste momento, que o jogador chega em sua primeira “Chamada à Aventura”, como aborda Vogler (2015) em sua obra onde ele afirma que “o Chamado à Aventura estabelece as regras do jogo e deixa claro o objetivo do herói: conquistar o tesouro ou amor, vingar-se ou corrigir um erro, realizar um sonho, enfrentar um desafio ou mudar sua vida” (VOGLER, 2015, p. 49).

No momento, o jogador possui três possibilidades: seguir as regras do mensageiro e, de fato, entregar o papel a Drex, demonstrando sua confiança no movimento; simplesmente ignorar a existência do papel e continuar com seu serviço; e a última opção seria entregar o papel a um responsável do governo de Arstotzka, o que desencadearia em mais um final.

[6]PAPERS, PLEASE WIKIA. Disponível em: <paperplease.wikia.com>. Acesso em: 4 jan. 2017.

RELICI

FIGURA 1: Drex Corman no checkpoint e a mensagem de EZIC em cima da mesa

Fonte: Jogo “Papers, Please” (2013).

Este acontecimento é um bom exemplo para o título deste artigo, “checkpoint e o paradoxo da liberdade na narrativa de vídeo game”. Pois, em jogos eletrônicos, assim como cinema, as ações, e as consequências para tais, já estão pré-estabelecidas. Porém, em “Papers, Please”, isso seria diferente. Em um jogo que se passa apenas em um único e claustrofóbico ambiente existe o paradoxo da liberdade na narrativa que, logo em um simples pedaço de papel, existem três destinos diferentes que podem ser traçados.

Esta liberdade na narrativa remete ao, também jogo independente, “The Stanley Parable”, o objeto da pesquisa de Audi (2014) em seu trabalho. No jogo, o jogador é inserido dentro de um escritório vazio onde se controla um dos funcionários, Stanley, e segue-se os passos do narrador que descreve o que vai acontecer em formato *off*. Porém existe a liberdade, tal como no jogo de Lucas Pope, de não seguir o que é pré-determinado pelo narrador. Assim que os dois jogos se assemelham. Audi (2014) aborda questionamentos, em seu texto, que poderiam ser feitos para a análise deste artigo também:

> *The Stanley Parable* levanta questões importantes no universo dos jogos eletrônicos. Quem está no controle? O mundo do jogo é independente? A simulação permite liberdade criativa ou

> comportamentos imprevisíveis, tanto jogador quanto do sistema? (AUDI, 2014, p. 73).

Outro momento em “Papers, Please” que existe um questionamento sobre quem está no controle e, possivelmente, uma crítica com essa situação, seria um dos finais do jogo, em específico, o final que o site “Papers, Please Wikia” classifica como o 11º. Durante o jogo, o inspetor recebe vários objetos que podem ser colocados na parede atrás de onde os migrantes e imigrantes ficam dentro da cabine. Entre as coisas recebidas cita-se um banner do time Arstotska Arskickers, dado por um jogador do time, e um desenho feito pelo filho do inspetor. Também é entregue ao protagonista, por seu supervisor, uma placa de desempenho que depende de quantas advertências o jogador recebeu. O funcionário pede ao jogador que coloque apenas a placa na parede, porém, é possível violar esta regra, colocando os outros objetos citados anteriormente também.

Esta atitude irrita o militar, que, se repetida na segunda visita após o sermão acerca de outros itens, que não a placa de desempenho na parede, pode ocasionar no 11º final do jogo. Portanto, é possível fazer uma analogia deste momento com o questionamento de Audi (2014) sobre quem estaria no controle do jogo. E também é possível perceber que o controle autoritário do governo de Arstotzka sai do mundo digital e, considerando que o dia mínimo para esse final ocorrer é o vigésimo do inspetor na fronteira, portanto já é um momento avançado no jogo, o jogador sentiria na obrigação de tirar os dois itens na parede, assim, obedecendo o que o jogo manda, para que sua partida não seja encerrada.

É possível também citar outro momento onde se possui uma plena liberdade no jogo. Em determinado ponto da história, recebe-se do governo de Arstotzka uma chave para abrir um compartimento, dentro da cabine, que revela guardar um rifle tranquilizante, o que poderia ser usado livremente durante a jogabilidade. O mesmo acontece com o rifle de fogo, porém a chave é um presente do EZIC ao inspetor.

RELICI

O objetivo primário com o acesso aos rifles seria a defesa da cabine de imigração, dos guardas e da fronteira em si. Porém o jogador possui a liberdade de atirar livremente contra a direção de civis e militares, ocasionando em quatro finais diferentes para o jogo.

Novamente temos um exemplo da liberdade criativa no vídeo game e é possível determinar que, apesar do fato do jogo se passar inteiramente dentro de uma cabine de imigração e o personagem, e consequentemente o jogador, obedecer a ordens estritas sobre o que aprovar e desaprovar acerca das pessoas que passam pela fronteira, o trabalho de Pope consegue oferecer uma gama de oportunidades de gozar de liberdade criativa com o personagem.

Outro exemplo de liberdade que existe no jogo, de uma maneira menos relevante que as citadas anteriormente, seria a distribuição da renda obtida pelo inspetor, tanto através do salário pago ao trabalho feito na fronteira quanto através de um dinheiro como recompensa por serviços extras ao EZIC, e a certas pessoas que passam pela fronteira e tentam subornar o protagonista.

Com a soma desta verba, é necessário dividi-la entre os três principais gastos: aluguel, comida e calefação. É optativo do jogador gastar, ou não, nas três categorias, considerando que os custos possam aumentar. Os custos são divididos, isso sem a liberdade do jogador, entre os membros da família que o inspetor tem de sustentar: seu filho, esposa, tio e sogra (podendo ter mais um membro da família com o passar do jogo, a sobrinha). Os três gastos citados no início do parágrafo podem aumentar caso algum dos membros tenha alguma doença.

A liberdade de escolher o destino de cada um dos membros, de optar por não gastar em medicina para algum parente doente para manter outros bens, tal como comida ou calefação, para manter os outros membros da família saudáveis.

RELICI

FIGURA 2: A tela para distribuição da renda, apenas as opções "comida" e "calefação" estão disponíveis para serem gastas, ou não

Fonte: Jogo “Papers, Please” (2013).

CONCLUSÃO

É possível concluir, com a análise feita pelo artigo, que assim como nos filmes citados no início, é possível contar uma história, neste caso de jogos eletrônicos, com um formato diferente dos outros jogos. Se formos analisar um jogo onde se tem plena liberdade criativa, tal como “Grand Theft Auto: San Andreas” (2004, Rockstar North), onde era possível modificar desde a aparência física do personagem, até roupas com “Papers, Please”, existe uma impressão que a comparação seria desproporcional, mas não é o que ocorre.

A liberdade em “Papers, Please”, esta mesma liberdade criativa citada por Audi (2014) em citação passada, está em formato do desenvolvimento da narrativa e da liberdade de ação que o personagem pode tomar ao interagir com as pessoas que passam pela cabine de imigração. A interação entre os personagens no jogo da Rockstar, por exemplo, ocorre minimamente durante a jogabilidade, ou em formatos de “cutscenes”, ou seja, cenas cinematográficas onde o jogador não possui interação com as ações que ocorrem.

Em “Papers, Please”, as “cutscenes” beiram o inexistente, aparecendo apenas na abertura e nos finais, todo o resto da interação entre o protagonista e os

elementos apresentados pelo jogo, ficam a critério do jogador, inclusive as decisões e referências pessoais do jogador entram em questão.

As decisões e a personalidade do jogador entram em questão no momento do casal de Antegria, por exemplo. Onde o jogo requer que se tenha compaixão pela esposa que não possui os documentos adequados e concedê-la o visto para entrar em Artstotzka.

Uma outra diferença que ocorre entre jogos ao estilo do feito pela Rockstar e do jogo de Lucas Pope são as consequências dos atos. As consequências, tanto de deixar alguém passar pela fronteira, quanto em atirar em alguém, são enormes, e ambas se desenvolvem em sua própria jornada do herói. O diferencial de “Papers, Please” é que os pequenos atos influenciam em cada uma das etapas da saga do herói proposta por Vogler (2015), por exemplo, e cada uma dessas jornadas possui seu próprio fim feito por Pope, além de possuir também as outras etapas.

Em conclusão sobre o título do artigo, o paradoxo que acontece no jogo é o fato do jogador possui total liberdade não só na narrativa, como na criação do personagem. Por exemplo, fica a critério do jogador optar ou não por cada pessoa que passa, assim, moldando as características do inspetor. Algo que não acontece nos outros jogos citados anteriormente, tal como “GTA: San Andreas”. No exemplo, as características do protagonista, Carl Johnson, é algo imposto pelo jogo, e suas decisões e aceitação de certas coisas que são promulgadas a ele são contra o controle do jogador. Diferente do que acontece no jogo analisado, em “Papers, Please” existe a total liberdade de controlar características do inspetor tais como empatia e obediência ao governo de Arstotzka por exemplo.

Existe também um outro paradoxo que poderia ser abordado como conclusão deste artigo. O fato de ser um jogo que aborda a falta de liberdade e opressão feita por um governo, e o fato de existir enorme burocracia para possuir a liberdade de ir e vir, e, ao mesmo tempo, o jogo gozar de vinte finais diferentes com

RELICI

plena liberdade criativa para traçar uma das diversas sagas que o protagonista pode tomar

REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn; TELLES, Helyom Viana. **Narrativa, história e ficção:** os history games como obras fronteiriças. Universidade Metodista de São Paulo: Comunicação & Sociedade, São Paulo, v. 27, p. 303-317, 2013.

AUDI, Gustavo. **Emergência e incerteza em jogos de videogame**. Universidade de São Paulo: Novos Olhares, São Paulo, v. 3, n. 1, p. 72-86, 2014.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. 11 ed. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2007.

CÂNDIDO, Antônio. **O estudo analítico do poema**. 3 ed. São Paulo: Humanitas, 1996.

Grand Theft Auto: San Andreas. Desenvolvedora: Rockstar North. Publicadora: Rockstar. Edimburgo (Escócia): 2004.

INTERNET MOVIE DATABASE. **12 Angry Men**. Disponível em: < http://imdb.to/1kk5n7M>. Acesso em: 4 jan. 2017.

_____. **Rear Window**. Disponível em: <http://imdb.to/1AFsIvB>. Acesso em: 4 jan. 2017.

Papers, Please. Desenvolvedora: 3909 LLC. Publicadora: 3909 LLC. Mount Pleasant, Carolina do Sul (EUA): 2013.

The Stanley Parable. Desenvolvedora: Galactic Cafe. Publicadora: Galactic Cafe. Austin, Texas (EUA): 2011.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor:** estrutura mítica para escritores. 3 ed. São Paulo: Aleph, 2015.