

Ilustrações
para jogo de tabuleiro

Boogie

Por:
Felipe de Jesus Francati

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA PORTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”

Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação

Departamento de Design

Ilustrações para jogo de tabuleiro “Boogie”

Felipe de Jesus Francati

Projeto de conclusão de curso
apresentado para obtenção do título de
bacharelado em Design Gráfico, sob
orientação da Profa. Dra. Cássia Letícia
Carrara Domiciano e coorientação do
Prof. Me. Leonardo Alvarez Franco.

Bauru

2023

F814i Francati, Felipe de Jesus
Ilustrações para jogo de tabuleiro "Boogie" / Felipe de Jesus
Francati. -- Bauru, 2023
31 p. : il., tabs.

Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado - Design) -
Universidade Estadual Paulista (Unesp), Faculdade de
Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru
Orientadora: Cássia Letícia Carrara Domiciano
Coorientador: Leonardo Alvarez Franco

1. Design Gráfico. 2. Ilustração. 3. Design de Jogos. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca da
Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru. Dados fornecidos pelo
autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

RESUMO

O mercado de jogos, especialmente em mídias digitais, tem crescido de forma exponencial com o passar dos anos. E com o surgimento da pandemia de COVID-19 em Março de 2020, os hobbies analógicos perderam ainda mais força nessa competição com os digitais devido às restrições de contato humano. Com isso em mente, Boogie foi idealizado na tentativa de reaproximar as pessoas para além do digital de maneira lúdica e imersiva. Este projeto aborda especificamente o processo de criação das ilustrações das peças que compõem o jogo bem como seu desenvolvimento, desmembrando cada uma das etapas contidas em seu design. O mesmo tem como objetivo apresentar uma coleção de imagens e mockups que visam simular o processo como é feito em meio comercial, ou seja, com o intuito de gerar um produto que vá ser comercializado.

ABSTRACT

The gaming market, especially the digital media, has grown exponentially as the years pass by. And with the emergence of the covid-19 pandemic in March 2020, the analogic hobbies lost further strength in the competition against the digital ones due to restrictions of human contact. With this in mind, Boogie was idealized as an attempt to reconnect people beyond the digital in a playful and immersive way. This project approaches specifically the process behind the creation of the pieces's illustration that makes up the game as well as its development, breaking down each of the steps within its design. Oneself has the objective of presenting a collection of pictures and mockups that aim to simulate the process as it is done in a commercial way, in other words, pursuing to generate a product that will be commercialized.

PALAVRAS-CHAVE

Design Gráfico. Ilustração. Design de jogos.

INTRODUÇÃO

Com o passar dos anos fica cada vez mais nítido o interesse que as pessoas desenvolveram no que tange ao entretenimento digital, especialmente quando se trata de jogos online e serviços de streaming que hoje movimentam um mercado multibilionário. O acesso à esses meios de entretenimento e comunicação foram extremamente facilitados devido ao grande avanço tecnológico que se acelera exponencialmente e trouxe consigo os aparelhos celulares. Entretanto, esse progresso também acabou por desenvolver e agravar uma série de problemas para as relações sociais e para a saúde mental e física das pessoas, como a depressão, a ansiedade patológica, a angústia, dentre outros.

O logotipo e os ícones utilizados nesse projeto foram contribuições de Thúlio Franco de Godoy, que desenvolveu o jogo de tabuleiro “Boogie” durante seu Trabalho de Conclusão de Curso com o propósito de ser uma ferramenta que visa reunir as pessoas para uma atividade prazerosa em grupo, onde os jogadores assumem o papel de crianças que invadiram e ficaram presas em uma mansão mal-assombrada durante a noite de Halloween, e agora os jogadores devem cooperar entre si para escapar das garras do bicho-papão. Esse projeto reúne essas características com base na popularidade dos

gêneros de terror, ficção, exploração e aventura entre o público jovem na indústria do entretenimento, a fim de torná-lo mais atrativo e com bastante foco no quesito imersão.

Figura 01 – Ícones utilizados



Autor: Franco de Godoy, Thúlio

OBJETIVOS

O objetivo principal deste projeto é desenvolver as artes das peças para o jogo de tabuleiro “Boogie”, bem como criar uma primeira visualização de seus personagens jogáveis com base nas características descritas em briefing realizado o criador do jogo e na proposta do projeto como um todo.

Objetivos específicos

- a) Desenvolver 3 ilustrações de cômodos da mansão mal-assombrada
- b) Desenvolver o Design dos 4 personagens jogáveis
- c) Desenvolver a textura do verso das cartas, bem como a diagramação da sua face
- d) Demonstrar o processo de criação dessas peças da sua idealização até a finalização

METODOLOGIA

Análise de similares

Para melhor compreensão, este tópico foi dividido em 2 grupos: Referências Estéticas e Referências Visuais. A primeira se refere às características contidas nas ilustrações como o estilo das linhas, da colorização e da iluminação das cenas, buscando mimetizar as sensações evocadas por seus estilos gráficos simplistas porém marcantes. A segunda por sua vez, tem foco nos aspectos mais funcionais do Design Gráfico, como a diagramação, a iconografia e a legibilidade, visando maior fluidez durante o jogo, o que é imprescindível para criar e sustentar a cadência necessária para manter os jogadores imersos e entretidos, que caso contrário, pode gerar uma experiência pouco agradável.

Com isso em mente, foram elaborados painéis semânticos distintos e focados para cada um desses aspectos que compõem as peças, compilando neles trabalhos já consagrados e reconhecidos por sua eficácia em entregar as sensações e emoções vislumbradas para este projeto, que foram minuciosamente dissecados e estudados a fim de compreender melhor como e por quais razões eles os fazem com tamanha maestria.

Referências estéticas

Aqui buscou-se por “cartoons” que tenham uma atmosfera mais sombria no mundo dos jogos e desenhos animados. Colocando-os lado a lado é possível ter uma melhor visualização de pontos comuns entre esses trabalhos, servindo como um norte, ou ao menos como ponto de partida para o rumo que o projeto pretende tomar.

As referências escolhidas são: Don't Starve; Hollow Knight; Coragem, o Cão Covarde; As Terríveis Aventuras de Billy e Mandy; Beetlejuice; Invasor Zim; Little Nightmares

Das referências selecionadas foram abstraídas as seguintes características:

- Traços feitos com linhas de espessura variável trazem maior expressividade, a diferença de peso entre as linhas consegue enfatizar partes da cena ou personagem.
- Cores-base mais simples afim de manter os desenhos mais próximos do estilo cartoon
- Jogo de luzes e sombras levemente mais realistas melhor proporcionam a ambientação e a imersão pretendidas. As luzes também são usadas em contrapartida com o fundo escuro para trazer foco à parte desejada da peça de forma que a luz direta, também chamada de luz dura, cria uma imagem mais dramática através do alto contraste. A luz difusa por sua vez, é utilizada acaba por evocar um ar mais sereno à obra e juntas, conseguem instigar a ânsia nos observadores pois de maneira quase que contraditória, criam intensidade dentro de onde os olhos veem estática e calma.

Figura 02 – Painel de referências estéticas



Fonte: Compilação pelo autor

Montagem a partir de imagens coletadas nos sites do hollowknight.fandom, teoriageek, wotpack e tecmundo via Google Imagens.

Referências Visuais

Como antes abordado, o objetivo deste painel é buscar elementos gráficos em outros trabalhos já maturados. Pensando nisso e baseando-se no painel estético, foram pesquisados jogos de tabuleiros populares entre os amantes do hobby com mecânicas similares dentro dos gêneros de terror e ou dungeon crawling, que em tradução livre significa “exploração de masmorra” e é utilizado para categorizar jogos onde se explora um ambiente fechado. Observando e analisando a execução de suas diagramações e iconografia, as principais referências são: A Ilha Proibida; Betrayal At The House On The Hill; Nemesis; Tiny Epic Dungeons;

As principais características utilizadas de suas mecânicas foram:

- O tabuleiro modular, que foi pensado para aumentar a sua “rejugabilidade” através da aleatoriedade do terreno, fazendo com que cada partida se comporte de maneira diferente da anterior.
- A mecânica de Buscar e Entregar, que consiste em deslocar-se no mapa até encontrar o que foi requisitado pelo jogo e trazê-lo até um outro ponto também especificado, fazendo com que seja necessário atribuir ícones às peças para identificar esses marcos.

Figura 03 – Painel de referências visuais



Fonte: Compilação pelo autor

Montagem a partir de imagens coletadas nos sites da Amazon, Criticalboardgamer, Geekdad e Ebay via Google Imagens.

DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

Sinopse do jogo

Os jogadores vão assumir os papéis de crianças durante uma noite de Halloween que invadiram e ficaram presas em uma casa assombrada pelo Bicho-Papão. Os jogadores deverão então explorar a casa evitando encontros com seu habitante vil para achar as quatro chaves espalhadas pelos cômodos e poderem só assim, sair da mansão. Mas devem fazer isso antes que o tempo se esgote, pois uma vez que fiquem lá por um período estendido, estarão sob total influência da magia do Bicho-Papão, que os imobilizará por completo através do terror e serão parte da decoração da mansão pelo resto da eternidade.

Dos cômodos

Ficou estabelecido no Briefing que a casa onde se passa o jogo seria uma mansão abandonada às pressas pelos humanos há algum tempo. Então, as localidades deveriam estar como se ainda estivessem sendo utilizadas, porém com um certo nível de degradação e caos, causados pela ação do tempo e de seu novo habitante.

Para representar esses cômodos nas peças existem uma diversidade de opções no que diz respeito ao ponto de vista do observador, como se pode observar na figura 03. Dentre elas a visão vertical, que é onde se vê os elementos da composição de cima, como é apresentado no jogo “Betrayal at the House on the Hill”, apesar de cumprir seu papel em situar os jogadores, acaba por não contribuir para a imersão dos mesmos, pois, acaba tendo um aspecto muito mais técnico do que artístico pela falta de profundidade e limitação nas composições realizadas com os elementos presentes na cena.

Por outro lado, a visão oblíqua que se caracteriza pela vista frontal e superior dos elementos, como é retratado no jogo Tiny Epic Dungeons, atinge a métrica estabelecida para situar os jogadores bem como também permite uma maior liberdade criativa nas composições. Contudo, a vista superior acaba gerando a interpretação subconsciente de superioridade nos jogadores, uma vez que é natural o raciocínio de que: se vejo de cima, sou maior; se sou maior, sou mais forte. Essa linha de pensamento é cabível para o jogo citado, já que nele os jogadores se passam por heróis que adentraram uma masmorra com o objetivo de enfrentar e eliminar os monstros que ali residem, tentando evitar que o mal se espalhe pela superfície da terra. Porém, em Boogie os participantes são apenas crianças comuns que acabaram acidentalmente e completamente despreparadas entrando em um local que lhes oferece grande perigo, isso faz com que seja necessário, não só evitar essa sensação de grandiosidade como é de extremo interesse causar o sentimento oposto, que pode ser alcançado através da inversão da vista frontal-superior pela frontal-inferior como optou-se por fazer.

Dos Personagens

Cada criança em Boogie foi pensada com o intuito ser única, o que faz com que seja necessário atribuir a cada uma delas características marcantes para que os jogadores possam dessa forma interpretar o jogo do ponto de vista dos personagens sabendo exatamente como cada uma pensa e age, conhecendo e entendendo seus medos, suas fraquezas e seus pontos fortes, para que consigam sentir-se como se realmente fizessem parte deste mundo fantasioso e aterrorizante. Para isso, foi tomado como ponto de partida o único traço de personalidade que impacta diretamente a mecânica do jogo, o medo.

Medo

O medo desempenha um papel fundamental no jogo, pois é a fraqueza de cada personagem e o Bicho-Papão as conhece. Então, quando ocorre um encontro, ele assume a forma do que aquela criança mais teme para tentar imobilizá-la através do terror e impedi-la de sair da casa antes que o tempo acabe, porque quando isso acontece, eles ficam presos para sempre dentro da mansão e ele vence. Para isso, foram definidas quatro fobias comuns para serem atribuídas aos personagens.

• Palhaços

• Insetos

• Zumbis

• Fantasmas

1- Fantasias

Mais uma vez, pensando na ambientação e imersão dos jogadores e tomando o medo como ponto de partida, foram arquitetadas fantasias para os personagens, de tal maneira que não contradigam suas aflições e personalidades. As fantasias foram pensadas de forma a terem a maior quantidade possível de características antagonizadas pelas fobias, como suas cores, natureza de suas origens (natural, sobrenatural, artificial, etc.), formas e personalidades.

- **Tubarão:** Poucas cores, mais sóbrio, animal com pouca expressividade. Antagonizado pela fobia de palhaços.
- **Capetinha:** Travesso, enérgico, impulsivo. Antagonizada pelo medo de zumbis.
- **Biohazard:** Em tradução livre significa risco biológico. Sua natureza curiosa sempre o leva a explorar coisas novas, porém, tomando sempre as devidas precauções. Sua roupa fechada protege bastante seu corpo. Insetos são seu ponto fraco.
- **Alienígena:** Algo de fora deste mundo, misterioso, pode ser amigável ou não. Sua natureza em ficção científica é contraposta pelo seu medo sobrenatural de fantasmas.

2- Personalidades

Apesar de não impactar diretamente no jogo, atribuir personalidades próprias aos personagens distinguindo-os uns dos outros, não apenas reforça a justificativa das escolhas tomadas em seus designs, como também possibilita uma conexão mais íntima entre jogador e personagem com base na interpretação dessas informações, conferindo às suas escolhas, um significado mais do que objetivo, mas também interativo.

Para atender essa demanda, elegeu-se o tripé medo, fantasias e cores para nortear a escolha das quatro características de personalidades para cada um dos personagens, sendo elas:

- **Segurança:** não gosta de se arriscar. Entrou na mansão contra sua vontade pela pressão social exercida pelas outras crianças
- **Enérgica:** Não gosta de ficar parada, busca sempre aventuras e acaba não medindo bem as possíveis consequências de seus atos.
- **Curiosidade:** Gosta de descobrir coisas novas e entender como o mundo funciona, apesar disso, não é inconsequente e toma as devidas precauções.
- **Imaturidade:** A mais jovem das crianças, acaba por apenas seguir seus amigos, não tendo conhecimento para discernir muito bem entre o certo e errado.

3- Cores

O azul, o vermelho, o amarelo e o verde foram as cores escolhidas com base na psicologia das cores afim de que refletissem suas personalidades e fossem coerentes com suas fantasias.

- **Azul:** Cor assimilada à confiança, tranquilidade, estabilidade e segurança. Também remete à água onde vivem os tubarões que comumente são representados em desenhos nessa cor.
- **Vermelho:** Relacionada às sensações de alta intensidade e volatilidade, transmite evoca as emoções de raiva, paixão, calor, perigo e excitação
- **Amarelo:** Considerada uma cor capaz de estimular a concentração e intelecto das pessoas, foi utilizada para insinuar sabedoria e idealismo.
- **Verde:** Os principais sentimentos e emoções buscados nessa cor são: vitalidade; perseverança; boa sorte; juventude; imaturidade.

4- Formas

Aproveitando da liberdade estética gerada pelo estilo mais estilizado dos “Cartoons”, cada personagem foi desenhado seguindo formas que expressem melhor suas personalidades, sendo elas:

- **Quadrado:** Forma assimilada à segurança, estática, resiliência, solidez
- **Triângulo:** Forma pontiaguda que expressa certa hostilidade, enquanto suas diagonais demonstram movimento, energia.
- **Oval:** Forma um pouco mais orgânica, transmite a sensação de conforto, sensibilidade.
- **Círculo:** Associado à união, vida e proteção. Passa uma mensagem mais amigável.

Por último, foi criado uma tabela compilando todos estes dados apresentados, fazendo uma relação entre os personagens, suas fantasias, seus medos, suas formas e cores. Tabela essa cuja única finalidade é a de facilitar a visualização e assimilação entre cada um destes elementos.

Figura 04 – Tabela de design dos personagens

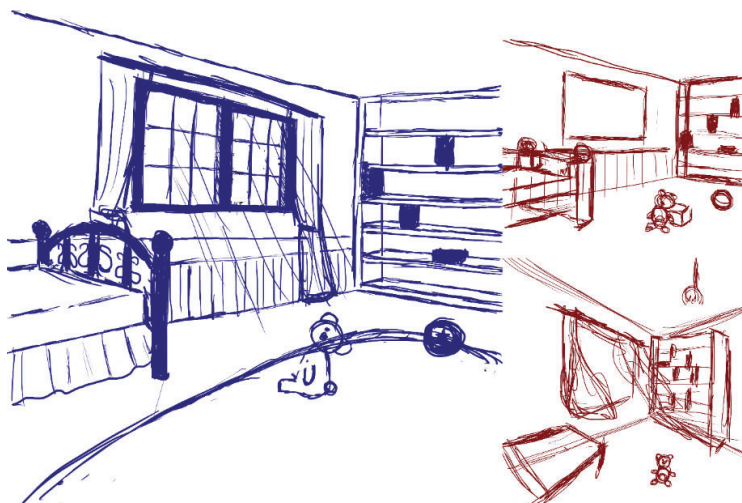
	Criança 1	Criança 2	Criança 3	Criança 4
Medo	Palhaço	Zumbi	Inseto	Fantasma
Fantasia	Tubarão	Capetinha	Biohazard	Alienígena
Traço	Segurança	Energia	Curiosidade	Imaturidade
Cor	Azul	Vermelho	Amarelo	Verde
Forma	Quadrado	Triângulo	Oval	Círculo

Fonte: De autoria própria

Esboços

Com os painéis e características de cada peça e personagens definidas, são então elaborados alguns esboços descomprometidos, testando principalmente perspectivas, composições e elementos para uma melhor visualização de como será o produto final, e após isso, é feita uma seleção dos itens que melhor transmitem a mensagem idealizada, para então criar um esboço final.

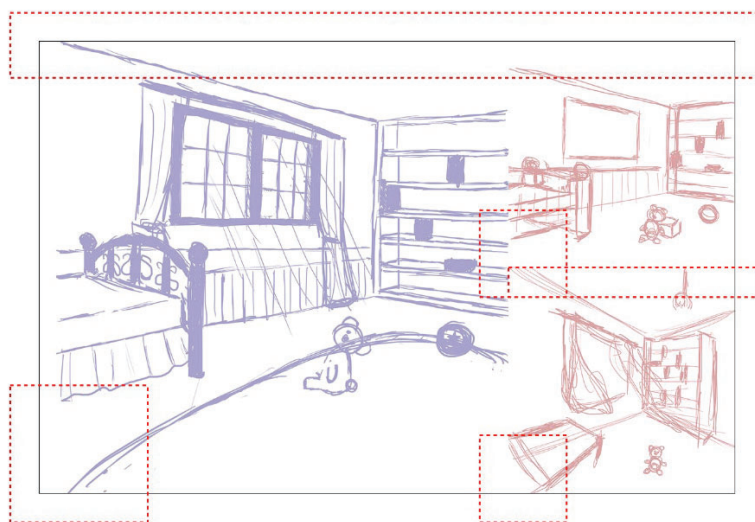
Figura 05 – Exemplo de esboços iniciais



Fonte: De autoria própria

Mesmo durante os esboços iniciais manteve-se o cuidado de manter áreas reservadas com poucos ou nenhum elemento visual, onde os ícones e textos que provavelmente seriam aplicados posteriormente a fim de manter maior legibilidade dos mesmos, tendo como referência os exemplos compilados na pesquisa de similares visual vide figura 03 e representado na figura 06.

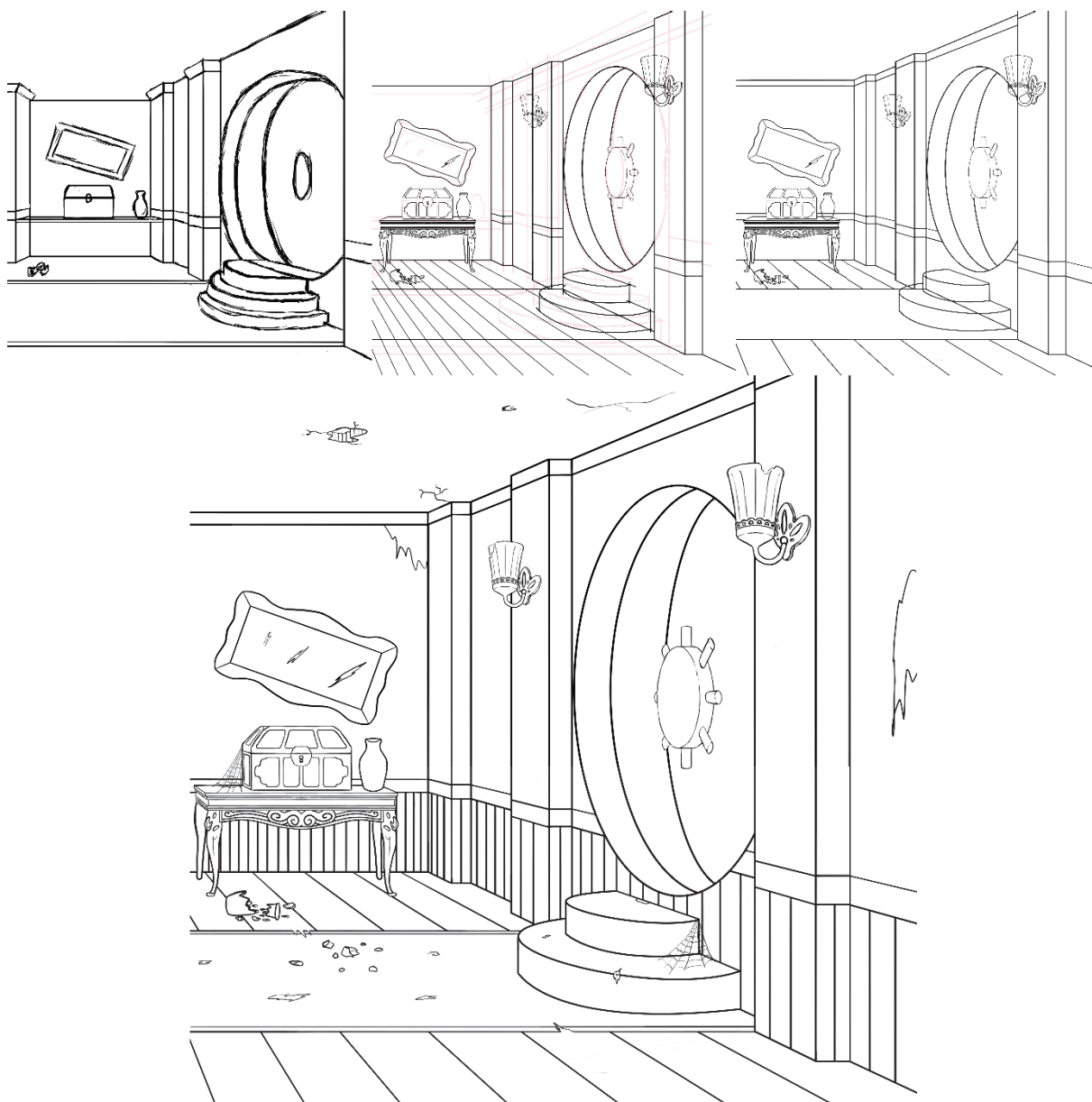
Figura 06 – Exemplo de esboços iniciais



Fonte: De autoria própria

Com o esboço bem definido, a peça então passa por um processo de refinamento dos traços antes de ir para a etapa de colorização, onde seguindo a mesma lógica dos esboços, são feitos mais alguns testes antes de eleger as cores finais. Assim que satisfatórias, as matizes bases então recebem ajustes em sua saturação e luminosidade, buscando criar coerência e unidade entre seus elementos.

Figura 07 - Processo de refinamento dos traços nas peças de cômodos (Cofre)



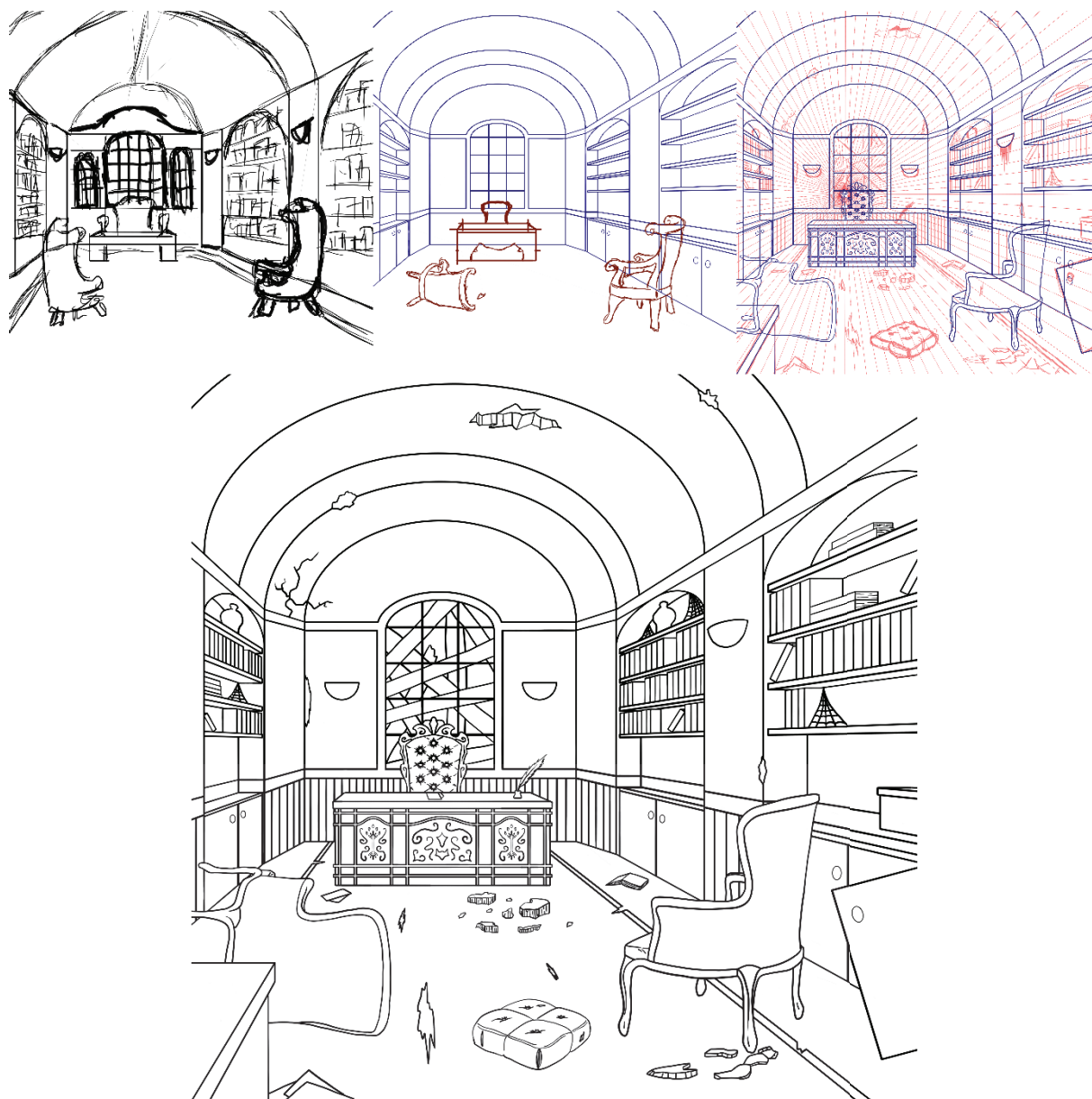
Fonte: De autoria própria

Figura 08 - Processo de refinamento dos traços nas peças de cômodos (Quarto de Criança)



Fonte: De autoria própria

Figura 09 - Processo de refinamento dos traços nas peças de cômodos (Escritório)



Fonte: De autoria própria

Figura 10 – Processo de refinamento nos traços dos personagens

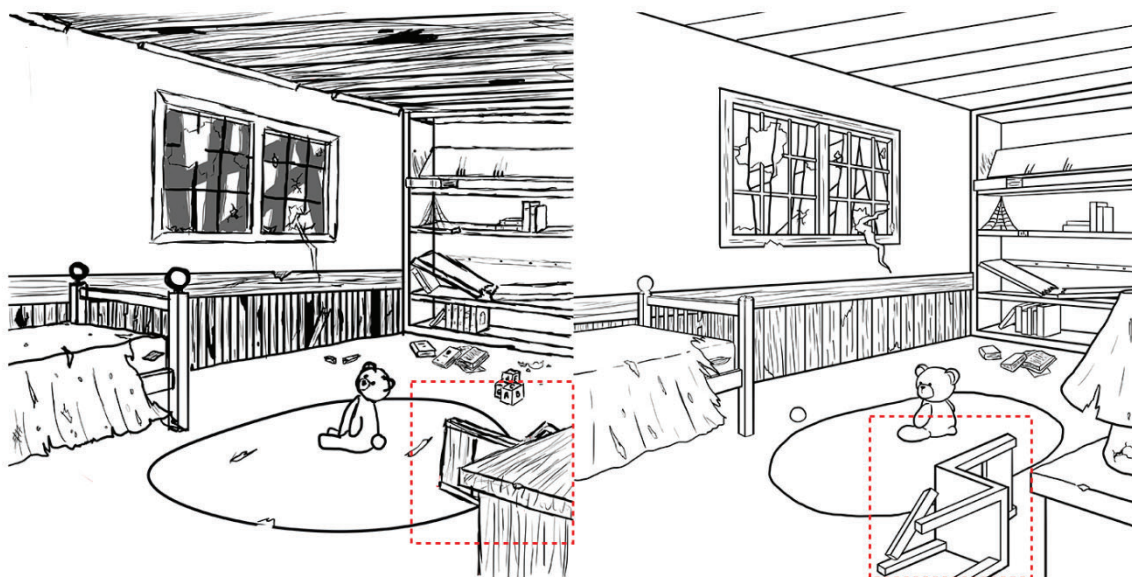


Fonte: De autoria própria

Além de simplesmente refinar o traçado das imagens, é também de suma importância para criar uma peça final satisfatória e harmoniosa, que se mantenha atento quanto à legibilidade dos elementos que compõem o cenário ilustrado.

Como exemplificado na figura 11, a posição em que a cadeira foi desenhada inicialmente dificultava seu entendimento, então duas alterações cabíveis seriam: reposiciona-la de forma que ficasse completamente visível como optou-se por fazer, ou remove-la totalmente.

Figura 11 – Exemplo de reposicionamento dos elementos



Fonte: De autoria própria

Cores e acabamentos

Figura 12 – Cores-base aplicadas aos cômodos (cofre)



Fonte: De autoria própria

Figura 13 – Cores-base aplicadas aos cômodos (quarto de criança)



Fonte: De autoria própria

Figura 14 – Cores-base aplicadas aos cômodos (escritório)



Fonte: De autoria própria

Figura 15 – Cores-base aplicadas aos personagens



Fonte: De autoria própria

Durante o processo de colorização das peças manteve-se a atenção à alguns detalhes que podem passar despercebidos à primeira vista, mas que foram pensados cuidadosamente com o intuito de agregar maior profundidade e valorizar ainda mais as ilustrações.

Como pode se observar na figura 16, as paletas de cores utilizadas nos cômodos são extremamente similares, quando não, idênticas. Isso foi feito tendo em mente o contexto em que o jogo se passa, que é uma antiga mansão abandonada, deixando implícito que seus antigos moradores teriam montante para decorar seu interior não só com objetos e materiais nobres, mas também que harmonizem entre si, ou de maneira simplificada, teriam dinheiro para comprar tudo combinando.

Figura 16 – Demonstração das paletas de cores



Fonte: De autoria própria

Outro detalhe sutil mas que também tem o seu valor, é a escolha de representar os livros do escritório com a mesma cor e tamanho, remetendo às enciclopédias antigas, enquanto no quarto de criança eles têm tamanhos e cores diferentes buscando simbolizar os livros infantis, evitando sobrecarregar a composição com elementos visuais que ficariam no plano de fundo.

Com todos os desenhos e cores bases prontos, optou-se por adicionar luzes e sombras às peças, tendo em mente mais uma vez, manter a homogeneidade entre todos componentes produzidos.

Figura 17 – Demonstração das cores dos livros



Fonte: De autoria própria

Figura 18 – Peças de Cômodos com luzes e sombras aplicadas (cofre)



Fonte: De autoria própria

Figura 19 – Peças de Cômodos com luzes e sombras aplicadas (quarto de criança)



Fonte: De autoria própria

Figura 20 – Peças de Cômodos com luzes e sombras aplicadas (escritório)



Fonte: De autoria própria

Figura 21 – Personagens com luzes e sombras aplicadas



Fonte: De autoria própria

Resultados

Aqui estão inseridas imagens das ilustrações finalizadas seguindo as etapas anteriores, bem como seus mockups para melhor visualização do produto como seria se impresso.

Neste ponto do processo, todas as ilustrações à serem utilizados estão prontas e são diagramadas de maneira que a legibilidade tanto das imagens quanto do texto e iconografia sejam as melhores possíveis a fim de trazer maior clareza e fluidez durante uma partida. Também foi desenvolvida a imagem que será aplicada no verso dessas peças que, apesar de não ter registrado, seu desenvolvimento seguiu rigorosamente o processo aplicado à todas as outras ilustrações.

Com o objetivo de enriquecer a pré-visualização do projeto, elaborou-se o mockup de um Meeple, que é uma peça simples e corriqueiramente confeccionada em madeira. Caracterizada por ser a silhueta do personagem recortada de uma prancha, que pode receber a aplicação de sua imagem nas faces da peça e é utilizada para representa-lo no tabuleiro durante a partida.

A utilização dos Meeples foi uma alternativa à impressão 3D que tem como finalidade reduzir os potenciais custos de produção do jogo e de facilitar a execução de um possível protótipo que seria utilizado durante as apresentações do projeto caso viesse à buscar financiamento para ser produzido em escala comercial, como almejava o autor do jogo.

Figura 22 – Verso das peças de tabuleiro finalizado



Fonte: De autoria própria

Figura 23 – Visualização das peças com seus respectivos ícones (cofre)



Fonte: De autoria própria

Figura 24 – Visualização das peças com seus respectivos ícones (quarto de criança)



Fonte: De autoria própria

Figura 25 – Mockup do Meeple



Fonte: De autoria própria

Figuras 26 e 27 – Imagens aplicadas em mockup coletado na internet



Fonte: Elaborado pelo autor, com aplicação dos modelos disponíveis em: MOCKUP FREE. Acesso em: 20 nov. 2023



Fonte: Elaborado pelo autor, com aplicação dos modelos disponíveis em: MOCKUP FREE. Acesso em: 20 nov. 2023

Figura 28 – Mockup do Meeple aplicado sobre mockup da figura 26



Fonte: Elaborado pelo autor, com aplicação dos modelos disponíveis em: MOCKUP FREE.
Acesso em: 20 nov. 2023

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao fim deste projeto concluiu-se que, a metodologia de um projeto, bem como a pesquisa de similares e outras ferramentas utilizadas no design desempenharam um papel fundamental para sua concepção. Provou-se também de extrema importância ter um briefing bem definido para usar como guia até o fim do projeto. Reforçado pela criação dos painéis semânticos, evitou-se muita contradição na criação dos personagens, assim como também evitou o retrabalho desnecessário, tornando todo o projeto muito mais eficaz e eficiente.

Além disso, muitos dos conceitos, campos e ferramentas utilizados e estudados pelo design, como a semiótica e psicologia aplicada ao design dentre diversos outros, possibilitaram a geração de um *storytelling* mais completo, onde cada um dos elementos utilizados foi pensado com um propósito, o que é imprescindível para atingir o nível satisfatório de imersão almejado pelo projeto.

REFERÊNCIAS

HELLER, E. **A psicologia das cores**: como as cores afetam a emoção e a razão. Editora Gustavo Gili. 1ª edição, 15 novembro 2012.

LOOMIS, A. **Creative Illustration**. Andrew Loomis Library. Titan Books, 9 outubro 2012.

Mockups coletados disponíveis em: <<https://mockupfree.co/product/paper-drink-coaster-2-free-psd-mockups/>>. Acesso em: 20 nov. 2023.

Por que a falta do convívio social impacta na nossa saúde mental? Hospital Santa Mônica. 02 dez. 2020. Disponível em: <<https://hospitalsantamonica.com.br/por-que-a-falta-do-convivio-social-impacta-na-nossa-saude-mental/#:~:text=Os%20mais%20evidentes%20s%C3%A3o%20os,%2C%20irritabilidade%2C%20medo%20e%20ins%C3%B4nia>>. Acesso em: 12 nov. 2023.

ROCHA, Matheus. Mercado de games cresce no país e atrai cada vez mais empreendedores. **Folha de S. Paulo**. 19 ago. 2022. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/mpme/2022/08/mercado-de-games-cresce-no-pais-e-atrai-cada-vez-mais-empreendedores.shtml>>. Acesso em: 12 nov. 2023.