
“Eu vivo sempre no mundo da lua”

Infância, ludicidade e o Círculo Mágico na novela *Carinha de Anjo*¹

Victoria de Lima REGIS²

Universidade Federal Fluminense, Niterói, RJ

RESUMO

Este artigo busca abordar elementos referentes à infância e ao lúdico presentes no universo narrativo da novela do SBT *Carinha de Anjo* (2016 - 2018) e relacioná-los com o conceito de “círculo mágico” (1938) do autor Johan Huizinga. O objetivo é observar como a atração aciona através de sua trama, e principalmente através da relação da protagonista Dulce Maria com sua mãe, já falecida, certos espaços delimitados para um “faz de conta” típico do universo infantil e como isso se associa não somente aos *game studies* como também a construção de “mundos possíveis” ficcionais de Umberto Eco.

PALAVRAS-CHAVE: Carinha de Anjo; Novelas Infantis; SBT; Círculo Mágico; Mundos Possíveis.

INTORDUÇÃO

Logo na sequência de abertura do capítulo de estreia da novela *Carinha de Anjo* (2016 - 2018)³ somos apresentados à cidade fictícia de Doce Horizonte. Alguns takes nos ambientam em um parque arborizado e mostram famílias se divertindo. Em seguida, vemos uma menininha (que mais tarde descobriremos se tratar da protagonista da atração) sentada em um banco sozinha, observando tudo, segurando uma bexiga azul. A personagem solta o bexiga e, ao admirá-la subir ao céu, enxergamos através de seu olhar o objeto se transformar em um grande balão azul. Nesse momento, a trilha sonora que embala a cena é uma versão original da canção de Guilherme Arantes “Lindo Balão Azul”.

¹ Trabalho apresentado no GP Estudos de Televisão e Televisualidades, XXI Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestranda do Curso de Comunicação do PPGCOM-UFF, e-mail: victoriadelimaregis@gmail.com.

³ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=KSV859JHwFM&ab_channel=CarinhadeAnjo>. Acesso em 7 de jan. de 2020.

Eu vivo sempre no mundo da lua
Porque sou um cientista
O meu papo é futurista,
É lunático
Eu vivo sempre no mundo da lua
Tenho alma de artista
Sou um gênio sonhador
E romântico
Eu vivo sempre no mundo da lua
Porque sou aventureiro
Desde o meu primeiro passo



Figura 1. A imaginativa Dulce Maria vê a sua bexiga se transformar em um grande balão azul no céu

O trecho descrito, minuto inicial da exposição, já é capaz de transmitir o tom imaginativo e lúdico que seguirá sendo destaque ao longo dos 403 capítulos da novela. Assim como suas antecessoras de exibição - *Carrossel* (2012 - 2013), *Chiquititas* (2013 - 2015) e *Cúmplices de Um Resgate* (2015 - 2016) - *Carinha de Anjo* é mais uma aposta do SBT de investimento em adaptações nacionais de grandes sucessos latinos voltados para o público infantil em seu horário nobre⁴ e foi responsável por alcançar índices consideráveis de audiência⁵. O enredo fantasioso, divertido e criativo típico de brincadeiras de criança e que já estava presente nas outras ficções do canal (e que também versa bastante com o estilo irreverente da emissora conhecida por seus programas de auditórios com dinâmicas de gincanas) ganha uma nova potência devido a pouca idade de sua protagonista, a atriz mirim Lorena Queiroz de apenas cinco anos na estreia da novela. Por esse motivo, procuro com o presente artigo traçar uma relação

⁴ As versões originais das novelas *Carrossel* (1989-1990), *Carinha de Anjo* (2000-2001) e *Cúmplices de Um Resgate* (2002) foram produzidas pelo conglomerado de mídia mexicano Televisa. Já *Chiquititas* (1995) foi o único sucesso importado da emissora argentina Telefé. As novelas foram exibidas pelo SBT entre as décadas de 1990 e 2010.

⁵ No ano que 2017 as novelas infantis do SBT proporcionaram o faturamento de R\$ 250 milhões para a emissora, equivalente a um quarto de seu faturamento total no mesmo ano (RIBEIRO, RANGEL e REGIS, 2019, p.5)

entre aspectos de “faz de conta” no enredo da atração com a noção de “círculo mágico” criada por Johan Huizinga na obra *Homo Ludens* (1938) a fim de destacar quais são esses espaços permitidos na narrativa para o imaginário acontecer.

CARINHA DE ANJO E O CÍRCULO MÁGICO

Da mesma forma como original mexicana da Televisa *Carita de Ángel* (2000 - 2001), a obra escrita por Íris Abravanel (roteirista e esposa de Silvio Santos, responsável por todas as adaptações infantis do canal) possui um enredo que gira em torno da vida da pequena e sonhadora Dulce Maria e suas aventuras em um colégio interno católico só para garotas.

No primeiro capítulo da novela, minutos após a sequência de abertura descrita anteriormente, é revelado o motivo pelo qual Dulce Maria frequenta um colégio interno. Sua mãe, a aventureira Teresa, morreu em um acidente de asa delta quando a menina tinha apenas três anos de idade. Gustavo, seu pai, entrou em depressão após o ocorrido e mudou-se para a Espanha, para viver isolado de sua família. Abandonada, a criança encontra conforto na sua imaginação.

Todas as noites na trama Dulce Maria sonha com sua mãe. O cenário do encontro é uma casinha de madeira infantil localizada no meio de um bosque, com decoração em tons pastéis, muito bem iluminada por uma luz natural (apesar de todos os encontros acontecerem durante a noite no “mundo real” da novela), com móveis pequenos e repleta de brinquedos. No local, a menina fala sobre situações que está vivendo e recebe conselhos e carinhos de Teresa.



Figura 2. O espaço onírico em que Dulce Maria e Teresa se encontram

De acordo com Huizinga (1938, p.15) “Toda criança sabe perfeitamente quando está ‘só fazendo de conta’ ou quando está ‘só brincando’”. Apesar da pouca idade, todas as manhãs ao acordar a menina entende que tudo não passou de um sonho e ao contrário do que se possa imaginar não se sente decepcionada ou melancólica com a sua realidade e sim reconfortada por ter a possibilidade de manter a sua conexão com sua mãe mesmo que de forma onírica.

É interessante notar como apesar de ter essa presença de certa forma limitada dentro da atração, a atriz mexicana Lucero não é uma convidada especial e sim artista fixa no elenco, participando da novela do início ao fim. Seu local de atuação bem demarcado no enredo, dentro da imaginação da personagem principal, pode ser relacionado com o conceito de “círculo mágico” (HUIZINGA, 1938). Nele, o jogo e a brincadeira tem um espaço delimitado para acontecerem e as leis e costumes da vida “real” não podem ser aplicados, pois no universo lúdico somos seres diferentes e fazemos coisas diferentes (HUIZINGA, 1938, p.15). Sobre isso o autor declara:

A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial. (HUIZINGA, 1938, p.17)

Portanto, ao participar de alguma atividade de entretenimento, o indivíduo precisa mergulhar em um novo universo e deixar para trás as aflições do cotidiano. É claro que para essa experiência ocorrer da melhor forma possível o autor ressalta algumas características essenciais a serem adotadas pelos participantes. Primeiramente, o jogo deve ser uma atividade livre e nunca imposta (ibidem, p.3). Segundo, o jogo deve ter como premissa ser um intervalo na vida “real” de seus participantes (ibidem, p.11) e, por fim, o jogo deve possuir limites de tempo e de espaço (ibidem, p.12). O autor continua:

O caráter especial e excepcional do jogo é ilustrado de maneira flagrante de mistério em que frequentemente se envolve. Desde a mais tenra infância, o encanto do jogo é reforçado por se fazer dele um segredo. Isto é, para nós e não para os outros. O que os outros fazem, “lá fora”, é coisa de momento, não nos importa.” e “Esta supressão temporária do mundo habitual é inteiramente manifesta no mundo infantil, mas não é menos evidente nos grandes jogos rituais dos povos primitivos. (HUIZINGA, 1938, p.19)

Enquanto dorme, a protagonista da novela se desprende de seu mundo real (ainda que não completamente, aspecto este que abordarei mais adiante no texto) e adentra em seu próprio círculo mágico, de forma livre, suspensa de seu cotidiano e com tempo e espaço limitados. É pertinente ressaltar, contudo, que embora essa “supressão temporária do mundo habitual” seja nos dias atuais comumente associada a vivência das crianças, sendo frequentemente representada em produções audiovisuais para esse público, tal associação só passou a ocorrer após a construção social e histórica da noção de infância.

De acordo com Ariès (1981 apud SILVA, 2016, p.9) a percepção de uma particularidade infantil começa na passagem da Idade Média para a Idade Moderna. Seu sucessor de pensamento, Postman (1999 apud ibidem), acrescenta na análise um fator determinante que contribuiu para o desenvolvimento da ideia de infância: a invenção da tipografia. Segundo o autor, a tipografia foi responsável por fazer uma separação entre os indivíduos letrados e os não letrados, e adultos e crianças, que costumavam dividir os mesmos espaços sociais passaram a habitar “mundos diferentes”. A partir desse momento a idade adulta torna-se algo a ser conquistado e, para isso, as crianças teriam que entrar no mundo da tipografia (POSTMAN, 1999 apud ibidem).

Nesse contexto, a educação torna-se algo primordial na vida das crianças da sociedade europeia, isentando-as das responsabilidades do mundo adulto. Ao contrário da Idade Média, em que o infanticídio era comum, na Idade Moderna as crianças adquirem leis de proteção, linguagem, vestuário, literatura, jogos e brincadeiras específicas e passam a ser vistas como criaturas especiais, dignas de afeto e protegidas do mundo adulto (SILVA, 2016).

Em *Carinha de Anjo*, além dos momentos oníricos que mostram a relação da protagonista com a sua mãe, é possível perceber em toda a trama elementos de ludicidade e aqui utilizo a palavra, assim como FERREIRA (2019, p.3), no “sentido mais essencial do termo, ou seja, àquele ligado ao *inlusio*, *illudere* ou *inludere*, à imaginação, à ilusão”. Por ter como ambientação principal da história um colégio interno com crianças entre cinco e dez anos de idade, são frequentes as cenas que mostram momentos de *Paidia*. Segundo Roger Caillois e sua obra *Man, play and games* (2001), a *Paidia* pode ser definida como o “jogar espontâneo”, a brincadeira livre e improvisada de essência infantil e fruto de uma imaginação muitas vezes incontrolável

das crianças. Ao contrário do Ludus, que representa o “jogar controlado” e atento a regras, na Paidia as regras são inventadas no momento em que se brinca, a vassoura se transforma em cavalo de guerra e o parquinho em reino encantado.

A espontaneidade presente na Paidia pode ser facilmente observada na novela em cenas que mostram brincadeiras entre as crianças durante a hora do intervalo no colégio, em momentos em que a protagonista “prega peças” em alguns personagens vilanescos da trama, ou até mesmo dentro de sala de aula, quando as professoras inserem algumas brincadeiras na dinâmica de ensino para conseguir engajar mais as alunas no aprendizado. Por ainda estar em sua primeira infância⁶, Dulce Maria acaba tendo uma relação um pouco mais fluida com as noções de realidade e fantasia e é possível notar isso até mesmo na própria abertura da novela, em que através de animações dos personagens vemos a partir da percepção da menina seus rivais serem representados como jacarés ou com línguas de cobra. Contudo, é importante ressaltar que apesar dessa fluidez entre real e fantástico, a protagonista jamais perde inteiramente o sentido da realidade habitual (HUIZINGA, 1938, p.21).



Figura 3. A abertura da novela evidencia a percepção fluida da protagonista entre o real e o fantástico

De volta ao primeiro capítulo da novela, aos 24 minutos de exibição, Estefânia, tia de Dulce Maria, chega ao colégio para dar a notícia à criança de que seu pai está voltando para Doce Horizonte após dois anos de viagem. A menina se emociona e vibra em pensar que vai deixar de ser a única garotinha do colégio sem pai e mãe. À noite, já em seu dormitório preparada para dormir, ela beija o porta retrato com a foto de sua mãe

⁶ Primeira Infância é o período da vida que vai da gestação até os seis anos de idade. Esse conceito está registrado no Marco Legal da Primeira Infância, lei de 2016 que garante os direitos relacionados a essa etapa da vida. Disponível em <https://todospelaeducacao.org.br/noticias/perguntas-respostas-o-que-voce-precisa-saber-sobre-primeira-infancia/>. Acesso em: 27 de jan. de 2021.

e se deita na cama cheia de expectativas para o reencontro com seu pai na manhã seguinte. Ao cair no sono, a menina encontra com sua mãe na casinha de madeira descrita anteriormente, e ao se abraçarem Teresa diz:

- Olá, minha Carinha de Anjo! Adoro te encontrar nos seus sonhos!

A criança muito contente fala a boa notícia:

- Mãezinha, Mãezinha, você não vai acreditar!
- Uau! O que te deixou assim feliz e agitada?
- O meu papai está voltando para casa! Será que ele vai se lembrar de mim?

Teresa tranquiliza a filha:

- Meu amor, fique tranquila! Seu papai nunca te esqueceu!

Dulce, insegura, lembra que faz muito tempo que desde que ele deixou o país, mas Teresa continua:

- Minha Carinha de Anjo, eu tenho certeza que o papai sempre pensa em você todos os dias. Mesmo estando longe o coração dele sempre foi seu. (Carinha de Anjo, 2016, 31 min)

Mais adiante no capítulo, ainda no sonho, Dulce aproveita para perguntar mais sobre o Gustavo, já que tem pouca lembrança dele.

- Mãezinha, como é o papai?
- Ah, o papai sempre foi muito bonito, forte e alegre.

No entanto, a menina lembra:

- Mas aí ele ficou tauma... tuma...
- Traumatizado, traumatizado, minha Carinha de Anjo.
- É uma doença? Dói? Tem que tomar injeção para sarar?
- É mais ou menos uma doença sim. Mas esquece! Ele já sarou. (Carinha de Anjo, 2016, 35 minutos)

Após algumas cenas mostrando a chegada de Gustavo em um aeroporto no Brasil com sua nova namorada, voltamos a acompanhar a interação de Dulce Maria com Teresa. No minuto 38, vemos a menina deitada na cama do dormitório do colégio, desacordada, porém mexendo os braços como se movesse algo. De volta ao universo onírico da trama, Dulce movimentava vestidos em uma arara de roupas na casinha de madeira. Ela pergunta:

- Agora que o papai está voltando você não vai sumir dos meus sonhos, vai?

-
- Não, minha Carinha de Anjo! De vez em quando eu apareço aqui. (Carinha de Anjo, 2016, 38 minutos)

Juntas, as duas escolhem um vestido verde, a cor preferida de Gustavo segundo Teresa, para que a menina use no dia seguinte no reencontro com seu pai.

Já acordada, aos 49 minutos de exibição, Dulce Maria deixa o vestido escolhido no sonho para o reencontro com o pai estendido sobre sua cama no dormitório do colégio. Ela se distrai por alguns instantes e em seguida encontra a roupa coberta de tinta vermelha jogada propositalmente por suas *bullies*, as meninas Bárbara e Frida. Para consolá-la, Irmã Cecília, a figura mais próxima que a protagonista tem de uma mãe no internato, coloca uma tiara verde na cabeça da garota e juntas partem para a sala da direção, onde Gustavo já espera a filha junto com Estefânia.

O reencontro entre os personagens ocorre nos 5 minutos finais do capítulo. Gustavo, agachado no chão da diretoria, diz, emocionado:

- Minha filha... me dá um abraço?

Os dois se abraçam. Então, Dulce diz:

- Até que enfim você voltou, papai.

Gustavo fala que trouxe dois anos de presentes para a filha, pois por todo lugar que ele andava se lembrava dela e comprava algo. Ela responde:

- Verdade? Mas o melhor presente é ter você de volta, papai.

Ela completa:

- Sabia que eu era a única menina do colégio que não tinha nem papai e nem mamãe?

Ele responde que agora ela tem e aproveita para anunciar que a Madre Superiora liberou a aluna mais cedo para que eles possam ir para casa aproveitar o fim de semana juntos. Ela pergunta:

- A casa da minha mãezinha?

Ao terminar a frase, ela põe a mão na boca como se tivesse acabado de dizer algo errado e acrescenta:

- Ops, desculpa. Eu sei que não devo falar dela.

Gustavo responde:

- Pode sim, minha filha. Sua mãe era muito amada por todos nós. A gente vai falar dela sempre que você quiser

A menina declara:

- Eu pensei que você pudesse ficar triste e ir embora de novo.
- Não, meu amor. Isso nunca mais vai acontecer. (Carinha de Anjo, 2016, 52 minutos)

Eles se abraçam novamente e o capítulo acaba.

Dentro dos *game studies*, diversos pesquisadores ressaltam a importância de que para uma imersão num mundo fantástico ocorra seja necessário que antes haja uma suspensão da descrença através da adoção de uma atitude lúdica. Através dela, os jogadores se apropriam de um conjunto de aparatos cognitivos para que possam entrar no jogo de maneira adequada. Caso aconteça uma quebra dessa atitude a atmosfera criada é interrompida, de forma similar a um contador de histórias para um grupo de crianças revelando que tudo não passa de ficção (FERREIRA, 2019, p.4). No caso da novela, essa atitude lúdica nem sempre é adotada de forma completamente consciente, já que todos os encontros da protagonista com sua mãe ocorrem com a menina desacordada e sonhando, contudo, é possível enxergar essa atitude lúdica através de algumas ações da mesma antes desse “ritual noturno” acontecer como por exemplo o costume da mesma de manter um porta retrato com uma foto de Teresa em uma mesinha de cabeceira ao lado de sua cama e beija-lo frequentemente antes de dormir.

Apesar dessa análise ser referente apenas ao primeiro capítulo da produção, toda a dinâmica de “faz de conta” está presente nos capítulos seguintes e, é indispensável levar em consideração que embora haja muitos pontos de contato entre a presença da personagem Teresa com a noção de círculo mágico de Huizinga existem também algumas ressalvas a serem feitas. Uma das características essenciais a serem adotadas pelos participantes de um jogo, já abordada no presente artigo, é de que ele deve representar um intervalo na vida “real” dos indivíduos. É evidente que os sonhos da personagem principal simbolizam essa pausa no mundo “real” da trama, contudo, enquanto algumas leis do cotidiano não podem ser aplicadas naquele espaço, o que possibilita justamente essa relação entre a protagonista e sua mãe já falecida, outras permeiam o mundo fantástico, como bem exemplificado pela ansiedade da garota em saber mais sobre o seu pai antes do reencontro dos personagens. Por esse motivo não há uma suspensão completa do cotidiano, já que a menina leva problemas e situações dele para buscar conselhos de sua mãe no sonho.

Em contrapartida é curioso observar (e justamente essa inquietação que me motivou a promover essa articulação de ideias entre Huizinga e o objeto em questão) como o espaço de atuação da personagem Teresa é delimitado dentro da atração somente pelo espaço físico. A casinha de madeira em que as personagens se encontram não aparece em nenhum outro momento da novela e, ao contrário de muitos produtos audiovisuais, não há mudanças visuais na estética da obra. A recorrente imagem levemente esbranquiçada e turva comum em representações de sonho na televisão e no cinema não tem vez na atração e as cores continuam tão vibrantes quanto as do “mundo real” da trama.

A partir dessa dicotomia entre “mundo cotidiano” e “mundo do jogo” vinda dos *game studies* é viável ainda estabelecer uma relação com os estudos de narrativa de Umberto Eco sobre “mundos possíveis” (1986). Por definição do autor, mundos possíveis são “um estado de coisas expresso por um conjunto de proposições onde para cada proposição ou p ou $\sim p$. Como tal, um mundo consiste em um conjunto de indivíduos dotados de propriedades” (ibidem, p.109). Eco continua declarando que algumas dessas atribuições de propriedades a indivíduos nos mundos possíveis seguem as regras do mundo de nossa experiência, enquanto outras são específicas para o mundo em questão. No universo da novela também somos apresentados a seres humanos, providos de braços e pernas, falantes da língua portuguesa, como no nosso mundo de experiência. Porém, quando nos deparamos com momentos da narrativa em que enxergamos os mundos em questão (tanto o real da atração, na cidade fictícia de Doce Horizonte, quanto o da fantasia, nos sonhos de Dulce) através do olhar da protagonista conseguimos identificar com facilidade as regras pertencentes a cada um deles e que diferem da nossa experiência.

Sobre universos ficcionais Doležel (1988), embasado nas teorias de Platão e Aristóteles sobre mimesis, complementa declarando que embora a ficção seja derivada da realidade, representando entidades já existentes, cada mundo possível é regido por suas próprias leis. Essas leis ajudam a formar uma macroestruturação do universo em questão, criando assim um padrão do que é considerado lógico e condiz com as leis que ali governam, impossibilitando a existência de elementos que as desrespeitem, de forma similar ao círculo mágico do mundo dos jogos.

Deste modo, a partir dessa breve relação traçada entre *game studies* e estudos narrativos, conseguimos perceber no primeiro capítulo da novela quando os elementos responsáveis por “mobilier” esses mundos são expostos, exercendo uma “função educadora” (MITTEL, 2015) que atua de forma muito parecida a apresentação de um novo jogo. Assim, o espectador é capaz de compreender quais são as regras a serem seguidas e o horizonte de possibilidades do universo retratado, percebendo que embora esse mundo possível da novela algumas vezes se assemelhe ao nosso “mundo real” ele possui seu próprio conjunto de normas intrínsecas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através da análise do capítulo inicial da novela brasileira produzida pela emissora SBT *Carinha de Anjo* (2016 - 2018), procurei reunir estudos que abordassem as noções de infância, ludicidade e criação de mundos com o objetivo de compreender como é representado o “faz de conta”, considerado tão típico do universo imaginativo das crianças, em produções audiovisuais que possuem esse nicho como público-alvo.

A obra em questão, adaptada da original mexicana *Carita de Ángel* (2000 - 2001), explora como um de seus elementos narrativos centrais a relação da protagonista com sua mãe, já falecida, através de um espaço onírico dentro da trama. Por se tratar de um espaço bem delimitado, a partir de uma atividade livre e nunca imposta e que tem como premissa representar um intervalo na vida “real” da personagem principal, decidi relacionar essa presença da personagem Teresa, mãe de Dulce Maria, com o conceito clássico dos *game studies* de “círculo mágico” (HUIZINGA, 1938). Dentro dele, leis e costumes da vida “real” não podem ser aplicados e o horizonte de possibilidades é expandido.

Para abordar os conceitos de imaginação, ludicidade e brincadeira como típicos do universo das crianças, recorri a estudos que apresentassem a sequência de transformações sociais que possibilitaram a formação da noção de infância como conhecemos hoje. Através de Ariès e Postman (1981 e 1999 apud SILVA, 2016) fui capaz de compreender que a tipografia foi uma invenção que afetou diretamente a divisão de espaços sociais entre os letrados e não letrados, ou adultos e crianças, e que

contribuiu na percepção social de uma particularidade infantil na transição da Idade Média para a Idade Moderna.

Por fim, optei por traçar um paralelo entre a abordagem de Huizinga sobre “mundo real x mundo do jogo” com os estudos narrativos de construção de “mundos possíveis” de Umberto Eco. A partir dessa articulação teórica pude notar semelhanças entre o momento em que indivíduos são apresentados a um novo jogo, buscando entender o funcionamento de seu mundo particular e suas regras e quando espectadores são apresentados a um mundo possível no primeiro capítulo de um produto audiovisual, se familiarizando com sua estruturação e percebendo que por mais que ele possa se assemelhar ao mundo de sua experiência, assim como em um jogo, ele é regido por suas leis particulares.

REFERÊNCIAS

- CAILLOIS, Roger. **Man, play, and games**. University of Illinois press, 2001;
Carinha de Anjo. Direção: Ricardo Mantoanelli. Brasil: Sistema Brasileiro de Televisão, 2016 - 2018;
- CASTELLANO, Mayka; RIBEIRO, Ana Luiza; LEITE, Domenique; REGIS, Victoria. SBT e a Representatividade Negra na Infância. II Congresso TeleVisões, 2019, Niterói. Anais... Niterói: Congresso TeleVisões, 2019;
- DOLEŽEL, Lubomír. Mimesis and possible worlds. In: *Poetics Today*. 9/3 (1988): pp. 475,496;
- ECO, Umberto. Estruturas de mundos. In: *Lector in Fabula* (trad. Atílio Cancian). São Paulo: Perspectiva (1986);
- FERREIRA, Emmanoel. O jogo não acabou: relações entre apropriação lúdica e produção de sentido nos videogames. **Revista FAMECOS**, v. 27, p. 1-13, 2019;
- FERREIRA, Emmanoel; CARDOSO FILHO, Jorge. Playing (with) the Music: Jogo e Apropriação na Cena Musical Chiptune. **Journal of Digital Media & Interaction**, v. 2, n. 4, p. 42-57, 2019;
- FERREIRA, Emmanoel; FALCÃO, Thiago. Atravessando as bordas do círculo mágico: imersão, atenção e videogames. *Comunicação, Mídia e Consumo*, São Paulo, v.13, n. 36, p. 73-93, jan./abr. 2016. Disponível em: <http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/view/1075/pdf>. Acesso em: 09 jul. 2018. <https://doi.org/10.18568/1983-7070.133673-93>;
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. Editora Perspectiva SA, 2020;
- MITTEL, Jason. "Beginnings". In: *Complex TV: the poetics of contemporary television storytelling*. New York: NYU Press (2015): pp. 55,85;
- SILVA, Karen de Cássia et al. A [de] formação da infância na sociedade de consumo: o merchandising na telenovela Carrossel do SBT. 2016.