



## ANALISANDO A NARRATIVA DE PERSONAGENS EM UNDERTALE



Guimarães, Andryell Da Silva <sup>1</sup>

<sup>1</sup> Instituto Federal de Goiás, Câmpus Cidade de Goiás.

Avelar, Michely Gomes <sup>2</sup>

<sup>2</sup> Instituto Federal de Goiás, Câmpus Cidade de Goiás.



O trabalho tem como proposta analisar narrativas e personagens em jogos digitais, uma vez que os *games* têm potencial para mobilizar diferentes aspectos da linguagem que extrapolam as questões de estrutura da língua, perpassando por questões de gênero, identidade, cultura, ética, aspectos sociais, ambientais. Nesse sentido, escolhemos o jogo *Undertale* motivados pela complexidade dos personagens e das mensagens transmitidas. *Undertale* é um game *indie* do gênero *role playing game* (RPG) onde o jogador tem a liberdade de moldar a história a seu bem querer, por meio da interpretação de papéis. Para analisar as narrativas e personagens utilizamos como metodologia o estudo de caso a partir de experiências jogando o *game*. Além disso, foram realizadas leituras de artigos científicos, estudo de *gameplays* e plataformas de streaming. A partir disso foram registradas interpretações e observações sobre o design, narrativa, interações, cenários, *backstory*, *Non-Playable Character*(NPC), desafios. Ao finalizar o projeto os resultados observados indicam que o jogo traz como personagem principal uma criança de gênero não binário que permite que o jogador molde o gênero dele/a ao seu bem querer. Isso contribui para a educação pois é um modo diferente de pensar, com ideias inovadoras para sua época, tendo em vista que o jogo é de 2015. O jogo aborda questões de diversidades de raça, gêneros, culturas e classes sociais.



## Palavras-chave

narrativa de personagens; UNDERTALE; diversidade; *games*; experiências com *games*



## Agradecimentos

O presente trabalho foi realizado com apoio do Instituto Federal de Goiás. Agradecemos ao CNPq pela bolsa concedida

