

# Glossolalia em *games*: um estudo de caso no *videogame* *NieR:Automata*

Vinicius Yglesias<sup>1</sup>, Manuel Falleiros<sup>2</sup>, José Fornari<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Instituto de Artes – Universidade Estadual de Campinas (Unicamp)  
Caixa Postal 6137 – 13.083-970 – Campinas – SP – Brazil

<sup>2</sup>Núcleo Interdisciplinar de Comunicação Sonora (Nics) – Universidade Estadual de  
Campinas (Unicamp) – 13.083-872 – Campinas – SP – Brazil

viniciusyglesias.musico@gmail.com, [mfall@unicamp.br](mailto:mfall@unicamp.br), fornari@unicamp.br

**Abstract.** *Glossolalia refers to the act of pretending to be speaking in an unknown language, but with no real semantic meaning behind the phonemes. The purpose of this article is to investigate the use of glossolalia in the melody of a musical track of the game NieR:Automata in order to identify motivations for the use of this element in the game. At the end of the article, it is proposed the hypothesis, based on the theories of David Huron and James A. Russell, and other researchers, that the use of glossolalia may have been motivated by the evocation of the vocal archetype (union of Carl Jung's idea of archetype with Philip Tagg's vocal persona) of the Child that its use brings, in addition to activating the mechanism of “contrastive valence”, as defined by David Huron, in the player, amplifying the emotions caused by the use of glossolalia in the context of the game.*

**Keywords—** *glossolalia, vocal archetype, musical cognition, game audio*

**Resumo.** *Glossolalia refere-se ao ato de simular estar falando em idioma desconhecido, porém sem significado semântico real por trás dos fonemas. O objetivo deste artigo é investigar o uso da glossolalia na melodia de uma trilha musical do game NieR:Automata em busca de identificar motivações para o uso desse elemento no game. Ao final do artigo, é proposta a hipótese, a partir do embasamento teórico em David Huron e James A. Russell, entre outros autores, que o uso da glossolalia pode ter sido motivado pela evocação do arquétipo vocal (união da ideia de arquétipo de Carl Jung com persona vocal de Philip Tagg) da Criança que seu uso traz, além de ativar o mecanismo de “valorização contrastiva”, conforme definido por David Huron, no jogador, amplificando as emoções causadas pelo uso da glossolalia no contexto do game.*

**Palavras-chave—** *glossolalia, arquétipo vocal, cognição musical, áudio de games*

## Introdução

O termo “glossolalia”, do grego glôssa (língua, idioma) + lália (balbucio, verborragia, pronúncia) é comumente utilizado para tratar de momentos em ritos espirituais e religiosos nos quais os praticantes subitamente começam a falar em idiomas desconhecidos ou mesmo inexistentes, os quais acredita-se estarem relacionados a um mundo espiritual. Silvana Matias Freire (2007), pesquisadora nas áreas de Linguística e

Linguística Aplicada e docente na Universidade Federal de Goiás (UFG), destaca três instâncias da glossolalia: 1) religiosa, encontrada não só nas vertentes cristãs como em ritos indígenas e de religiões de matriz africana; 2) patológica, quando o fenômeno é observado em pacientes que sofreram danos psicológicos; 3) lúdica, quando a glossolalia ocorre em brincadeiras de crianças, que brincam com a exploração livre de fonemas. A autora menciona ainda a glossolalia artística, que ocorre em produções artísticas como no filme “O Grande Ditador”, de Charles Chaplin, no qual o ator, interpretando o personagem Adenoid Hynkel, faz um discurso simulando estar falando em alemão, utilizando, porém, apenas glossolalias na maior parte do discurso. Outro exemplo, desta vez como recurso humorístico, ocorre no filme “O Todo Poderoso”, protagonizado por Jim Carrey, quando Bruce, o personagem interpretado pelo ator, faz um jornalista falar em glossolalias.

Nos *games*, um exemplo de glossolalia ocorre na música *Pascal*<sup>1</sup>, do *game NieR:Automata*, no qual a letra das músicas são cantadas em um idioma fictício. O uso desse recurso nos levou a buscar quais fatores podem ter levado os desenvolvedores a criarem um idioma exclusivo para as músicas do *game* ao invés da utilização de um instrumento musical para a melodia, por exemplo. Uma das motivações sugeridas está no que Yglesias (2023) chama de arquétipo vocal da Criança utilizado no *game*, ideia que parte da união do conceito de “arquétipo” de Carl Jung com “persona vocal” de Philip Tagg.

O conceito de arquétipo, de acordo com o dicionário Britannica, se refere a um padrão de circunstâncias ocorridas na literatura ao ponto de se tornarem conceitos universais [Arquétipo 2023]. O termo foi cunhado por Carl Jung [Adler e Hull, 1980], e está diretamente relacionado ao “inconsciente coletivo”, expressão também cunhada pelo autor. De acordo com Al-Jaf (2019), o inconsciente coletivo é uma espécie de *psyché* universal, na qual, conforme destacado por Mota (2018), os arquétipos se sedimentam por meio de diversas repetições de experiências vividas pela humanidade ao longo de sua formação. Alguns arquétipos identificados por Jung, conforme Adler e Hull (1980), são o da Grande Mãe (associado à sabedoria), Pai (associado tanto a ira quanto a proteção) e o da Criança, que se trata do arquétipo destacado no presente artigo e o qual é associado com aspectos como esperança e inocência.

Já em relação à ideia de persona vocal, Tagg (2002; 2012) a descreve como um recurso que refere-se a características tímbricas presentes na voz humana que, semelhante ao conceito de arquétipo de Jung, evocam imagens mentais específicas, não só de características físicas como emocionais. Alguns exemplos citados por Tagg são a “Pequena Garota” (*Little Girl*), ou o “Garoto Gentil” (*Nice Boy*). Nesse sentido, podemos pensar na “persona vocal” como ramificações mais específicas dos arquétipos gerais de Jung, razão pela qual é chamado de arquétipo vocal. Também podemos associar a ideia de arquétipo vocal aos estudos de etologia sonora de Huron (2015), nos quais o autor descreve características acústicas da voz que a fazem ser reconhecida pelo ouvinte como meiga, irônica, triste etc, qualidades que também podem ser relacionadas a arquétipos vocais específicos.

Conforme afirmado por pesquisadores como Purves (2016), Grosbras e Belin

---

<sup>1</sup> Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=YA9ozz04Nfk>>. Acesso em: 02 jun. 2023.

(2020) e Huron (2006), a capacidade de extrair características físicas e emocionais da fonte de uma voz, ou seja, da pessoa que produziu este som, pode ter origem na evolução biológica da espécie humana, quando em um contexto de sobrevivência seria necessário reconhecimento rápido de potenciais perigos. Um exemplo do uso do arquétipo vocal da Criança está no *game NieR:Automata*, lançado em 2017 pela desenvolvedora *PlatinumGames*, e que se trata do estudo de caso do presente artigo. Este artigo propõe uma hipótese de análise de base teórica do uso da glossolalia no *game* a partir das ideias de David Huron, James A. Russell, entre outros autores.

Dessa forma, para a análise do uso do arquétipo vocal da Criança no *game NieR:Automata*, este artigo é dividido em quatro seções. A primeira seção abarca a metodologia utilizada para a transcrição utilizada como base para a análise. A segunda seção trata do contexto em que este arquétipo é apresentado dentro do enredo do *game*, elemento essencial para a compreensão de seu uso. A terceira seção trata da transcrição fonêmica e análise da letra da música, enquanto a quarta seção trata da proposta de análise da maneira que esse arquétipo é utilizado a partir dessa transcrição, além de apontar possíveis motivações para o seu uso embasado nas teorias de Huron e Russell.

## 1. Metodologia

A investigação da glossolalia em *NieR:Automata* é realizada por meio de uma transcrição fonêmica. A transcrição fonêmica diferencia-se da transcrição fonética no sentido de que enquanto a primeira se refere à transcrição de palavras apenas como sequência de fonemas, a segunda inclui detalhes alofônicos, ou seja, variações de um mesmo fonema [Hayes 2009].

No contexto desse artigo, foi optado por uma transcrição fonêmica por duas razões: 1 - o nível mais abrangente da transcrição fonêmica já abarca as sonoridades vocais de maneira satisfatória para o escopo desse artigo; 2 - por se tratar da transcrição da letra de uma música cantada em um idioma fictício, as variações alofônicas foram consideradas recursos expressivos do canto, e portanto são especificamente endereçadas quando se mostrarem relevantes ao longo do estudo.

Apesar de ser um idioma fictício, inexistente no mundo real, o método de transcrição é baseado nos fonemas identificados no Alfabeto Fonético Internacional (AFI), já que, ainda que o idioma em si não exista, os fonemas são gerais e estão amplamente documentados [Abercrombie 1967; Ladefoged 2003; Hayes 2009; Maddieson 1984; Ladefoged e Johnson 2011; Hayward 2014; Cucchiari 1993; Shibatani 1990; Yavas 2011; Reetz 2009]. Porém, o método não tem como objetivo extrair uma gramática, buscar fonemas de idiomas específicos, ou sugerir em quais idiomas reais esses fonemas podem ter sido baseados, mas apenas identificá-los, a fim de trazer à luz, de maneira mais objetiva, as sonoridades analisadas posteriormente a fim de compreender como são utilizadas na construção do arquétipo vocal da Criança.

É realizada uma transcrição simples [Abercrombie 1965], ou seja, utilizando apenas caracteres do alfabeto latino [Laver 1994]. Essa maneira de transcrição foi escolhida com o objetivo de facilitar o entendimento das transcrições realizadas para um maior público. Entretanto, para evitar a utilização de caracteres estranhos ao alfabeto latino, mas que estão presentes no AFI, algumas convenções deverão ser consideradas.

Quanto às consoantes, as variações dos fonemas [m] e [n] são transcritas sempre com as letras “m” e “n”, respectivamente, considerando suas variações como recursos expressivos do canto, exceto no fonema nasal palatal [ɲ], que será transcrito com “nh”, como na segunda sílaba de “ninho”. Em relação aos fonemas fricativos [ʃ] (pronunciado como o “x” de “xícara”) e [ʒ] (pronunciado como a letra “j” em “jogo”), estes são transcritos, respectivamente, como “sh” e “j”. A escolha de “sh” ao invés de “x” para o fonema [ʃ] se deu por conta da letra “x” aparecer com pouca frequência tanto no idioma português [Quaresma 2008] quanto em outros idiomas que utilizam o alfabeto latino [Grigas e Juškevičienė 2018].

Embora o fonema [j] exista no AFI, ele é sonoramente semelhante à vogal “i”. Esse uso é comum em idiomas germânicos, como na palavra “jahr” em alemão ou “jaar” em holandês, ambas com o significado de “ano”. Porém, para o presente artigo, o fonema [ʒ] é transcrito com a consoante “j”, assim como é representado no português e no inglês, transcrevendo quaisquer pronúncias do fonema [i] como a vogal “i” de fato, de maneira a manter a padronização da transcrição de acordo exclusivamente com os fonemas escutados.

Uma exceção quanto aos fonemas de consoantes utilizados é feita para o fonema africativo [tʃ], pronunciado com o som de “tch” em “tchau”, por conta de sua relevância em análise prévia da música. Neste artigo, este fonema é transcrito exatamente dessa maneira, sendo representado pelas consoantes “tch”. Quanto às vogais, serão utilizadas as cinco vogais presentes na língua portuguesa.

Tanto nas vogais quanto nas consoantes não são utilizadas alterações como acento agudo, circunflexo, entre outros, pois como a pronúncia de caracteres com acentos também varia de idioma para idioma, e não é parte do escopo do presente trabalho a comparação do idioma do *game* com idiomas reais, variações de pronúncias são representadas pelo fonema do AFI que for mais próxima da pronúncia na música, de acordo com as convenções previamente estabelecidas.

Por fim, vale ressaltar que, por ser um idioma fictício em uma melodia cantada, a divisão de palavras, assim como a interpretação dos fonemas da letra, é realizada a partir de aproximações com o fraseado melódico, mas sem a intenção de ser exposta como a melhor ou única maneira, sendo possível que diferentes ouvintes considerem outras formas de interpretação.

## **2. Enredo e contextualização**

A história de *NieR: Automata* se passa em um futuro distópico no qual o mundo está quase sendo dominado por máquinas robóticas. Esses robôs, em um primeiro momento, são tidos pela protagonista, uma andróide chamada simplesmente de 2B, como sem inteligência, cujo único objetivo é eliminar toda a espécie humana e os andróides construídos por ela. Portanto, a aparição de um é sempre considerada como sinônimo de perigo. Naturalmente, a mesma percepção de 2B em relação aos robôs é transmitida ao jogador ao longo desse primeiro momento do *game*. O nome da protagonista possivelmente está relacionado à declamação *to be or not to be* (ser ou não ser), da peça Hamlet, de Shakespeare, visto que uma das temáticas abordadas no *game* é o que

diferencia os andróides dos robôs no *game*. Esse debate ocorre levando em conta que apesar de ambos serem criações artificiais, apenas os andróides, a princípio, são apresentados como seres auto-conscientes e que podem sentir emoções e sentimentos iguais aos dos humanos.



**Figura 1: Imagem de 2B, protagonista do *game***



**Figura 2: Imagem de alguns dos robôs inimigos enfrentados ao longo do *game***

Pascal é o primeiro robô aparentemente amigável que o jogador encontra, convidando 2B para ir até a vila onde mora, uma vila em que todos os moradores são robôs. 2B segue Pascal desconfiada e preparada para lutar caso seja uma armadilha. É possível relacionar esse momento do *game* ao mecanismo de Tensão (T) do modelo ITPRA de David Huron (2006), pois é um momento que propositalmente busca elevar o nível de alerta do jogador. Ao chegar na vila é surpreendida com os habitantes, pois estes possuem personalidades distintas, de adultos, crianças, e até mesmo laços

familiares, ainda que todos sejam robôs. É nesse momento em que começa a ser tocada a música analisada adiante.<sup>2</sup>



**Figura 3: Imagem de Pascal, o robô aliado que o jogador encontra no *game***

Novamente relacionando esse evento ao modelo ITPRA de Huron, é possível considerar que este primeiro encontro com os habitantes da vila de Pascal tem como objetivo ativar o mecanismo de valoração contrastiva, que de acordo com o autor, ocorre quando há uma contradição entre o sistema de Reação (R), que gera uma resposta rápida e inconsciente, e o sistema de Avaliação (A), que gera uma resposta mais lenta, porém mais ponderada e que leva em conta o contexto do estímulo surpreendente. Na seção a seguir, nos aprofundamos nos elementos do arquétipo vocal da Criança que buscam auxiliar na geração dessa valoração contrastiva.

### **3 Os fonemas da música *Pascal***

Conforme descrito na metodologia, as sonoridades da música *Pascal* são interpretadas a partir de transcrição fonêmica simples de sua letra, com a divisão de palavras sendo considerada como próximo da divisão da melodia.

A música possui duas partes, a primeira constituída de quatro estrofes, sendo as três primeiras estrofes de igual prosódia com um contorno melódico semelhante, As três também são constituídas de dois versos, enquanto a quarta estrofe possui apenas o primeiro verso com uma melodia que finaliza a seção. A segunda parte pode ser considerada o refrão da música, entretanto, ela não é abordada neste artigo. A seguir apresentamos a transcrição de ambas as partes da música, porém apenas a primeira será abordada neste artigo:

---

<sup>2</sup> A cena pode ser observada em: <<https://www.youtube.com/watch?v=0qq-m1qDZ3s>>. Acesso em: 02 jun. 2023.

### **Parte 1**

Darfren dantni aishklai fan  
Faunis klaudish

Borshin botstan dershin eit  
Faunis klaudis

Sheinan esku bigin nahua  
Brauis ausnis

Denshu paplis nanman ibish hau

### **Parte 2**

Galgish ishma  
Enhalide  
Udonpri leisaka eira

Kaldish ishma  
Enhaliste  
Ikraide kushihai

A partir da transcrição, podemos perceber, na primeira parte, que sonoramente ela segue alguns padrões encontrados em músicas infantis reais, como a frequente repetição de fonemas consonantais. Já no primeiro verso há a repetição do fonema [d] no início das duas primeiras palavras, ao mesmo tempo em que o “fan” no final do verso pode ser considerado uma referência sonora ao início da palavra “dantni” escutada anteriormente. Já a palavra “aissklai”, que parece deslocada até esse momento, encontra uma espécie de eco sonoro em “klaudis” no final da estrofe.

Na segunda estrofe, a mesma repetição pode ser observada nas primeiras palavras, mas dessa vez com o fonema [b], e a última palavra do verso, “eit”, por meio da vogal [e], se referindo ao início da penúltima, “dershin”. O segundo verso desta segunda estrofe retoma a primeira, utilizando as mesmas palavras.

Na terceira estrofe, destacam-se as repetições de vogais, como nas palavras “bigin” e “nahua”, além da repetição do último fonema em cada uma delas, o fonema [s], manter a conexão com as estrofes anteriores.

Por fim, na quarta e última estrofe, que possui apenas um verso, há a aparição de diversos fonemas que ainda não haviam sido mostrados, como [p], [m] e [h], talvez para atrair maior a atenção para a finalização da seção atual e conseqüente preparação para a próxima.

A partir dos elementos sonoros destacados, vamos para alguns dos possíveis efeitos cognitivos que podem ter motivado a escolha do uso do arquétipo vocal da Criança nesse momento do *game*.

## **4 Aspectos cognitivos**

Um dos elementos característicos da música *Pascal* é a sonoridade vocal de crianças, elemento que podemos relacionar à glossolalia lúdica identificada por Freire (2007).

Também podemos relacionar essa percepção de um timbre infantil à ideia de persona vocal (vocal persona) de Philip Tagg (2002; 2013).

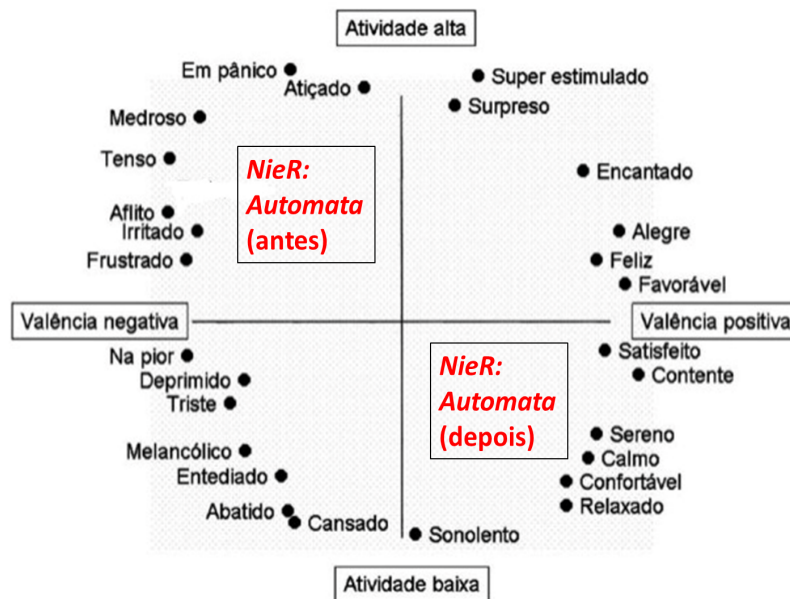
O *game* cria um clima de tensão e desconfiança antes da chegada no vilarejo, mostrando falas de desconfiança de 2B, fator que é possível associar aos sistemas de Imaginação (I) e Tensão (T) do modelo ITPRA de Huron (2006). Entretanto, rapidamente essa tensão se dissipa quando, ao entrar no local, o jogador escuta as vozes de crianças na trilha musical do *game* ao chegar no vilarejo. Embora ainda sejam vozes nitidamente robóticas, o arquétipo vocal da Criança é acrescentado a elas possivelmente para diminuir a desconfiança do jogador em relação aos robôs da vila e reforçar o desejo de paz exposto no hasteamento das bandeiras brancas pelos habitantes da vila.



**Figura 4: Cena do vilarejo de Pascal na primeira vez em que o jogador chega ao local, com os robôs da vila hasteando bandeiras brancas em sinal de paz, elemento reforçado pelo uso do arquétipo vocal da Criança.**

Embora esse momento resulte em uma falha no sistema de Predição (P) do jogador, visto que o *game* usa diversos recursos para preparar o jogador para que algo ruim aconteça, por meio da valoração contrastiva ativada pelo sistema de Avaliação, as emoções de tranquilidade e calma podem se tornar ainda mais intensas. Também podemos associar essas considerações ao modelo circunplexo de Russell (1980), levando em conta que enquanto o modelo ITPRA de Huron busca explicar como e porquê a música pode gerar emoções, o modelo de Russell apresenta de maneira mais explícita características dessas emoções. Poderíamos representar a mudança de emoções apresentada como hipótese que o *game* pretende causar como na figura abaixo:





**Figura 5. Demonstração da hipótese deste artigo no modelo circumplexo de Russell (1980) de uma possibilidade de mudança de percepção em relação aos robôs antes e depois da escuta da trilha musical *Pascal* com o arquétipo vocal da Criança na melodia. É possível relacionar esta mudança à valoração contrastiva ao notar a mudança de quadrantes entre ambos os momentos.**

No modelo circumplexo de Russell, é possível observar que as emoções evocadas em momentos distintos desse *game* encontram-se em quadrantes opostos, destacando a intenção de contraste na utilização do arquétipo vocal da Criança neste momento do *game*. Além disso, embora esteja incorporada na trilha musical, esse é um momento em que a trilha musical se torna diegética, pois simula estar sendo cantada pelos robôs que habitam na vila, tornando-se parte do que Yglesias, Camargo e Fornari (2022) chamam de “ambiente sônico” do *game*, ou seja, é um dos elementos que descreve aquele ambiente. É possível, ainda, relacionar esse fator ao que afirma Quintanilla (2019), quando diz que a compreensão de algo depende sempre de uma perspectiva, visto que no contexto desse momento do enredo do *game*, o arquétipo vocal da Criança tem como função fornecer essa perspectiva ao jogador para compreender, nesse sentido, a intenção dos personagens que vai conhecer neste momento do *game*.

## 5. Considerações finais e perspectivas futuras

Este artigo buscou investigar possíveis motivações envolvidas no uso de glossolalias na melodia da música *Pascal* do *game NieR:Automata*. Foi sugerido que o seu uso está associado à evocação do arquétipo vocal da Criança presente na melodia, ideia que surge a partir da união dos conceitos de arquétipo, de Carl Jung, com persona vocal, de Philip Tagg.

Em busca de atingir esse objetivo, foi realizada uma transcrição fonêmica simples da primeira parte dessa melodia a partir da metodologia descrita na primeira seção. Na seção seguinte, foi apresentado brevemente o contexto em que essa música

ocorre no *game*, assim como sua relação com o enredo do *game* de maneira geral. Na terceira e última seção, foi realizada a transcrição da música propriamente dita, e a partir dela foram analisados elementos que podem remeter à ideia de arquétipo vocal da Criança. A partir dessa análise, foi identificada uma relação do uso desse arquétipo com o mecanismo de valoração contrastiva de David Huron, relação esta que também pode ser visualmente observada a partir da perspectiva do modelo circunflexo de Russell, onde o contraste entre as emoções geradas antes e depois da escuta desse arquétipo torna-se mais evidente.

Pesquisas futuras acerca do tema podem envolver aprofundamento em aspectos diversos que ficaram de fora deste artigo, como uma análise da música completa, incluindo sua segunda parte, ou investigar se há relação similar nas outras músicas do *game*. Também é possível realizar um questionário com jogadores que já jogaram o *game* ou um estudo prático com jogadores nestas cenas do *game* para observar se a hipótese apresentada da mudança de emoções proposta pelo arquétipo vocal da Criança de fato ocorre com os jogadores, tanto por meios qualitativos a partir da percepção dos próprios jogadores quanto por meios quantitativos, a partir de métodos da neurociência que medem respostas inconscientes comumente associadas a mudanças de emoções, como dilatação da pupila, resistência galvânica da pele, entre outros.

Também é possível explorar a existência de outros arquétipos vocais, como o da Grande Mãe ou Pai, descritos por Jung, ou por exemplo, o arquétipo vocal de Rebelde, descrito por Philip Tagg. Esta ideia de arquétipo vocal pode ser especialmente frutífera em pesquisas sobre *audiogames*, categoria de *games* na qual o áudio é o principal elemento de interação. Dessa forma, a aparência e personalidade de seus personagens imaginada pelo jogador seriam definidos apenas por sua voz.

Por fim, espera-se que este artigo contribua tanto como uma proposta de possibilidade de criação de personagens por desenvolvedores, levando em conta o arquétipo vocal a ser utilizado, seja para reforçar ou subverter a percepção dos jogadores acerca de um personagem, quanto como uma maneira de lidar e interagir com os personagens por parte dos jogadores, possibilitando maior imersão a partir da percepção desse aspecto.

## Referências

- Abercrombie, David (1965). *Studies in Phonetics & Linguistics*. London: Oxford University Press. 3rd edition.
- Abercrombie, David (1967). *Elements of General Phonetics*. Edinburgh University Press.
- Adler, G. e Hull, R. F. C. (ed.) (1980). *The Collected Works of C. G. Jung | Complete Digital Edition*. Volume 9, Part I: Archetypes and the Collective Unconscious. Tradução de R. F. C. Hull. Bollingen Series XX. Princeton University Press.
- Al-Jaf, Ali Ismael (2019). Significance Archetypes in Literature with Reference to Literary Criticism. *Iraqi Academic Scientific Journals*.
- Arquétipo (2023). In: *Encyclopædia Britannica*. Illinois: Encyclopædia Britannica, Inc.

- Disponível em: <<https://www.britannica.com/topic/archetype>>. Acesso em: 12 abr. 2023.
- Cucchiarini, Catia (1993). *Phonetic transcription: a methodological approach and empirical study*. Dissertação de Mestrado. Radboud University.
- Dawkins, Richard (1989). *The Selfish Gene*. New York: Oxford University Press, Inc.
- Freire, Silvana Matias (2007). *Glossolalias: ficção, semblante, utopia*. Tese de Doutorado. Curso de Linguística, Instituto de Estudos da Linguagem. Universidade Estadual de Campinas. Campinas.q
- Grigas, Gintautas e Juškevičienė, Anita (2018). Letter Frequency Analysis of Languages Using Latin Alphabet. *International Linguistics Research*, v. 1, no. 1, pp. 18-31.
- Grosbras, Marie-Hélène e Belin, Pascal (2020). Development of Voice Perception in the Human Brain. Jean Decety. *The Social Brain: A Developmental Perspective*, 2020. hal-03084465.
- Hayward, Katrina (2014). *Experimental Phonetics: An Introduction*. New York: Routledge.
- Hayes, Bruce (2009). *Introductory Phonology*. Malden, MA: Blackwell.
- Huron, David (2006). *Sweet anticipation: music and the psychology of expectation*. Cambridge: MIT Press, 2006.
- Huron, David (2015). Cues and Signals: An Ethological Approach to Music-Related Emotion. *Signata* [Online], 6 | 2015, Online since 31 December 2016. Disponível em: <<http://journals.openedition.org/signata/1115>>. Acesso em: 12 abr. 2023.
- Ladefoged, Peter (2003). *Phonetic Data Analysis: an introduction to fieldwork and instrumental techniques*. Blackwell Publishing Ltd.
- Ladefoged, Peter e Johnson, Keith (2011). *A Course in Phonetics*. 6th edition. Wadsworth, Cengage Learning.
- Laver, John (1994). *Principles of Phonetics*. New York: Cambridge University Press.
- Maddieson, Ian (1984). *Patterns of Sounds*. New York: Cambridge University Press.
- Mota, Juliana (2018). Voz e presença: a utilização dos arquétipos sonoros no trabalho do autor. *Ephemera*, no. 1, p. 31-40.
- Purves, Dale (2016). *Music as Biology: Why we Like to Hear and Why*. Duke University. Coursera.
- Quaresma, Pedro (2008). *Frequency Analysis of the Portuguese Language*. Centre for Informatics and Systems of the University of Coimbra.
- Quintanilla, Pablo (2019). *La comprensión del otro: Explicación, interpretación y racionalidad* (Spanish Edition). Kindle Edition: Fondo Editorial de la PUCP.
- Reetz, Henning (2009). *Phonetics: transcription, production, acoustics and perception*.

Chichester : Blackwell.

Russell, J. A (1980). A circumplex model of affect. *Journal of personality and social psychology*, v. 39, pp. 1161-1178.

Shibatani, Masayoshi (1990). *The languages of Japan*. New York: Cambridge University Press.

Tagg, Philip (2002). *Text and Context as Corequisites in the Popular Analysis of Music*. Conference of Musical Text and Context, Cremona.

Tagg, Philip (2012). *Music's Meanings: a modern musicology for non-musos*. New York & Huddersfield: The Mass Media Music Scholars' Press, 2012. e-book version 2.4.2, 2013-05-14, 710 pages, ISBN 978-0-9701684-5-0 as first hard-copy edition, 2013-03-06, 710 pages, ISBN 978-0-9701684-8-1. First published (version 1.0) as e-book.

Yavas, David (2011). *Applied English Phonology*. 2nd edition. Chichester, Blackwell.

Yglesias, Vinicius. Camargo, Fernando Emboaba de. Fornari, José. *Da Paisagem Sonora ao Ambiente Sônico: uma proposta taxonômica para o estudo de paisagens sonoras em games*. In: SBGAMES, 22., 2022, Natal. *Anais eletrônicos...: Trilha Artes e Design – Full Papers*. Natal: Sociedade Brasileira de Computação.

Yglesias, Vinicius (2023). *A psicologia da oralidade no videogame NieR:Automata – parte 1 – Arquétipo Vocal*. Blog C4, Campinas: Nics; Unicamp, 21 mar. 2023. ISSN: 2764-5754. Disponível em: <https://unicampc4.blogspot.com/2023/03/a-psicologia-da-oralidade-no-videogame.html>.