

Jornada Amazônica¹

Felipe Pinto MOURA²
Juan Gabriel Brandão JUSTINIANO³
Lucas Vítor Alves Rodrigues SENA⁴
Paulo André Campos de MOURA⁵
Rannah Louise Moraes BRASIL⁶
Rebeca Mota de MORAES⁷
Reinaldo Yukishigue OKITA⁸
Allan Soljenitsin Barreto RODRIGUES⁹
Universidade Federal do Amazonas, Manaus, AM

RESUMO

Considerando a deficiência dos estudantes de Ensino Fundamental e Médio no quesito história da Amazônia e com o intuito de incentivar o conhecimento da história do descobrimento da região amazônica pelos europeus, foi elaborado o roteiro para apresentação do game “*Jornada Amazônica*”, um game do gênero plataforma que tem o objetivo de facilitar o aprendizado em História e Geografia Geral e da Amazônia para crianças de 8 a 17 anos.

PALAVRAS-CHAVE: Amazônia; game; roteiro; cultura.

1 INTRODUÇÃO

O roteiro do game Jornada Amazônica foi desenvolvido no âmbito da disciplina A Comunicação no Amazonas e na Amazônia do curso de Comunicação Social – Jornalismo da Universidade Federal do Amazonas (UFAM), baseando-se no livro *O Rio Comanda a Vida*, de Leandro Tocantins. O game é desenvolvido para crianças e adolescentes na faixa etária de 8 a 17 anos. Optamos pelo desenvolvimento de um game por acreditar que este formato, além de ser mais interessante para o aprendizado, também é uma excelente fonte de entretenimento.

¹Trabalho apresentado ao XXII Prêmio Expocom, categoria Produção Transdisciplinar, modalidade PT09, Roteiro de Games.

² Estudante do 4º período de Jornalismo da UFAM. E-mail: felipepmoura@yahoo.com

³ Estudante do 4º período de Jornalismo da UFAM. E-mail: juangabriel.bj@gmail.com

⁴ Aluno-líder do trabalho. Estudante do 4º período de Jornalismo da UFAM. E-mail: lucas.vitor.sena@gmail.com

⁵ Estudante do 4º período de Jornalismo da UFAM. E-mail: paulowit20@gmail.com

⁶ Estudante do 4º período de Jornalismo da UFAM. E-mail: brasillouise@gmail.com

⁷ Estudante do 4º período de Jornalismo da UFAM. E-mail: rebecamoraes25@hotmail.com

⁸ Estudante do 4º período de Jornalismo da UFAM. E-mail: reinaldookita@gmail.com

⁹ Orientador do trabalho. Professor do curso de Jornalismo da UFAM. E-mail: allan30@gmail.com

Para entendermos melhor a objetividade do game Jornada Amazônica, é imprescindível fazermos um apanhado histórico e conceitual que ultrapasse o roteiro em si, nos expondo afinal, o que é “jogo” e sua história na humanidade.

É bastante comum na sociedade designarmos a palavra “jogo” a um passatempo ou uma forma de se divertir por meio de uma realidade virtual. Seguir a ideia de que esse termo está se referindo somente a uma forma de entretenimento é algo extremamente vago. Jogo é um fenômeno mais amplo que isso. De acordo com João Ranhel, antes de tudo é necessário adentrar na compreensão do ato de jogar. HUIZINGA *apud* RANHEL (2009), um dos pioneiros nos estudos dos jogos, define o ato de jogar da seguinte forma:

Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como “não-séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredos e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes.

Mesmo que naquela época os jogos computacionais ainda não fizessem parte do inventário humano, uma vez que os próprios computadores ainda não haviam saído do campo teórico, o conceito de Huizinga é tido como principal base para o estudo e a compreensão de jogos em qualquer plataforma, computacionais ou não. Sendo assim, compreende-se que jogo é tudo aquilo que conduz ao ato de jogar.

A história do game de computador como forma de entretenimento é relativamente recente, começando na segunda metade do século XX. Em 1952, Alexander S. Douglas executa no computador EDSAC o game OX0, na Universidade de Cambridge. Em 1958, o físico William Higinbotham cria um vídeo jogo, que mais tinha a intenção de mostrar o interior do Brookhaven National Laboratories. Mais tarde, em 1958, o game foi aperfeiçoado e recebeu o nome de *Tennis Programming*. Higinbotham, no entanto, ficou mais conhecido por participar do Projeto Manhattan, que desenvolveu a bomba atômica.

Em 1961, estudantes do Massachusetts Institute of Technology (MIT), entre eles, Stephen Russell, desenvolveram o game *SpaceWar!* para fins estritamente acadêmicos. A ideia principal era fazer um game interativo, para chamar a atenção de quem visitasse o MIT. No entanto, o *SpaceWar* acabou se tornando pioneiro na área dos games eletrônicos, e

hoje Russell é considerado um dos pais dos jogos eletrônicos. Já em 1968, o alemão radicado nos Estados Unidos Ralph Baer criou uma máquina que rodava jogos eletrônicos utilizando um televisor. Na empresa Sanders Associates surgiu, em 1967, o primeiro esboço de sua ideia, o *chasing game*. Baer patenteou e em 1968, apresentou um protótipo chamado *Brown Box*, que rodava jogos de futebol, voleibol e tiro.

Em 1980, o japonês Toru Iwatani, numa estratégia muito bem sucedida de trazer o público feminino para as casas de fliperama, desenvolve o game *Pac-Man*. Nesse meio tempo, aparece o personagem Mario, da Nintendo, ainda no *Donkey Kong*. Uma característica comum desse tempo é que todos os jogos eram de ação, mas não tinham nada de raciocínio lógico. Assim, em 1985, o russo Alexei Pajitnov criou o *Tetris*, que além de divertido, aguça a inteligência, durando até hoje.

RAMOS (2007) fala que nessa época, a criação de jogos por várias empresas que viam no mercado de videogames uma boa oportunidade de negócios, faz com que aconteça uma enxurrada de jogos de baixa qualidade para consoles domésticos, destacando-se apenas o famoso *Pitfall*.

Junto a isso, também tem início a produção de computadores pessoais, que graças a um marketing agressivo, afirmando que era muito mais vantajosa a compra de um computador com o qual também se poderia aprender além de rodar jogos, do que de um videogame, o qual só servia para diversão. Esse marketing quebra a indústria de console, que leva alguns anos até conseguir se reestruturar, e oferecer novamente jogos de qualidade superior ao encontrado nos computadores.

A partir da década de 1990, a palavra-chave para o desenvolvimento dos games é interatividade com o jogador. Assim, foram criados os primeiros games modernos, como *Mortal Kombat*, *Super Mario*, *Sonic* e *Final Fantasy*, que passam a tirar o sono de muita gente no afã de “zerar” os jogos. Depois de 1995, os desenvolvedores começam a pensar em qualidade gráfica, e os cartuchos para consoles domésticos, como o Super Nintendo, chegam com o chip SuperFX, que aumentaria a capacidade de processamento de imagens. Também na década de 1990, começam a aparecer os consoles de 32 e 64 bits, como o PlayStation, 3DO e Nintendo 64, primando pela qualidade gráfica e desempenho.

Com os anos 2000, chegam novas tecnologias de games. Jogos multiplayer e os MMORPG, que possibilitam aos jogadores uma nova forma de interação em rede pela internet. Assim, cada pessoa pode jogar com outra que esteja em qualquer outro canto do mundo. Videogames como o PlayStation 2, GameCube e o Xbox 360 chegam ao mercado

com poder computacional excepcional. Também nos anos 2000, chegam investimentos em videogames pessoais, como o Nintendo DS e o PSP, da Sony. Em 2006, é lançado o Nintendo Wii, controlado não só por um controle conectado ao console, mas também pelos movimentos humanos.

Em 2012, já chega ao mercado o console Nintendo Wii U, mais avançado que o Wii, cuja interação é feita a partir dos movimentos humanos, sem usar um controle. Games como *The Sims*, *Prince of Persia*, *Doom* e *Assassin's Creed*, feitos para PlayStation 3 e 4 e Xbox ganham adaptação para computador, passam a usar os gráficos em 3D, e jogos antigos passam a ser reformulados para os gráficos 3D, como *Mario Kart*. Os MMORPGs passam a utilizar inteiramente gráficos em 3D, como *DotA*, *League of Legends* e *Lineage II*, desenvolvido pela NCSOFT. Cada um desses jogos, além da interatividade com o jogador, traz um pouco de conhecimento histórico, como é o caso de *Assassin's Creed*, que se passa em diferentes épocas da história.

2 OBJETIVO

Segundo COMPARATO (1983), “roteiro é a forma escrita de qualquer espetáculo áudio e/ou visual”, ou seja, um documento em que se escreve toda e qualquer informação necessária para TV, rádio, e como nesse caso específico, um jogo.

O objetivo deste roteiro é criar um jogo a partir dele, voltado para os públicos adolescente e infantil, fazendo com que a partir dele, possam conhecer História Geral, Geografia Geral e cultura geral, além da própria História e Geografia da Região Amazônica, abordada por Leandro Tocantins em *O Rio Comanda a Vida*, bibliografia-base para o desenvolvimento deste trabalho.

3 JUSTIFICATIVA

MCLUHAN (2007), tratando do jogo como um meio de extensão do homem, afirma que “os jogos são modelos dramáticos de nossas vidas psicológicas, e servem para liberar tensões particulares”. Aplicando isso à faixa etária a qual se destina o *Jornada Amazônica*, ou seja, crianças e adolescentes entende-se que o jogo se destina a não só estimular o aprendizado em História e Geografia Geral e da Região Amazônica, mas também fazê-los perder o estresse através de uma atividade lúdica e estimuladora de aprendizado.

Há de se levar em conta a evolução das relações sociais por meio dos *games* e como isso se torna um alicerce para a comunicação e a educação. Nos últimos anos vem se

reforçando os estudos que comprovam que os jogos podem agir como eficientes instrumentos facilitadores da aprendizagem de jovens, o que aos poucos vem sendo utilizados em instituições como a Quest to Learn em Nova York e a Universidade de Ribeirão Preto (Unaerp). Esse formato pedagógico pode ser tido como um dos principais componentes para a elaboração do Jornada Amazônica.

Além disso, os jogos vêm ajudando a suprir e até reforçar a comunicação, integrando-a a esse cenário virtual, o que é o caso dos chamados *newsgames*, ou seja, jogos baseados em acontecimentos reais e em aspectos do jornalismo. Essa categoria de jogos é relativamente nova no Brasil e pode ser vista através de jogos elaborados por veículos de comunicação como *O Estado de São Paulo*, *O Globo* e a revista *Superinteressante*, essa última sendo pioneira do gênero no país.

É nesse contexto que podemos encaixar o Jornada Amazônica como um *newsgame*, uma vez que o jogo é baseado em um acontecimento real (a travessia de Francisco de Orellana pelo Rio Amazonas) transposto para o lúdico com a intenção de educar e formar opinião acerca da História e Geografia da Amazônia, o que reforça a relação entre jogos, educação e comunicação.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Utilizou-se, primeiramente, como bibliografia base para o desenvolvimento do trabalho, o livro *O Rio Comanda a Vida*, do escritor paraense Leandro Tocantins, que fala sobre o Rio Amazonas e o modo de vida daqueles que estão ao seu redor em toda a sua extensão, desde sua nascente, nos Andes peruanos, até sua foz, na ilha de Marajó, no Pará.

Do livro, utilizamos como base para o desenvolvimento os capítulos “*O País da Canela*” e “*O País das Amazonas*”, nos quais Tocantins fala sobre o descobrimento do Rio Amazonas pelos espanhóis Gonzalo Pizarro e Francisco de Orellana, que percorreram o rio desde Quito, no Equador, passando pela cidade de Guayaquil, também no Equador; entrando no Peru; e depois adentrando o território brasileiro, passando pelas atuais cidades de Manaus, Nhamundá, Parintins, Belém e Marajó.

Para a construção do roteiro, utilizamos um modelo construído por Antônio Marcelo, do portal *Riachuelo Games*, construindo configurações, personagens, cenários, objetivos, regras, controles, dificuldades e interface primordial.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

O game Jornada Amazônica se inicia quando Orellana descobre que a condessa María de Bórgia foi raptada. Desesperado em busca da amiga, passa a procurar por pistas até que ouve falar que alguém a viu na cidade de Guayaquil, no Equador. É a partir desse ponto que o jogador terá que avançar por 6 fases/cidades em busca da condessa, passando pelos mais diversos desafios que o levarão até a Ilha de Marajó.

A cada fase passada o nível dos adversários cresce. Além disso, a cada Boss destruído no fim das fases, Orellana recebe uma dica do paradeiro da condessa e liberta um animal ameaçado de extinção típico da região.

5.1 Enredo

Realidade alternativa, Espanha, 2015. Graças à descoberta da Fonte da Juventude no século XVI pelos capitães Sparrow e Balboa, a Terra se tornou a capital do Universo. Descobriu-se vida fora do planeta, e as águas da Fonte da Juventude agora são comercializadas para todo o mundo, diretamente da sua nascente que nunca seca. Damas e cavalheiros que sonhavam em ter sua juventude recuperada conseguiram, graças à Fonte. Todos os governantes, como papas, reis, imperadores, presidentes e similares são proibidos de beber da água da Fonte, para que garantam a sucessão de suas famílias e o bom funcionamento da política mundial.

Em Madrid, Francisco de Orellana, o grande conquistador do Rio Amazonas, vive tranquilamente numa modesta mansão próximo ao Palácio de La Zarzuela. Perto dele, vive sua grande amiga, a condessa María de Bórgia y Cattanei, filha perdida do papa Alexandre VI, um dos mais terríveis da História. A mando do papa Júlio IV, o desertor espanhol Don Hernando de Aragón y Luna sequestra a condessa e a leva para as Américas, para a Ilha de Marajó, no Brasil, obrigando Orellana a salvar a amiga.

5.2 Descrição do Jogo

1º Fase – Guayaquil (A cidade em festa celebrando Los Corazas, rua com homens montados em cavalos vestindo roupas imponentes em uma festa em homenagem a São Luís.): Orellana sai pela cidade em busca de alguma pista, entretanto, alguns NPC's aleatoriamente surgirão no seu caminho tentando destruí-lo, ele ainda terá que passar por barris em seu caminho para alcançar o fim da cidade e enfrentar o primeiro Boss: a múmia de Gonzalo Pizarro. O vilão tentará saltar sobre ele com o intuito de esmagá-lo, e a cada vez

que isso acontecer, ele perderá 10 HP. Se ele morrer, voltará ao início da fase. Para derrotar o vilão ele terá que ataca-lo enquanto este estiver parado descansando dos saltos. O vilão iniciará com 40 HP e a cada golpe de Orellana será decrescido 10 HP. Quando este for derrotado, Orellana libertará uma arara-azul que estava sendo mantida presa pelo Boss e receberá uma carta informando que sua próxima pista será encontrada em Manaus.

2ª Fase – Manaus (A cidade celebrando o Festival Amazonas de Ópera, Largo São Sebastião à frente com o Teatro Amazonas ao fundo): Assim como na 1ª Fase, Orellana terá NPC's surgindo aleatoriamente em seu caminho, porém mais fortes, ele terá nesse capítulo que passar por camelôs que aparecerão no seu caminho até chegar ao fim da fase, onde libertará um Sauim-de-coleira ao derrotar o Boss, que será o fantasma de Eduardo Ribeiro. O Boss iniciará o combate com 60 HP, e tentará derrotar Orellana com tiros de espingarda. Orellana o derrotará com o auxílio de uma pistola carregada de prótons que captura ectoplasma que cairá do céu. A cada golpe no Boss, ele perderá 10 HP. Com a derrota, além da libertação do sauim-de-coleira, virá uma carta informando que a próxima pista estará em Parintins.

3ª Fase – Parintins (A cidade celebrando o Festival Folclórico, Bumbódromo ao fundo): A dinâmica e a interação com os NPC's do jogo se mantem, a diferença é que miniaturas dos bois Garantido e Caprichoso aparecerão e ele terá que passar por eles para avançar ao fim da fase e enfrentar o Boss: o boi Campineiro, que é um homem amaldiçoado que se transformou em boi e que tem de ser destruído para acabar com a maldição. Ele tentará chifrar e lançar fogo na direção de Orellana, que terá que escapar. A chance de o personagem derrotar o Boss é quando este parar e se abaixar. O Boss iniciará com 80 HP de energia e quando for derrotado, o herói libertará uma jaguatirica e receberá uma carta informando que a pista seguinte estará em Nhamundá.

4ª Fase – Nhamundá (A cidade estará comemorando a Festa da Pesca ao Tucunaré, Orla da cidade com pessoas segurando peixes ao fundo): A variação nessa fase serão cercas de pau e barris na fase para que Orellana ultrapasse, além dos NPC's que tentarão evitar que o herói alcance o Boss: a Boiúna. A cobra gigantesca tentará lançar fogo e também acertá-lo, e para destruí-la, uma espada mágica cairá do céu para ajuda-lo e Orellana terá que atingir a grande cobra com a espada, e a cada golpe, a energia da cobra diminuirá em 10 HP. A vilã

iniciará com 100 HP de energia e quando for derrotada, o herói libertará uma ariranha e receberá uma carta informando que a pista seguinte estará em Belém.

5ª Fase – Belém (A cidade estará comemorando o Círio de Nazaré, ao fundo, a Basílica de Nazaré com pessoas segurando a grande corda da berlinda da santa): Já nesta fase as variações além dos NPC's serão pessoas segurando a corda que sustenta a berlinda que abriga a estátua de Nossa Senhora de Nazaré durante a fase, evitando que Orellana passe enquanto tenta chegar até o Boss, que será o Mapinguari. O Mapinguari estará com 150 HP, emitindo ondas sonoras através de seus gritos. e Orellana deverá derrotá-lo acertando o seu único olho no meio da testa. A cada golpe, a energia do Boss diminuirá em 10 HP. O Mapinguari será derrotado e um macaco-prego será liberto. Junto com o macaco-prego, virá uma carta dizendo que a condessa está presa em Marajó.

Última Fase – Ilha de Marajó (A ilha, no meio das várzeas onde pastam os búfalos): Nessa última fase Orellana terá que enfrentar os NPC's mais fortes que nunca e ainda terá que passar por Búfalos que passearão pela fase até enfim encontrar a condessa, que porém estará dentro de um galpão e para chegar até ela terá que derrotar o Big Boss: Don Hernando. Orellana receberá uma espada dourada lançada pela condessa Bórgia. Don Hernando terá 200 HP de energia e também terá uma espada para destruir o herói, quando a energia do vilão chegar a metade este ficará possesso e se tornará uma quimera que lançará tochas de fogo para destruir o herói. Quando o Big Boss for derrotado, Orellana chegará até a condessa e a libertará, assim como várias espécies de animais que estavam presos junto com ela.

5.3 Configurações e interface de jogo

O personagem inicia o jogo com 100 HP de energia e a cada fase passada sua energia volta para o total e aumenta em 20 HP, cada golpe sofrido decresce a energia do personagem em 10 HP, porém alguns itens encontrados aleatoriamente durante as fases como o muiraquitã, o cristal e a semente de guaraná fazem com que este recupere a energia em diferentes graus, respectivamente, o primeiro item aumenta em 10HP e aparece mais frequentemente nas fases, o segundo em 50 HP e aparece em uma frequência menor e o terceiro retorna a energia completa do personagem e é o mais raro de todos.

No início do jogo, aparecerá uma tela contendo toda a história da contextualização do jogo. A cada boss que aparecer nas fases, surgirá uma tela contendo informações

históricas acerca do personagem que ele representa. Também, a cada intervalo entre fases, surgirá uma tela contendo um mapa da região amazônica, onde estará um navio que navegará pelo Rio Amazonas entre as cidades, e a cada cidade em que ele aportar, carregará uma tela contendo informações sobre a cidade.

5.4 Glossário de termos do jogo

Por serem desconhecidos por parte do público, alguns termos podem parecer confusos ou equivocados, portanto faz-se necessário que apresentem-se alguns dos termos abaixo para esclarecimento:

- **NPC:** *Non-playable character* (personagem não jogável), trata-se de um personagem dentro de um jogo que é controlado exclusivamente pelo computador e que não pode ser comandado de nenhum modo pelo jogador.
- **HP:** *Health Points* (pontos de vida) é um atributo que determina o quão resistente é um personagem dentro do jogo, quando esta pontuação chega a zero este termina ou reinicia de determinado ponto.
- **Boss:** É o guardião de determinado ponto do jogo, é interpretado geralmente como um chefe de parte deste, quando derrotado o jogador avança a próxima etapa.
- **Big Boss:** É praticamente o mesmo conceito de *Boss*, porém, representa o guardião do fim de um jogo, quando derrotado representa a vitória completa do game.

6 CONSIDERAÇÕES

Dentre a compreensão do projeto acerca da criação do roteiro do jogo Jornada Amazônica, é fundamental absorver as principais ideias por trás disso, que estão em viabilizar e acreditar nos jogos computacionais como uma forma de propagar conhecimento e cultura de maneira divertida. Além disso, vale ressaltar a compreensão do jogo como uma ferramenta importante na comunicação. Um instrumento ágil com plataformas e linguagens globalizadas, qualidades imprescindíveis nos dias de hoje e fatores importantes para a difusão cultural. Através de uma diversão, conseguimos divulgar os elementos formadores da cultura Amazônica – história, folclore, lendas e encantos.

O trabalho da equipe no desenvolvimento do game desencadeou uma grande curiosidade e conseqüentemente, um aprofundamento no conhecimento da realidade da região Norte, abrindo, ainda, a possibilidade de estender essa estratégia de mídia para outras regiões do país.

As principais propostas desse trabalho, que são a disseminação de conceitos positivos como fatos históricos, a defesa do meio ambiente, a valorização da riqueza cultural da Região Amazônica e a luta em defesa dos oprimidos, serão contribuições efetivas na formação dos jovens que a utilizarem.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Luciana; BIANCHIN, Maysa Alahmar. O jogo como recurso de aprendizagem. Rev. psicopedag., São Paulo, v. 27, n. 83, 2010. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-84862010000200013&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em 01 de fevereiro de 2015.
- CARVALHO, Lucas. GONÇALVES, Vanessa. “Games também são meios de comunicação” diz o jornalista Rafael Kenski. Portal Imprensa. 22 de abril de 2014. Disponível em <http://www.portalimprensa.com.br/noticias/ultimas_noticias/65332/games+tambem+sao+um+meio+de+comunicacao+diz+o+jornalista+rafael+kenski>. Acesso em 01 de Fevereiro de 2015.
- CONTI, Fátima. Muitas Dicas. Laboratório de Informática do Instituto de Ciências Biológicas da Universidade Federal do Pará, 2011. Disponível em <<http://www.ufpa.br/dicas/pdf/int.h-jo.pdf>>. Acesso em 02 de Fevereiro de 2015.
- DE ARAÚJO, Manuela Barreto. PEREIRA, Jacemile da Silva. BARBOZA, Jamile da Hora. O jogo como facilitador da aprendizagem: Uma proposta de extensão universitária (re) construindo intervenções docentes para a promoção de saúde. In: V Semana de Pedagogia, 2012, Jequié. Anais da Semana de Pedagogia. Disponível em <<http://www.uesb.br/eventos/semanapedagogia/anais/51CO.pdf>>.
- MARCELO, Antônio. Mini-Roteiro de Criação de Jogo. Disponível em <<http://www.riachuelogames.com.br/repositorio/minigdd.pdf>>. Acesso em 02 de Fevereiro de 2015.
- MCLUHAN, Marshall. Jogos: as extensões do homem. In: MCLUHAN, Marshall. Os meios de comunicação como extensões do homem. Tradução de Décio Pignatari. 1. Ed. São Paulo: Cultrix, 2007.
- RAMOS, Henrique Moraes. A História dos Jogos de Computadores. Curso de Ciência da Computação da Universidade Federal de Santa Maria, 2007. Disponível em <http://www-usr.inf.ufsm.br/~hramos/elc1020/artigo_hist_jogos.pdf>. Acesso em 02 de Fevereiro de 2015.
- RANHEL, João. Games: emergência de um campo teórico. In: FEITOZA, Mirna e SANTAELLA, Lúcia et al.. O Mapa do Jogo: a diversidade cultural dos games. 1. Ed. São Paulo: Cengage Learning, 2009.
- TOCANTINS, Leandro. O Rio Comanda a Vida. 9. Ed. Manaus: Valer, 2002.