

Produção de sentido em jogos digitais: uma análise semiótica peirceana da personagem Raíssa Oliveira de A Lenda dos Cristais

Meaning-making in digital games: a Peircean semiotic analysis of the character Raíssa Oliveira from A Lenda dos Cristais

Gustavo Marques da Silveira¹, Caio Tulio Olímpio Pereira da Costa², Felipe Cerqueira Santos³

Departamento de Ciências Exatas e da Terra 1, - Universidade do Estado da Bahia (UNEB) – Salvador - BA

marquesgustavo055@gmail.com,
caiotuliocosta3@gmail.com,
felipeecerqueirasantos123@gmail.com

Abstract. Introduction: Technological advances have driven the expansion of digital games, establishing them as an interdisciplinary field with applications that go beyond entertainment. In this context, the relevance of theoretical approaches that enable an understanding of the production of meaning in these interactive artifacts stands out. **Objective:** To analyze the character Raíssa Oliveira from the game *A Lenda dos Cristais* in light of Peircean semiotics, investigating how visual, narrative, and mechanical elements are articulated across the dimensions of icon, index, and symbol. **Methodology or Steps:** The research adopts a qualitative and exploratory approach, grounded in a theoretical review of Peircean semiotics and a Systematic Literature Review (2021–2025) of the SBGames proceedings, in addition to an applied analysis of the character within the context of the game. **Results:** The study aims to demonstrate that character design integrates iconic, indexical, and symbolic signs in a coordinated manner, suggesting potential for recognition based on culturally situated visual, narrative, and mechanical signs. Furthermore, the mapping reveals a gap in academic research that integrates Peircean semiotics and digital games in a cohesive manner, reinforcing the contribution of this study by proposing the Peircean triad as a theoretical and methodological tool for character analysis and development.

Keywords: Peircean semiotics, Character design, Digital games, Semiotic analysis.

Resumo. Introdução: O avanço tecnológico tem impulsionado a expansão dos jogos digitais, consolidando-os como um campo interdisciplinar com aplicações que ultrapassam o entretenimento. Nesse contexto, destaca-se a relevância de abordagens teóricas que permitam compreender a produção de sentido nesses artefatos interativos. **Objetivo:** Analisar a personagem Raíssa Oliveira, do jogo *A Lenda dos Cristais*, à luz da semiótica peirceana, investigando como elementos visuais, narrativos e mecânicos se articulam nas dimensões de ícone, índice e símbolo. **Metodologia ou Etapas:** A pesquisa

*adota abordagem qualitativa e exploratória, fundamentada em revisão teórica da semiótica peirceana e em um Mapeamento Sistemático de Literatura (2021-2025) nos anais do SBGames, além de análise aplicada da personagem no contexto do jogo. **Resultados:** Espera-se evidenciar que o design da personagem integra signos icônicos, indiciais e simbólicos de forma articulada, sugerindo potenciais de reconhecimento a partir de signos visuais, narrativos e mecânicos culturalmente situados. Ademais, o mapeamento indica uma lacuna na produção acadêmica que articule semiótica peirceana e jogos digitais de maneira integrada, reforçando a contribuição deste estudo ao propor a tríade peirceana como ferramenta teórico-metodológica para análise e desenvolvimento de personagens.*

Palavras-chave: *Semiótica peirceana, Design de personagem, Jogos digitais, Análise semiótica.*

1. Introdução

Mediante o avanço tecnológico na contemporaneidade, é possível notar o constante crescimento em que se encontra o cenário dos jogos digitais, este que por muito foi comparado com o cenário do cinema e da música, até ultrapassá-los em consumo e popularidade. Em análise levantada pela Pesquisa Game Brasil (PGB) (SIOUX; BLEND; ESPM, 2025), é revelado que aproximadamente 82.8% dos brasileiros consomem jogos digitais, dado este muito impulsionado pela acessibilidade aos jogos digitais que os *smartphones* provém à sociedade. Embora primariamente os jogos digitais tenham como principal objetivo o entretenimento, em contextos mais recentes é possível ver este cenário migrando para áreas distintas, que não têm o entretenimento como primeiro foco. Segundo Novak (2010), os jogos digitais possuem potencial midiático para atuarem em áreas distintas do conhecimento, integrando perfis como por exemplo: ciências exatas, ciências humanas e área da saúde.

Uma exemplificação de destaque deste cenário na prática é o trabalho dos jogos da franquia *Assassin's Creed* (2020), cujo desenvolvimento do modo de jogo *Discovery Tour* permitiu com que professores utilizassem os contextos históricos presentes nos jogos como auxílio potencialmente imersivo aos alunos em sala de aula, facilitando o entendimento e conhecimento de ambientes e figuras históricas. Sob essa ótica, é possível inverter esta proposta, projetando um cenário onde outras áreas do conhecimento impactam no desenvolvimento de jogos digitais. Nesse contexto, destaco a semiótica, que de acordo com Santaella (1983) é a área do conhecimento que estuda a criação de sentido e significado em diferentes vertentes, como aspectos sonoros, aspectos visuais, comunicação verbal e não verbal, dentre outros.

Diante disso, surge a pergunta de partida: De que maneira os elementos visuais, narrativos e mecânicos presentes no design da personagem Raíssa Oliveira, no jogo *A Lenda dos Cristais*, articulam-se, à luz da semiótica peirceana, nas dimensões de ícone, índice e símbolo para produzir sentidos no contexto dos jogos digitais? Buscando relacionar a área da semiótica com a área de desenvolvimento de jogos digitais, portanto, este artigo tem por objetivo: Analisar a personagem Raíssa Oliveira, do jogo digital “A Lenda dos Cristais”, à luz da semiótica peirceana, a partir da relação triádica entre ícone, índice e símbolo, buscando compreender como elementos visuais, narrativos e mecânicos de seu design contribuem para a produção de sentido no contexto dos jogos digitais. Para

conseguirmos atingir este objetivo, traremos uma seção dedicada a Fundamentação Teórica, abordando a teoria semiótica peirceana, juntamente com um mapeamento sistemático da literatura. Em seguida traremos o contexto do jogo “**A Lenda dos Cristais**”, o qual a personagem de estudo em questão está inserida e também o perfil da personagem. Dando continuidade, teremos a seção dedicada a metodologia e análise de dados e, por fim, as considerações finais.

Espera-se evidenciar como a aplicação da semiótica peirceana permite identificar e sistematizar os elementos sógnicos presentes no design da personagem analisada. Pretende-se demonstrar que a articulação entre ícone, índice e símbolo contribui de forma significativa para a construção de sentidos em jogos digitais. Por fim, almejamos reforçar o potencial da semiótica como ferramenta teórico-metodológica no desenvolvimento e análise de personagens.

2. Fundamentação Teórica

No campo da Semiótica, duas tradições teóricas clássicas assumiram papel estruturante: a vertente europeia, associada a Ferdinand de Saussure, e a vertente pragmatista norte-americana, vinculada a Charles Sanders Peirce, ambas influenciadas por debates epistemológicos que remontam a John Locke (Nicolau *et al.*, 2010). Enquanto Saussure propôs a semiologia como ciência voltada ao estudo sistemático da linguagem e das estruturas que organizam os signos no interior da cultura, Peirce ampliou o escopo da investigação ao conceber a Semiótica como teoria geral da significação, compreendendo o signo, portanto, como mediação entre pensamento, mundo e interpretação.

Considerando os objetivos analíticos dessa pesquisa, adota-se especificamente a perspectiva peirceana, sobretudo na formulação sistematizada e reinterpretada por Santaella (1983, 2002). Tal escolha se justifica em partes pela centralidade que a teoria de Peirce atribui ao processo dinâmico de produção de sentido, aspecto particularmente relevante para a análise de artefatos interativos como os jogos digitais. A obra de Peirce, composta por milhares de páginas publicadas majoritariamente de forma póstuma e organizadas posteriormente por diferentes pesquisadores, demandou reestruturações conceituais ao longo do século XX. Nesse contexto, os trabalhos de Santaella desempenham papel fundamental ao sistematizar e atualizar a teoria para o campo das ciências contemporâneas.

Para Peirce (2005), o signo não se restringe a uma entidade isolada, mas constitui uma relação triádica entre **representamen** (aquilo que representa), **objeto** (aquilo que é representado) e **interpretante** (o efeito produzido na mente do intérprete). O interpretante, por sua vez, gera novos signos em um processo potencialmente ilimitado de semiose, evidenciando o caráter dinâmico e processual da significação. Assim, o sentido não é fixo, mas continuamente produzido a partir da interação entre signo, experiência e repertório cultural do intérprete.

No interior dessa teoria, destacamos a categorização triádica dos signos em Ícone, índice e Símbolo. Nessa conjuntura, o ícone se caracteriza pela relação de semelhança com seu objeto, operando no campo das possibilidades e da qualidade sensível. O índice estabelece uma conexão factual ou causal com o objeto, funcionando como marca ou evidência de sua presença. O símbolo, por sua vez, se fundamenta em convenções culturais compartilhadas, articulando significados por meio de regras sociais e sistemas

de interpretação. Essa organização, conhecida como tríade peirceana ou relação triádica do signo (Santaella, 2002), oferece instrumental analítico consistente para examinar como elementos visuais, narrativos e/ou mecânicos produzem e enaltecem sentidos.

A Figura 1, a seguir, apresenta, de forma esquemática, o modelo triádico adotado nesta pesquisa, sintetizando a articulação entre os três tipos de signo no contexto analítico proposto.

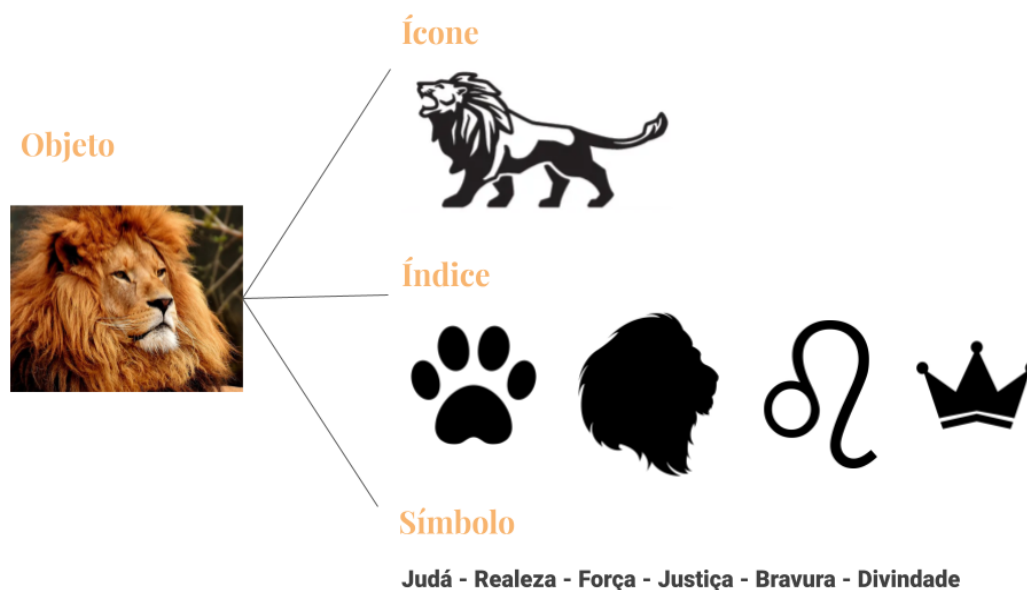


Figura 1. Exemplificação do Esquema Triádico

Embora o processo semiótico seja teoricamente ilimitado, sua atuação concreta é mediada por repertórios culturais, históricos e ideológicos que delimitam os horizontes interpretativos possíveis. Tal compreensão é relevante para a análise de jogos digitais, uma vez que estes operam simultaneamente como sistemas formais e dispositivos culturais, articulando signos visuais, regras e narrativas em processo contínuo de significação.

2.1. Mapeamento Sistemático da Literatura (MSL)

A fim de contextualizar a produção acadêmica que articula semiótica peirceana e jogos digitais no contexto brasileiro, realizou-se um Mapeamento Sistemático da Literatura (MSL), de caráter qualitativo, exploratório e descritivo, nos anais do SBGames, considerando o período de 2021 a 2025. A busca foi realizada em 2026.1, por meio de consulta direta às páginas dos *proceedings* oficiais do SBGames referentes às trilhas de Arte e Design e Cultura, disponíveis para cada edição do evento no recorte temporal delimitado. Foram consideradas as listas de artigos completos e curtos de cada trilha, com verificação inicial por título, resumo e palavras-chave, seguida de consulta ao texto completo nos casos em que havia indícios de relação com semiótica, comunicação visual, produção de sentido, design de personagens ou análise de jogos digitais.

As chaves de busca e verificação utilizadas foram: “semiótica”, “semiotic”, “Peirce”, “peirceana”, “peirceano”, “ícone”, “índice”, “símbolo”, “signo”, “produção de

sentido”, “jogos digitais”, “game”, “games”, “design de personagem” e “character design”. Como critérios operacionais de inclusão, foram considerados: (i) artigos publicados entre 2021 e 2025; (ii) trabalhos das trilhas de Arte e Design ou Cultura do SBGames; (iii) textos em português; (iv) artigos em formato completo ou curto; (v) disponibilidade pública do texto integral; (vi) presença de discussão teórica, metodológica ou aplicada envolvendo semiótica peirceana e jogos digitais; e (vii) relação explícita com aspectos visuais, comunicacionais, estéticos, interpretativos ou de design em jogos. Foram excluídos os trabalhos que apenas mencionavam termos semióticos de forma incidental, que não mobilizavam a perspectiva peirceana, que não tinham jogos digitais como objeto central, que pertenciam a outras trilhas, que estavam fora do recorte temporal ou que não apresentavam texto completo disponível.

O processo de triagem ocorreu em três etapas: inicialmente, foram contabilizados todos os artigos completos e curtos publicados nas trilhas selecionadas; em seguida, realizou-se a leitura dos títulos, resumos e palavras-chave para identificar possíveis aproximações com a temática; por fim, os textos potencialmente aderentes foram lidos de forma integral, a fim de verificar se a semiótica peirceana constituía efetivamente referencial analítico ou metodológico do estudo. Para a extração dos dados, foram registrados ano de publicação, trilha, título, autoria, formato do artigo, objeto analisado, presença ou ausência da semiótica peirceana, categorias sógnicas mobilizadas e justificativa de inclusão ou exclusão. Ao todo, foram identificados 303 artigos publicados nas trilhas analisadas, sendo 122 na trilha de Cultura e 181 na trilha de Arte e Design. Após a aplicação dos critérios, apenas três trabalhos foram classificados como diretamente relacionados à articulação entre semiótica peirceana e jogos digitais: “*Padrões de Produção de Ícones e Símbolos em Jogos com Estilo Pixelart*”, de Tarasconi e Santos (2021); “*TRÊSmoji: criação de personagens a partir de ferramenta que relaciona semiótica e emojis*”, de Silva e Campello (2023); e “*Análise Semiótica dos Elementos Visuais Baseados em Aspectos Histórico-Culturais Brasileiros no Game Dandara: Trials of Fear*”, de Santos (2025).

Visualizando estes resultados, fica claro que existe uma lacuna quando se tratam de artigos que buscam inserir a semiótica peirceana e os jogos digitais em um mesmo contexto, e ainda aqueles que trabalham este tema, recortam a teoria em pontos isolados, tratando apenas de ícone, índice ou símbolo. Esta análise, portanto, buscará aproximar ambas as áreas, de modo a agregar da melhor forma os três principais pontos destacados a respeito da semiótica anteriormente à personagem estudada em questão.

3. A Lenda dos Cristais

O jogo **A Lenda dos Cristais**, foi desenvolvido na Universidade do Estado da Bahia, como objeto resultante de uma disciplina de desenvolvimento prático de jogos digitais, este que por sua vez configura-se como um RPG (*Role-Playing Game*) de turno, *single-player*, em perspectiva lateral 2D, desenvolvido para a plataforma PC. O jogo dialoga com públicos consumidores de RPGs por turno e narrativas de fantasia, incorporando referências ao subgênero *mahō shōjo* (“garota mágica”). Ainda assim, sua classificação indicativa é livre, ampliando o espectro potencial de jogadores.



Figura 2. Menu Inicial do jogo “A Lenda dos Cristais”

Narrativamente, o jogo digital apresenta um conflito cosmológico entre duas entidades primordiais, Seirá e Chaos, responsáveis pela criação e manutenção do equilíbrio do planeta Terra. A ruptura desse equilíbrio desencadeia a fragmentação de Seirá em cristais dispersos pelo mundo, enquanto Chaos materializa o mal como agente restaurador coercitivo da ordem. No recorte temporal contemporâneo da narrativa, três jovens soteropolitanas, Raissa, Cecília e Iara, tornam-se portadoras dos cristais de Seirá, adquirindo habilidades mágicas que as colocam em confronto direto com os servos de Chaos em um episódio situado nas imediações do Farol da Barra, em Soterópolis, uma releitura direta, ao mesmo tempo em que homenageia e se inspira em Salvador-BA.

O cenário em questão é denominado “Orla de Soterópolis - Dia”, configurando-se como espaço ficcional de releitura da paisagem litorânea baiana. O elemento central da composição visual é uma construção retangular de grande porte acompanhada por um farol que projeta luz sobre o horizonte marítimo. Esses componentes atuam como marcadores espaciais e simbólicos, funcionando simultaneamente como referência arquitetônica e como dispositivo de reconhecimento cultural.



Figura 3. Tela de Gameplay do Jogo “A Lenda dos Cristais”

A presença desses signos visuais estabelece uma relação intertextual com a capital baiana, sugerindo a ambientação do jogo em um espaço diegeticamente inspirado em Salvador, ainda que apresentado sob uma nomenclatura ficcional (ver Figura 3). Além dessa contextualização espacial, as habilidades centrais das personagens foram concebidas a partir de referências estruturais e gestuais associadas à roda de capoeira, incorporando elementos característicos dessa manifestação cultural tanto em uma dimensão performática, quanto marcial. Essa escolha, inclusive, não é apenas uma apropriação estética rasa, mas se configura como um procedimento de tradução lúdica dos movimentos, ritmos e dinâmicas corporais para o sistema mecânico do jogo.

Em termos de mecânica, o jogo adota sistema de combate em turnos inspirado em títulos consolidados do gênero, como *Deltarune* e *Final Fantasy VII*. O ciclo de combate, por sua vez, se estrutura na alternância entre as decisões estratégicas do jogador, que controla simultaneamente as três personagens principais, selecionando ações, habilidades e alvos, e a execução das ações dos oponentes controlados por inteligência artificial. O processo se repete até que uma das equipes seja completamente derrotada, caracterizando a resolução do confronto.

3.1. A Personagem Raíssa Oliveira

A personagem Raíssa Oliveira, uma das três integrantes do jogo digital **A Lenda dos Cristais**, constitui um dos principais focos do processo de desenvolvimento visual e conceitual da presente pesquisa. No contexto do jogo, Raíssa é apresentada como uma adolescente de 14 anos, estudante, praticante de capoeira e é caracterizada como mulher negra. Sua concepção visual e mecânica foi estruturada a partir de referências diretas à capoeira enquanto prática corporal, marcial e de peso cultural para a narrativa de **A Lenda dos Cristais**, representando também a líder do grupo de personagens principais do jogo. A personagem foi concebida, portanto, como um signo complexo que remete a essa manifestação cultural.

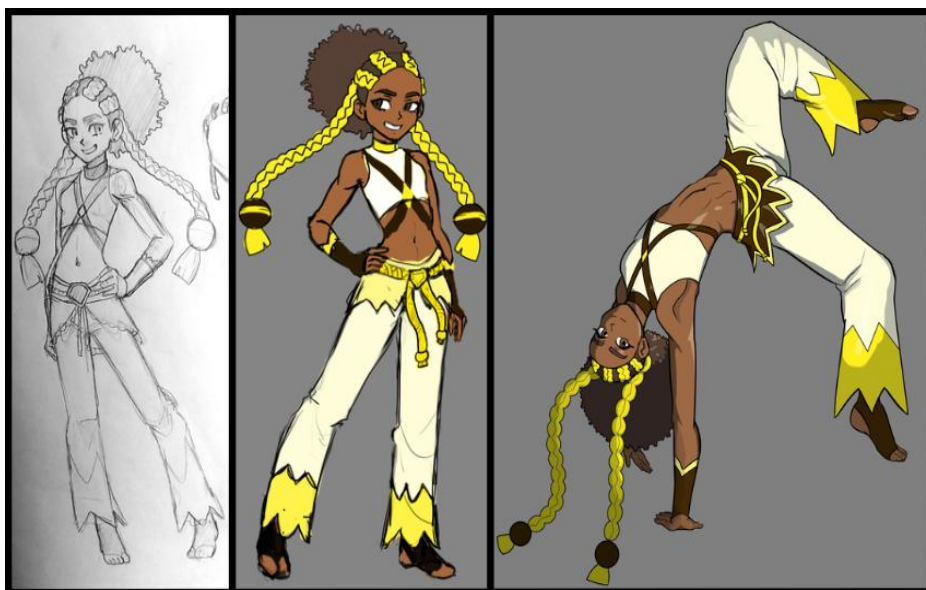


Figura 4. Personagem Ficcional do Jogo “A Lenda dos Cristais”: Raíssa Oliveira

O traje da personagem, especialmente em sua forma de “garota mágica”, preserva elementos associados ao vestuário tradicional da capoeira, como a calça de modelagem ampla, favorecendo a mobilidade, e a faixa de graduação, reinterpretada como componente visual análogo a um cinto. Tais características de design encontram paralelos em outras personagens da indústria de jogos, como Elena (*Street Fighter III: New Generation*) e Christie Monteiro (*Tekken 4*), igualmente construídas a partir de referências à capoeira.

Conforme ilustrado na Figura 4, tem-se, à esquerda, um dos primeiros esboços da personagem, realizado a lápis; ao centro, a proposta de design selecionada como definitiva, ainda em processo de definição cromática; e, à direita, a arte final da personagem, em pose característica, concebida para fins promocionais do jogo A Lenda dos Cristais.

4. Metodologia e Análise de Dados

Neste tópico, buscaremos desenvolver a análise da personagem anteriormente apresentada sob a perspectiva da semiótica peirceana (Santaella, 1983; 2002), integralizando os aspectos apresentados durante a fundamentação teórica, levando em conta o esquema triádico do signo, sendo eles o ícone, índice e símbolo, explícitos ou não explícitos.

É importante destacar, contudo, que a classificação dos elementos analisados em ícone, índice e símbolo não deve ser compreendida como uma separação rígida ou excludente. Na perspectiva peirceana, um mesmo signo pode operar simultaneamente em mais de uma dimensão, a depender da relação estabelecida com o objeto e do repertório interpretativo mobilizado. Desse modo, a análise adota o critério de predominância interpretativa: cada elemento é associado à categoria que se mostra mais evidente no contexto do jogo, sem desconsiderar possíveis sobreposições. Por exemplo, a referência à capoeira pode atuar iconicamente pela semelhança visual e gestual com essa prática corporal, indiciamente por sugerir movimento, treino e agilidade, e simbolicamente por acionar convenções culturais ligadas à Bahia, à ancestralidade e à resistência. Assim, as categorias peirceanas são mobilizadas como operadores analíticos, e não como classificações fechadas.

Logo de início, é destacado um elemento sógnico que transcorre a personagem como um todo, que é a referência à arte marcial baiana, capoeira, sendo uma representação icônica de um(a) capoeirista. Isso entra em evidência quando analisamos aspectos em seu design, como sua roupa característica, que recria um abadá (calça folgada na canela) e também sua faixa de graduação (cinto), rito de passagem para lutadores de capoeira quando adquirem experiência. Também é possível identificar referências à capoeira em suas animações do jogo, sendo sua animação padrão (idle) um gingado de capoeira, e sua habilidade básica “Benção”, um chute, movimento clássico durante a prática de capoeira.

Discorrendo para outras vertentes em seu design, também é possível identificar a presença de formas geométricas em seu design, que também atuam como potencializadores no design de personagens (Dias, 2022), sendo majoritariamente destacada a presença de triângulos (bordas da calça, detalhes da calça, adorno da cintura). Formatos triangulares, quando associados a um design de personagem, costumam atuar

como índice. Em nosso contexto, os triângulos indicam que a personagem possui aspectos ligados a velocidade, movimentos ágeis, velocidade em combate e também energia, este último comumente ligado ao temperamento colérico associado à personagem.

Também é possível identificar a presença de elementos sógnicos nas cores presentes no design da personagem. O trabalho a partir de tons terrosos (marrom, amarelo, bege, etc) tem seu significado elucidado quando analisadas as três personagens principais em grupo. O amarelo, verde e azul, além de funcionarem como cores análogas, também fazem alusão a elementos de praia: a areia, o vento e o mar, respectivamente. A personagem Raíssa, por sua vez, simboliza a areia da praia, aspecto não somente evidente na escolha das suas cores, mas também, na sua habilidade de jogo “Desvio de Frente”, que invoca uma barreira de areia no campo aliado, ilustrado na figura 5.



Figura 5. Habilidade “Desvio de Frente”, da Raíssa

É possível analisar outras questões simbólicas, que ficam um pouco mais implícitas, por serem interpretações que surgem a partir da história do jogo. Como dito anteriormente, Raíssa é a líder do trio de personagens principais, controlados pelo jogador, portanto, absorvendo o contexto da história do jogo, para suas colegas Cecília e Iara, ela é símbolo de resistência, bravura, resiliência e liderança, sendo a pessoa certa para tomada de decisões.

Dando conclusão a análise da personagem, faremos um apanhado dos signos levantados até então. Enquanto ícone, temos a representação de capoeiristas de maneira icônica, evidenciados em sua roupa, animações de jogo e também movimentos de batalha. Já como índice, temos a presença de triângulos em seu design, que realçam a sensação de velocidade, energia e temperamento. Por fim, temos enquanto símbolo a representação da areia da praia, decorrente das suas cores características, e também o simbolismo de liderança, resiliência e dentre outros.

Analisando do ponto de vista crítico, é factível alegar que os personagens de um projeto de jogo digital, no nosso caso, a Raíssa do jogo **A Lenda dos Cristais**, podem

constantemente estar dotados de elementos sógnicos presentes em seu design, de maneira explícita ou implícita. De certa forma, é possível detectar melhor os elementos sógnicos quando eles estão associados a outras vertentes presentes no projeto analisado, como animação de personagem, contexto no qual o personagem está inserido espacialmente e narrativamente, bíblia de arte (documento com a descrição artística do projeto), e dentre outros. De todo modo, o trabalho de desenvolvimento de personagem quando apoiado nos pilares da semiótica peirceana, é potencialmente aprimorado, fazendo com que não seja fruto do acaso.

5. Considerações finais

A presente pesquisa teve como objetivo analisar a personagem Raíssa Oliveira, do jogo A Lenda dos Cristais, à luz da semiótica peirceana, considerando a articulação entre ícone, índice e símbolo na produção de sentidos em jogos digitais. A partir da análise desenvolvida, foi possível constatar que o design da personagem não se configura de maneira arbitrária, mas como resultado de escolhas projetuais que incorporam referências culturais, visuais e narrativas de forma integrada e significativa.

A análise sugere que os elementos icônicos, como as referências diretas à capoeira nas vestimentas, animações e movimentos, atuam como facilitadores imediatos de reconhecimento. Paralelamente, os índices, manifestados principalmente nas formas geométricas presentes no design, contribuem para sugerir características comportamentais e dinâmicas da personagem. Já os símbolos, expressos nas cores, na associação com elementos naturais e no papel narrativo de liderança, ampliam o campo interpretativo, permitindo leituras mais complexas.

Além disso, o MSL reforçou a existência de uma lacuna significativa na articulação entre semiótica peirceana e jogos digitais, especialmente em abordagens que integrem de forma conjunta as três categorias sógnicas. Nesse sentido, este estudo contribui ao propor uma análise mais abrangente, demonstrando que a aplicação da tríade peirceana pode funcionar como possibilidade teórico-metodológica para orientar análises de personagens, ainda que sua validação junto a jogadores demande pesquisas futuras.

Como desdobramento futuro, sugere-se a ampliação dessa abordagem para outros elementos do jogo, como cenários, interfaces e sistemas narrativos, bem como a realização de um guia de aplicação semiótica para auxiliar desenvolvedores e a cadeia produtiva de jogos digitais em como usufruir desse campo como auxiliador, investigando como os signos são efetivamente interpretados na experiência de jogo.

Referências

- Arty (2021) “Semiótica”, <https://chiefofdesign.com.br/semiotica>.
- Dias, D. (2022) “Uma proposta de Modelo Taxonômico de Elaboração de Conceitos para o Design de Personagens”, *Proceedings: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)*, 21., Sociedade Brasileira de Computação, Porto Alegre, p. 21-30.
- Nicolau, M., Abath, D., Laranjeira, P. C., Moscoso, T., Marinho, T. e Nicolau, V. (2010) “Comunicação e Semiótica: visão geral e introdutória à Semiótica de Peirce”, Ano VI, n. 08, Agosto.

- Novak, J. (2010) “Desenvolvimento de games”, Cengage Learning, São Paulo.
- PEIRCE, Charles Sanders. Semiótica. Tradução de José Teixeira Coelho Neto. 3. ed. 2. reimpr. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- Santaella, L. (1983) “O Que é Semiótica”, Editora Brasiliense, São Paulo, 1ª edição.
- Santaella, L. (2002) “Semiótica Aplicada”, Pioneira Thomson Learning, São Paulo, 1ª edição.
- Santos, T. F. (2025) “Análise Semiótica dos Elementos Visuais Baseados em Aspectos Histórico-Culturais Brasileiros no game ‘Dandara: Trials of Fear’”, *Proceedings: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)*, 24., Sociedade Brasileira de Computação, Porto Alegre, p. 169-183.
- Silva, L. S. e Campello, S. R. B. B. (2023) “TRÊSmoji: criação de personagens a partir de ferramenta que relaciona semiótica e emojis”, *Proceedings: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)*, 22., Sociedade Brasileira de Computação, Porto Alegre, p. 86-93.
- Sioux, Blend and ESPM (2025) *Pesquisa Game Brasil*. São Paulo.
- Tarasconi, D. M. e Dos Santos, M. A. S. (2021) “Padrões de Produção de Ícones e Símbolos em Jogos com Estilo Pixelart”, *Proceedings: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)*, 20., Sociedade Brasileira de Computação, Porto Alegre, p. 297-300.