

INFLUÊNCIAS CULTURAIS EM VÍDEO JOGOS

Isabel Ricardo

CEI - Centro de Estudos Interculturais

Instituto Superior de Contabilidade e Administração do Porto

Introdução

Não há dúvida nenhuma que os videojogos fazem parte do dia-a-dia de todos nós, mesmo que não nos apercebamos deste facto. Alguns de nós preferem passar alguns minutos do seu dia com jogos de telemóvel como o CandyCrush, enquanto outros já preferem que esses minutos se transformem em horas passadas em frente a um computador ou uma consola. Independentemente da escolha e preferência de cada um, penso que se pode presumir que vários indivíduos de várias gerações já se renderam ao encanto dos videojogos.

No entanto, muitos desses indivíduos não exploram a vertente mais complexa do mundo dos videojogos. Uma percentagem substancial de jogos, particularmente em consolas e computadores, concentram-se muito na história e no mundo fictício que apresentam ao jogador, por vezes com um nível de detalhe imenso que, infelizmente, passa despercebido para muitos jogadores. Esses mesmos mundos e essas mesmas histórias nem sempre são completamente fruto da imaginação e criatividade dos criadores dos jogos, visto que estes muitas vezes se inspiram no nosso mundo real e nas suas culturas, do passado ou do presente, para darem vida aos seus próprios mundos. Talvez esta prática se trate apenas de uma forma de atrair os jogadores, visto que, como seres humanos, temos tendência para gostarmos daquilo que já nos é familiar; ou talvez seja simplesmente a arte a imitar a vida, como acontece em tantos outros meios.

Especulações à parte, é inegável que o resultado final destes mundos digitais é muitas vezes tão complexo como o mundo real, embora isto nem sempre seja notável.

Com este artigo pretendo analisar alguns desses mesmos mundos, referindo as culturas do mundo real que os inspiraram, quer seja em termos estéticos e arquitetônicos, sociais, culturais, ou até em termos linguísticos. De modo a facilitar a execução deste trabalho, concentrar-me-ei o máximo possível em jogos dos quais eu própria tenha um conhecimento extenso ou que já tenha jogado. Assim poderei dar mais detalhe às minhas descrições ou até resumi-las conforme for apropriado.

Tendo em conta que existe uma grande variedade de estilos de jogos, tentarei também evitar concentrar-me demasiado em apenas um ou dois tipos de jogos. Seria fácil manter todos os exemplos deste artigo concentrados em jogos que dão mais ênfase à sua história e às reações emocionais dos jogadores, visto que estes tendem a ter uma atenção a detalhes muito maior no que toca às culturas fictícias que apresentam. Por outro lado, jogos que dão mais ênfase à ação e concentram-se mais em oferecer aos seus jogadores uma experiência mais cheia de adrenalina, não passam tanto tempo a apresentar diferentes culturas (fictícias ou não). Isto não significa necessariamente que os criadores do jogo não tenham tido atenção a detalhes ou que não se tenham inspirado numa cultura real para criar um mundo fictício, apenas significa que esse esforço não se encontra tão em destaque como em outros tipos de jogos. Devido a essa mesma desvalorização, tentarei incluir neste artigo alguns exemplos de influências culturais em jogos desse género.

Em termos mais específicos, os jogos que irei referenciar neste artigo chamam-se Dragon Age, Diablo II, HeavenlySword e Bioshock, sendo o primeiro mais concentrado na história, o segundo e o terceiro concentram-se tanto na história como na ação e o último mais concentrado na ação.

Influências culturais em videojogos

Dragon Age



Dragon Age é um jogo de fantasia para um jogador em estilo *role-playing*, desenvolvido e publicado pela empresa BioWare. Foi lançado em 2009, em várias consolas e em computadores.

Este jogo será provavelmente a maior entrada deste artigo, daí ser também a primeira, pois todo o mundo apresentado no jogo está imensamente desenvolvido. Muitas vezes, durante todo o jogo, as personagens reagem de forma diferente à personagem do jogador dependendo não só da sua “raça”, mas também da sua cultura de origem, história de vida, ações e escolhas passadas e comportamento em geral.

O mundo apresentado no jogo chama-se Thedas e encontra-se dividido em várias nações, cada uma com a sua cultura, e nestas coexistem várias “raças” diferentes. Infelizmente, algumas destas nações têm sido pouco mencionadas pelas personagens do jogo e ainda não existe informação suficiente sobre as mesmas para que possam ser analisadas em detalhe, por isso falarei apenas das mais importantes. As nações nas quais me vou focar são chamadas Ferelden, Orlais, eTevinter, mas também irei analisar brevemente outros povos.

Ferelden



Sendo o local principal da maioria dos jogos, Ferelden é uma das nações mais desenvolvidas do jogo. Tudo aponta para que esta nação, cujo sistema político é uma monarquia feudal, seja baseada no Reino Unido como este era durante a idade média, desde a arquitetura e estética dos personagens em geral até ao inglês falado com sotaque britânico por todas as personagens provenientes desta nação.



Ferelden é uma nação povoada por uma cultura simples e militarista que só se começou a civilizar há relativamente pouco tempo. Este facto gerou uma geral falta de confiança na autoridade por parte das classes mais baixas, visto que as autoridades lidam

rapidamente com os piores transgressores, mas muitas vezes têm uma mentalidade de “laissez-faire” que leva com que o povo tenha de lidar com os seus próprios problemas.

A sociedade representada em Ferelden está dividida entre nobres e povo, mas estes últimos estão subdivididos entre artesãos, produtores e outros. À semelhança do que acontecia na idade média, a maior parte das vezes a nobreza possuía apelidos próprios, enquanto os apelidos do povo referiam-se, por exemplo, à terra de origem ou ao ofício do indivíduo em questão.



Também à semelhança do Reino Unido na idade média, alguns membros do povo encontram-se dependentes do trabalho agrícola feito nas terras de um nobre, ao qual têm de pagar impostos. Outras profissões também se encontram sujeitas a impostos, como por exemplo o comércio.

Orlais



O Império Orlesiano, mais conhecido por Orlais, é a nação maior e mais poderosa de todas as que são apresentadas no jogo. Trata-se de uma monarquia absoluta governada por uma imperatriz, e é inspirada pela cultura francesa durante a Renascença, sendo prova disso a arquitetura, a estética das personagens e as regras da sociedade, bem como o facto de todos os personagens oriundos desta nação falarem francês, tendo um sotaque muito forte quando falam inglês.

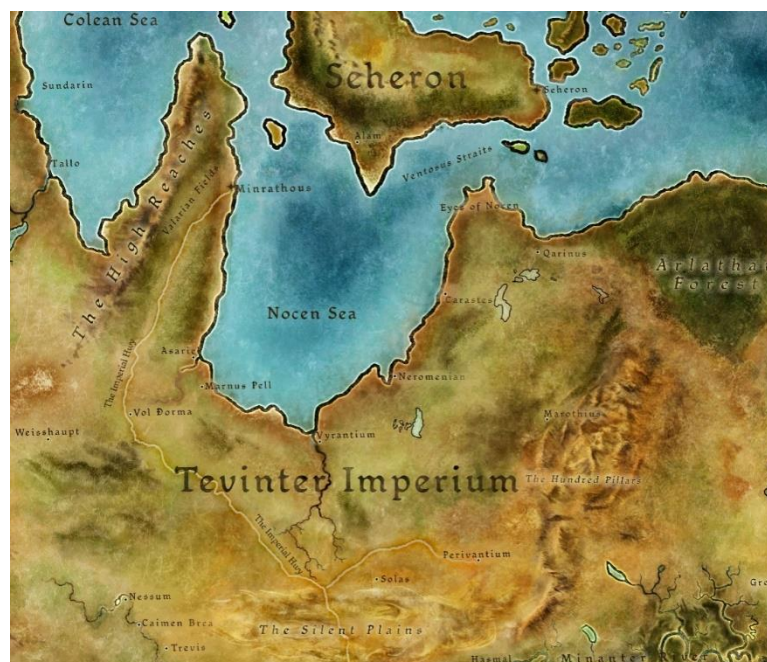


Orlais é conhecida pela sua cultura e extravagância. À semelhança da cultura francesa renascentista, a arte e o conhecimento são algumas das coisas mais valorizadas pela sociedade, tanto que a capital desta nação (chamada ValRoyeaux) possui uma universidade que se considera a mais procurada pela nobreza de todas as nações. Também é muito valorizada a cultura da corte e os jogos de poder e traição que nela ocorrem.



No entanto, a vida do povo de Orlais ainda não foi muito detalhada em nenhum dos jogos. Do que se sabe até agora, pode-se concluir que as suas vidas são muito difíceis, tendo de trabalhar na propriedade de outrem. Para além disso, o povo de Orlais está sempre à mercê da nação de uma forma em que os nobres não o estão. Em tempos de guerra, muitos têm de se juntar ao exército quer o queiram ou não.

Tevinter



O Tevinter Império, mais conhecido como Tevinter, é uma nação baseada no Império Romano, mais especificamente durante o período Bizantino. Isto deve-se ao facto de esta nação ter em tempos sido um grandioso império (embora presentemente se encontre muito mais reduzido). Infelizmente, devido ao facto de ainda não existir muita informação acerca de Tevinter, não se pode provar a existência de muitas mais semelhanças com o Império Romano, mas podemos encontrar outras características de Tevinter que foram inspiradas por culturas reais. O sistema político, no entanto, não pode ser comparado a nenhum que seja ou tenha sido real, visto que se trata de uma Magocracia, um sistema político fictício e criado para a literatura de fantasia, no qual os indivíduos detentores de poderes mágicos estão mais elevados na hierarquia social e são os únicos que podem governar. No entanto pode-se presumir que este sistema político, como é aplicado em Tevinter, é muito semelhante a uma ditadura.

A sociedade de Tevinter é rigorosamente estratificada, com a sua população organizada em três estratos, dependendo da sua ancestralidade. Sendo assim, o afastamento entre a nobreza e o povo é muito maior do que o que se verifica em qualquer uma das outras nações, especialmente tendo em conta que Tevinter é a única nação que ainda pratica a escravatura.



Pode-se comparar um pouco as relações de Tevinter com as outras nações com as relações que a Escócia tinha com a Inglaterra durante a idade média. A fama que Tevinter tem como nação conquistadora, levou a que o resto das nações a veja como uma nação a ser temida enquanto não for destruída. Isto também levou a que todos os documentos escritos sobre Tevinter em qualquer outra nação sejam imensamente exagerados ou até inventados. Por outro lado, devido a esta mesma falha de informação, os cidadãos de Tevinter consideram a população das outras nações como sendo bárbaros sem respeito pela tradição e autoridade.

Outros

Considero também importante salientar mais dois povos representados no jogo, sendo estes os elfos e uma raça especificamente criada para o jogo conhecida como Qunari.

Os Elfos, mais conhecidos no jogo como o povo Dalish, são um povo nômada que pode ser comparado aos índios norte-americanos. Ambos os povos vivem em tribos, com um elemento que é considerado o chefe (chamado “Keeper”, no caso dos elfos) e têm um estilo de vida nômada, sobrevivendo como caçadores-coletores. Outras características que têm em comum é o seu respeito pelo mundo espiritual e o seu desejo de preservar as suas tradições e passar o seu conhecimento aos membros mais novos da tribo.



Por outro lado, os Qunari são um povo mais difícil de definir. É possível que estes sejam baseados nos Vikings, devido ao medo que inspiram em todos os outros povos e ao seu desejo de conquista e propagação da sua religião e modo de vida. No entanto, esse mesmo modo de vida pode ser ligeiramente comparado ao sistema de castas ainda hoje usado na sociedade Indiana, no sentido em que a todos os membros deste povo é atribuída uma função, ou título, quando chegam a uma certa idade, e dificilmente poderão vir a ter



outro papel para além daquele que o seu título permite. Os Qunari também têm a sua própria língua, criada especificamente para o jogo. Embora não haja maneira de confirmar, através da minha própria análise desta língua, penso que se pode concluir que é baseada na língua árabe em termos de estrutura frásica, gramatical e um pouco em termos de sonoridade.

HeavenlySword



HeavenlySword é um jogo de ação para um jogador lançado em 2007 pela empresa Ninja Theory. Este jogo apresenta a história da personagem principal sem demonstrar muito do mundo em seu redor. Este facto é um pouco dececionante, não só para quem joga, pois na minha opinião muitas questões ficam sem resposta e nem sempre tudo no jogo é bem explicado, mas também para a escrita deste artigo, visto que todo o mundo apresentado no jogo mostra pelo menos duas culturas bastante promissoras no seu conteúdo, mas pouco exploradas. Posto isto, terei de analisar a cultura apresentada neste jogo com base nos visuais e na informação presentes no jogo em si, mas também me irei guiar por alguma especulação.

Desde que o jogo começa é bastante fácil ver que a cultura apresentada se baseia muito em culturas asiáticas, particularmente a cultura chinesa e japonesa dos meados da idade média. Este facto pode ser confirmado principalmente pela arquitetura demonstrada no jogo e pelos nomes das personagens, sendo alguns exemplos dos mesmos Nariko, Kai e Shen.

No jogo são apresentadas duas culturas diferentes, uma à qual pertence a protagonista da história e outra à qual pertencem os vilões da história. A cultura dos vilões encontra-se muito pouco desenvolvida, sendo apenas claramente apresentada ao jogador a sua estética, conforme a apresentação das personagens que a ela pertencem. Sendo esta mesma estética bastante ambígua e não tendo nenhuma influência que possa ser imediatamente identificável, terei de me concentrar apenas na cultura à qual pertence a personagem protagonista do jogo.

Os membros dessa cultura pertencem a um clã com um líder e grandes crenças em lendas e na qual os antepassados são tidos em grande respeito e os membros de maior importância e distinção são os guerreiros. Essa mentalidade pode ser comparada à mentalidade da cultura chinesa e japonesa, em particular no que toca ao respeito pela tradição, cultura e pela importância dada à honra. No jogo é dado um grande ênfase ao facto de a protagonista ser uma mulher, mas não no melhor sentido por parte das outras personagens, visto que se trata da única mulher que também participa em combates. Posto isto, outra comparação que pode ser feita entre esta cultura e as culturas asiáticas que já referi, é o facto de se tratar de uma sociedade patriarcal.

Por outro lado, alguns pequenos detalhes confundem a minha análise desta cultura, pois embora a inspiração em culturas asiáticas seja óbvia, ainda são usados termos provenientes da religião cristã, como “céu” e “inferno”. Talvez os criadores do jogo tenham decidido optar por usar este tipo de termos de forma a evitar alienar os jogadores, para que os mesmos conseguissem simpatizar mais facilmente com a personagem principal, no entanto isto trata-se apenas de especulação da minha parte, pois não há como confirmar a intenção dos criadores.



Este jogo, de acordo com os criadores, foi muito baseado num género de filmes conhecido como Wushia. Este género de filmes é muito característico da cultura popular

chinesa, sendo também um género muito usado na literatura, e representam sempre histórias sobre um guerreiro, ou por vezes guerreira, proveniente de uma classe social média ou baixa, cuja missão é derrotar o mal, guiado por um código ético muito específico. Alguns exemplos de este tipo de filmes são alguns filmes famosos de Bruce Lee, como CrouchingTiger e HiddenDragon. Esta fórmula básica usada nos filmes foi usada também para o jogo, o que ajuda a fundamentar a cultura chinesa como sendo talvez a sua maior inspiração.

Bioshock



Bioshock é um jogo de tiros na primeira pessoa, criado pela empresa 2K Games. Escolhi representar este jogo para demonstrar um exemplo de uma cultura num jogo que é baseada em culturas mais recentes. Este jogo passa-se numa cidade submarina chamada Rapture, construída para se tornar uma utopia. Nesta cidade não se pode verificar a existência de uma cultura propriamente fictícia, mas uma adaptação e reestruturação da cultura americana dos anos 60. Para melhor conseguir explicar este jogo irei analisá-lo em duas vertentes: a vertente estética e a vertente histórica.

Estética



Como já referi, este jogo passa-se em 1960 e este facto é extremamente notável em toda a estética do jogo. Toda a arquitetura, decoração e mobiliário apresentados no jogo têm uma forte influência e inspiração no estilo *artdeco*.

A temática central de Bioshock nasceu quando um dos seus escritores, Kevin Levine, visitou o RockefellerCenter em Nova Iorque, viu o quão única é a arquitetura *artdeco* do edifício, assim como toda a paisagem que lhe era circundante, como a estátua de Atlas. A história da origem do RockefellerCenter também inspirou a história do jogo, mas entrarei em mais detalhe em relação a isso mais tarde.

Várias áreas do jogo estão decoradas também com posters publicitários criados para o jogo. Estes posters apresentam também um estilo muito associável aos anos 60, visto que são feitos com desenhos e não com fotografias e apresentam mensagens exageradas em relação aos produtos que representam. Uma característica interessante destes posters é que não representam muitos produtos convencionais, concentrando-se mais em armas e itens especiais que o próprio jogador pode encontrar e usar. Estes mesmos posters apresentam também mensagens sexistas, representando sempre o homem como trabalhador e a mulher como doméstica. Este facto também ajuda a conectar a cultura demonstrada no jogo à cultura americana dos anos 60. Apesar de tudo isto, os posters presentes no jogo, para além de servirem um propósito informativo ao jogador, são apenas uma paródia de anúncios publicitários reais e da mentalidade da época, servindo como fonte de comédia.

História

A história do jogo, em termos gerais é, como já referi anteriormente, sobre uma cidade subaquática, conhecida como Rapture, que foi construída com sucesso, independentemente de todas as dificuldades que a sua localização apresenta e com o intuito de se tornar uma utopia. A história do Rockefeller Center pode ser ligada à cidade de Rapture, pois a construção deste teve início antes da grande depressão, mas foi concluída com sucesso, também independentemente de todas as dificuldades, com o financiamento de apenas um homem, John D. Rockefeller. Este acontecimento foi o que deu inspiração à cidade propriamente dita e à história do seu fundador, Andrew Ryan.



O jogo não permite uma análise muito detalhada da vida da população de Rapture, visto que, quando começa, a cidade já caiu em desgraça e degradação, consumida pela violência e pela anarquia. No entanto, são fornecidas ao jogador algumas pistas sobre a vida em Rapture, ou pelo menos como esta deveria ser. A mentalidade dos habitantes de Rapture tem várias semelhanças com a mentalidade americana da época. Durante os anos 60, os Estados Unidos passaram por uma espécie de revolução social devido às revoltas contra a guerra do Vietname. Devido a isto, uma parte da população tinha perdido toda a

fé no governo e começou a questionar as suas competências. Esta mentalidade é possivelmente o que levou à construção da cidade, sendo que esta tinha como finalidade ser o lar de uma sociedade livre das obrigações e restrições impostas pelo governo, que iria supostamente evoluir e crescer em paz e harmonia, e pode ser um pouco comparada à noção do “AmericanDream”.

Algumas ideias apresentadas no jogo são inspiradas em vários romances de ficção científica, sendo as suas maiores inspirações o romance “Atlas Shrugged” (“A Revolta de Atlas” em português) de Ayn Rand, assim como alguns conceitos das obras de Rand e George Orwell, particularmente a ideia de que o homem deve-se guiar pelo egoísmo e não pelo altruísmo. Outras referências literárias feitas no jogo vêm dos livros “1984” e “Fuga no Século 23”, pela sua representação de sociedades que têm “ideias muito interessantes estragadas pelo facto de sermos pessoas”.

Diablo II



Cidades e Povos

Diablo II é um jogo de ação em estilo *role-play*, lançado apenas para computador, no ano 2000, pela empresa BlizzardEntertainment. Embora este jogo se concentre bastante na sua história, as várias culturas que o jogador visita durante a sua duração estão muito pouco desenvolvidas, sendo difícil identificar as culturas reais que as influenciaram

sem ser através da sua estética, dos nomes das personagens apresentadas e de toda a fonética dos nomes desses locais. No entanto, penso que é possível identificar a influência dominante de cada uma das cinco culturas presentes no jogo.

A cultura da primeira zona que o jogador visita e onde começa o jogo, situa-se no acampamento de uma irmandade de guerreiras. Toda a estética do acampamento é muito semelhante a acampamentos de guerra da idade média, com muralhas de madeira e tendas grandes mas simplistas. Podem também ver-se tochas e fogueiras que servem como fonte de calor e de luz. Todas as áreas circundantes ao acampamento apresentam uma arquitetura muito semelhante ao estilo arquitetónico Românico, um estilo muito comum na Europa da idade média, mais especificamente durante o século XII. Embora os nomes das personagens encontradas nesta zona sejam completamente fictícios e não sejam baseados em nomes que existam ou tenham existido, a sua sonoridade é muito semelhante à de uma língua ocidental. São alguns exemplos destes nomes Warriv, Charsi e Gheed. Perante todos estes factos, penso que é seguro concluir que a cultura desta irmandade de guerreiras é muito influenciada pela cultura europeia medieval.

A segunda zona visitada pelo jogador é bastante mais clara na sua influência cultural. Trata-se de uma cidade de deserto chamada LutGoleim. Para além do seu nome, o deserto à volta da cidade contém vários túmulos e catacumbas, que o jogador pode, e por vezes deve, explorar e dentro dos quais pode encontrar hieróglifos e pinturas a imitar o estilo egípcio, assim como sarcófagos e urnas. Apenas estes factos, juntamente com as personagens com nomes como Fara, Atma e Meshif, já podem confirmar que a cultura apresentada nesta cidade é inspirada pela cultura egípcia, no entanto, penso que a comparação a uma cultura real pode ser ainda mais especificada.



LutGoleim, segundo informam algumas das personagens que o jogador encontra, é uma cidade muito importante para o comércio, devido à sua proximidade do mar e ao seu porto. Embora seja um facto menor, penso que não estou errada em especular que LutGoleim foi inspirada pela antiga cidade egípcia de Alexandria, pois ambas partilham um lugar de importância nos seus respetivos países, que se deve em parte ao seu posicionamento geográfico estratégico.

Kurast é o nome da terceira cidade presente no jogo. O jogador começa nas docas da cidade e posteriormente descobre outras zonas da mesma. Toda a estética e arquitetura de Kurast apresenta claras inspirações na cultura Maia. Seria possível que esta se baseasse também na cultura Azteca, no entanto os Aztecas eram considerados mais violentos do que os Maias. Visto que os habitantes da cidade, com quem o jogador pode interagir, não parecem possuir uma mentalidade particularmente violenta, considero mais correto concluir que a cultura Maia é a maior fonte de inspiração para esta cidade em particular. Esta conclusão pode ser ainda mais fundamentada pelos nomes das personagens nativas dessa cidade, como por exemplo Ormus, Hratli e Alkor. Outra característica que penso ser interessante mencionar é a cidade de Travincal, que se trata de uma cidade sagrada situada dentro da própria cidade de Kurast, um pouco à semelhança do Vaticano em Roma.



A penúltima zona que o jogador pode explorar começa na Pandemonium Fortress, considerada a última zona do jogo normal, sobre a qual entrarei mais tarde em detalhe. A fortaleza em si não é uma zona muito grande, visto que é suposto o jogador passar mais

tempo a explorar os seus arredores. No entanto, estes não apresentam nenhuma característica que seja notavelmente inspirada em algum lugar ou cultura real, ao contrário da fortaleza em si. Esta apresenta uma arquitetura que é notavelmente inspirada pela arquitetura gótica do século XII. Não são de notar muitas mais características de realce na Pandemonium Fortress, exceptuando, mais uma vez, os nomes das personagens nela encontradas. Essas personagens são anjos ou outras entidades, que também irei referir em detalhe mais tarde.

A última zona do jogo trata-se de uma cidade nas montanhas chamada Harrogath, que apenas se torna acessível ao jogador através da expansão do jogo, não estando disponível de outra forma. Harrogath é referida como sendo uma fortificação de um povo simplesmente conhecido como “os Bárbaros”, um facto que me leva à conclusão de que uma das suas inspirações sejam os povos nórdicos. Por outro lado, a arquitetura e estética da cidade em si, assim como a sua alegada localização em uma região montanhosa, demonstra algumas semelhanças à cultura Tibetana. Isto, juntamente com o facto de algumas das personagens encontradas terem nomes como Malah, Qual-Kehk e Nihlathak, permite concluir que a cultura tibetana pode também ser considerada uma grande inspiração para a criação deste povo.



Anjos e Demónios

Tendo em conta que o jogo se chama Diablo II, não seria de admirar que os demónios sejam um tema com alguma prevalência, mas alguns anjos também são mencionados e chegam até a aparecer no jogo. Muitos dos nomes, tanto de anjos como de demónios, são fictícios, mas alguns deles são baseados em nomes de entidades reais (por assim dizer), mais especificamente em nomes presentes na religião cristã. Destes nomes são de salientar três:

- Mephisto – um demónio cujo nome é baseado na personagem satânica da idade média Mefistófeles;
- Baal – outro demónio, mas cujo nome é uma transcrição direta do nome de um demónio amplamente mencionado no Antigo Testamento, como o principal deus pagão dos fenícios;
- Hadriel – um anjo, cujo nome é também uma transcrição direta do nome de um anjo “real”, considerado o anjo da guarda dos portões do vento Este.

Conclusão

Espero que, com este artigo, tenha conseguido demonstrar o nível de complexidade que pode encontra-se presente em alguns videojogos. Infelizmente para o público em geral o mundo dos videojogos ainda se encontra rotulado como sendo apenas entretenimento para crianças e adolescentes, tornando-se quase um assunto tabu entre adultos. Também se pode ver, com este artigo, como as culturas do passado, mais ou menos distante, ainda hoje nos inspiram e influenciam os nossos meios de entretenimento.

É certo que muitos videojogos servem apenas como entretenimento, mas espero que agora seja mais fácil compreender que os videojogos podem ser muito mais do que isso. Neles podem estar misturados vários tipos de arte, desde desenho e música, a representação, escrita e animação. Quando a todos estes meios artísticos se mistura o trabalho, estudo e dedicação que surgem na criação de uma cultura e, por vezes, também uma língua fictícia, todo o esforço posto na criação de um jogo torna-se muito mais notável e admirável.

Com este artigo pretendi, não só realçar as culturas fictícias presentes em alguns jogos, a sua complexidade e as culturas reais que as inspiraram, mas também demonstrar que há muito mais num jogo do que apenas um simulador de guerra ou uma forma de passar tempo. Num videojogo pode haver história, um videojogo pode ser profundo e fazer os seus jogadores sentirem emoções tanto ou mais fortes do que as que sentiriam a ver um filme ou uma peça de teatro. Espero que este artigo ajude a desconstruir as noções erradas do público em geral sobre os videojogos e que ajude o mesmo a ver que nem tudo é explosões e CandyCrush.

Fontes consultadas

- <http://dragonage.wikia.com/wiki/Ferelden>
- <http://dragonage.wikia.com/wiki/Orlais>
- http://dragonage.wikia.com/wiki/Tevinter_Imperium
- <http://dragonage.wikia.com/wiki/Dalish>
- <http://dragonage.wikia.com/wiki/Qunari>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Heavenly_Sword
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Wuxia>
- <https://en.wikipedia.org/wiki/BioShock>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Diablo_II
- <http://www.d2tomb.com/locations.shtml>
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Mephisto>
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Baal>
- http://www.angelsghosts.com/angel_names