

Ludus¹

Ana Catarina SANTILLI²
Brenda OLIVEIRA³
Danilo OLIVEIRA⁴
Gustavo BATISTÃO⁵
Lucas Costa SANTOS⁶
Paulo Victor TRAJANO⁷
Rafael VIANA⁸
Richard BORGES⁹
Luciano de SOUZA¹⁰

Universidade Municipal de São Caetano do Sul, São Caetano do Sul, SP

RESUMO

Série de comédia inspirada em situações de jogos de tabuleiros. Seu objetivo é utilizar referências temáticas e estéticas dos jogos, principalmente do Jogo da Vida e do Banco Imobiliário, para criar metáforas sobre a vida e a sociedade contemporânea. Com base nos estudos de Caillois sobre jogo e sociedade, e de Bauman sobre “modernidade líquida”, foi possível notar estruturas semelhantes entre os jogos e a vida real. A partir disso e verificando o sucesso atual dos jogos de tabuleiro, tornou-se interessante trazer elementos de tais jogos para uma narrativa seriada. Após ler alguns estudos de Campbell sobre mitos e heróis, foi elaborada uma série que conta a vida de cinco pessoas comuns que vivem em Ludus, uma cidade fictícia que possui leis e costumes baseados em regras de jogos de tabuleiros.

PALAVRAS-CHAVE: jogos, tabuleiro, série, comédia.

1. INTRODUÇÃO

O homem joga desde a antiguidade até a contemporaneidade, desde a infância até a velhice. Não existe idade para jogar, os jogos apenas se adaptam a cada fase da vida da pessoa. Da mesma forma cada povo possui seus jogos típicos, que estão enraizados em sua cultura. Mas por que todos jogam? Qual a relação dos jogos com a vida do homem?

Ao estudar esse tema, o grupo conseguiu notar como os jogos, a vida, a sociedade, a cultura, as relações cotidianas possuem características e estruturas semelhantes. O jogo conversa com o mundo real e vice e versa. O espírito de jogo está enraizado no homem. A

¹ Trabalho submetido ao XXI Prêmio Expocom 2014, na Categoria Rádio TV e Internet, modalidade Ficção Seriada.

² Aluna líder do grupo. Recém-formada no curso de Rádio e TV. Email: anacatsan@hotmail.com.

³ Recém-formada no curso de Rádio e TV. Email: be_hankers@hotmail.com

⁴ Recém-formado no curso de Rádio e TV. Email: gustavo_batistao@hotmail.com.

⁵ Estudante do 8º semestre do curso de Rádio e TV. Email: daandertv@hotmail.com.

⁶ Recém-formado no curso de Rádio e TV. Email: lucaascostasantos@gmail.com.

⁷ Recém-formado no curso de Rádio e TV. Email: trajanomathias@gmail.com.

⁸ Recém-formado no curso de Rádio e TV. Email: vianar@hotmail.com.

⁹ Recém-formado no curso de Rádio e TV. Email: richard.rhd86@gmail.com.

¹⁰ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Rádio e TV. Email: lucmanbr@yahoo.com.br.

partir disso, o grupo se sentiu atraído pela ideia de construir uma narrativa que traçasse um paralelo entre jogo e vida real.

Como a maioria dos integrantes do grupo já possui o costume de jogar jogos de tabuleiro, a ideia de criar uma série inspirada nesse tipo de jogo não demorou a vir. Muitas pessoas, amigos, famílias se reúnem para jogar jogos de tabuleiro, como uma forma de diversão. Durante as partidas, com as situações que surgem, com a competição e a sorte movendo a todos, com o trajeto seguido por cada jogador, cada um com seu próprio foco, não deixam de aparecer várias ideias de histórias, personagens, relações, conflitos, enredos e cenas que poderiam gerar uma narrativa audiovisual muito interessante e divertida.

A partir dessas experiências e de alguns estudos sobre jogo e sociedade, o grupo criou Ludus, uma série televisiva inspirada em situações de jogos de tabuleiro, fazendo referências principalmente ao Banco Imobiliário e ao Jogo da Vida. O grupo criou um enredo baseado na vida de cinco pessoas comuns que vivem em uma cidade fictícia regida por regras similares aos dos jogos de tabuleiro, criando algumas situações inusitadas que costumam acontecer nos jogos.

2. OBJETIVO

Criar um episódio piloto de uma série televisiva de comédia, inspirada em referências estéticas, temáticas e de linguagens presentes na dinâmica de jogos de tabuleiro.

Objetivos específicos:

- Trazer elementos, como a jogabilidade e a dinâmica, dos jogos de tabuleiro Jogo da Vida e Banco Imobiliário para uma narrativa audiovisual seriada.
- Criar uma cenografia inspirada esteticamente no Jogo da Vida e no Banco Imobiliário com foco na matiz de cores.
- Compor um roteiro utilizando referências das séries Friends e How I met your mother, sobretudo em relação à caracterização das personagens e do gênero de comédia.

3. JUSTIFICATIVA

Os jogos permeiam a vida real e o mundo real permeia os jogos. É o que constata Roger Caillois (1990), que fez um estudo sobre jogo e sociedade, no qual mostra como as estruturas dos jogos estão presentes nas expressões culturais, nas instituições sociais, nas relações cotidianas, nas crenças e nos comportamentos de cada indivíduo. Muitas das motivações que guiam as pessoas nos jogos são as mesmas que as motivam no mundo real,

como: o prazer de superar um obstáculo, de ser o melhor, de se arriscar, enfrentar um medo, se testar, inventar, ludibriar, de expurgar e sentir adrenalina (p.87-8). Mesmo ao ler “Modernidade Líquida” de Zygmunt Bauman (2000), que analisa a sociedade contemporânea, é possível notar que as pessoas, individualizadas, estão em constante estado de competição, na qual cada um precisa lutar por si mesmo, para conseguir vencer, atingir seus objetivos, com infinitas possibilidades de onde chegar, em constante movimento, responsáveis por seus próprios destinos. A maneira que Bauman descreve a forma de viver das pessoas atualmente muitas vezes lembra exatamente um jogo de competição, com os acasos movendo a todos. A vida e os jogos possuem estruturas muitas vezes similares. De tal forma é conveniente criar uma narrativa que faça comparações entre a vida e os jogos.

Entre todos os tipos de jogos que existem, os de tabuleiro oferecem possibilidades de narrativas muito interessantes e fazem parte do universo de muita gente. Segundo o site Ceilikan¹¹ os jogos de tabuleiro marcaram a infância de várias pessoas por volta dos anos, 70, 80 e 90 e nos últimos anos voltaram a fazer muito sucesso. Em uma entrevista com o Jornal Ilhéu¹², o Diretor de Marketing da Estrela, Aires Leal Fernandes, afirma que o mercado de jogos começou a crescer em 2009. Nos últimos anos foram até criadas novas versões para os jogos populares, como: o Super Banco Imobiliário, o Clue Júnior do Toy Story, o Jogo da Vida do Shrek, o War Império Romano. De acordo com a matéria “A volta dos jogos de tabuleiro”, da Galileu¹³, hoje existem até comunidades de jogos e luderias, bares com acervos de jogos de tabuleiros para os clientes jogarem.

Com o crescimento das vendas, a criação de variações dos jogos de tabuleiros, o momento não poderia ser mais propício para a criação de uma série que tenha essa temática. O mercado se mostra receptivo e a série ajudaria a continuar a popularizar os jogos, atraindo tanto as pessoas que jogaram na sua infância, até os mais jovens que podem não ter participado tanto desse universo. Uma série que faça referências aos jogos de tabuleiros teria a capacidade de reconectar o espectador com seu passado, através de tais jogos, e reafirmar essa “tradição” nas gerações mais novas.

Dentre os vários jogos de tabuleiro, o Jogo da Vida e o Banco Imobiliário (Monopoly) se tornaram as principais referências da série Ludus, devido à popularidade e à

¹¹ Disponível em: < <http://www.ceilikan.com.br/historia-dos-jogos-de-tabuleiro>>. Acesso em: 4 set. 2013.

¹² Disponível em: < <http://www.ilhadotabuleiro.com.br/jornal/estrela-fala-sobre-o-mercado-de-jogos-de-tabuleiro>>. Acesso em 4 set. 2013.

¹³ Disponível em: < <http://revistagalileu.globo.com/Revista/Common/0,,EMI142624-17933,00-A+VOLTA+DOS+JOGOS+DE+TABULEIRO.html>>. Acesso em: 29 mai. 2013.

temática de ambos. No site Ilha do Tabuleiro¹⁴, uma rede social de tabuleiro, o Banco Imobiliário e o Jogo da Vida estão entre os quinze mais populares numa lista de 2.644 jogos. Ou seja, os dois são jogos bem conhecidos, o que facilitaria a familiarização de mais telespectadores com a série. As temáticas desses jogos também são convenientes, pois são temas contemporâneos e próximos da vida das pessoas. O Jogo da Vida busca imitar a trajetória da vida que grande parte das pessoas pensa em seguir no mundo contemporâneo: se formar, arranjar um emprego, casar, comprar casa, ter filhos, e aos poucos enriquecer, enquanto está sujeito a enfrentar as imprevisibilidades da vida. Já o Banco Imobiliário reproduz o sistema capitalista, que o ocidente vive atualmente: de negociação, estratégia, de compra e venda de propriedades. Esses são temas que têm a capacidade de criar uma identificação maior com os telespectadores.

Os jogos de tabuleiros normalmente trazem um clima leve e alegre entre os amigos que jogam. Mesmo com a competição, o momento não deixa de ser divertido. As pessoas riem do jogador que vai preso pela terceira vez no Banco Imobiliário, daquele que teve um bode que comeu orquídeas premiadas no Jogo da Vida, do jogador que sempre tira números pequenos e ainda tem o azar de pegar “uma enchente” que o force a voltar várias casas. As situações que poderiam ser trágicas na vida real se tornam engraçadas no jogo. Portanto não há melhor gênero para Ludus do que a comédia.

Por fim, vale ressaltar que de acordo com uma matéria “Inovação e roteiro dos seriados”¹⁵, de Newton Cannito (roteirista e cineasta brasileiro), existe um vasto público no Brasil que migra cada vez mais para os seriados norte-americanos. Segundo Cannito, os seriados brasileiros têm um mercado grande a frente, só que até agora “não acertaram a mão”, seria preciso inovar, compreender os novos formatos das séries americanas, ousar no tema, contaminando com uma originalidade nacional. Por isso a importância de estudar a linguagem de séries norte americanas de comédia, como Friends e How I met your mother, que fizeram muito sucesso no Brasil. Ao mesmo tempo, o grupo não deixou de se preocupar em criar referências aos problemas, à cultura e ao modo de vida dos brasileiros, para criar identidade com o público nacional.

¹⁴ Disponível em: <<http://www.ilhadotabuleiro.com.br/ranking/busca?categoria=&metric=2&origem=topo>>. Acesso em 4 set. 2013.

¹⁵ Disponível: <<http://www.culturaemercado.com.br/destaque/inovacao-em-criatividade-e-o-roteiro-dos-seriados/>>. Acesso em: 16 nov. 2013.

4. MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Para realizar esse projeto foi essencial, antes de tudo: jogar jogos de tabuleiro. O grupo realizou laboratórios de jogos, que serviram para conhecer melhor as estruturas e as dinâmicas dos jogos, além de servir como fonte de ideias para a série. Ao mesmo tempo, o grupo fez pesquisas (em livros e sites) sobre a relação dos jogos e da sociedade, sobre os jogos de tabuleiro e sobre narrativas audiovisuais. Nesse momento foram importantes os estudos de Roger Caillois (1990) sobre jogo e sociedade e de Joseph Campbell a respeito de estruturas narrativas e heróis. A partir desses estudos e do laboratório de jogos, foi possível construir as personagens, suas relações, seus conflitos, o universo e a dinâmica da série.

Também foi realizado um estudo de linguagens a partir de séries que serviram como inspirações para o projeto, como *How I met your mother*, *Friends* e *Scrubs*. Tudo isso serviu para definir o enredo, o formato da série e para construir o roteiro do episódio piloto.

Direção de arte

Ao buscar criar um universo baseado em jogos de tabuleiros, foi essencial trabalhar com muitas cores na série, já que quase todos os jogos possuem tabuleiros, pinos, cartas, acessórios coloridos. De tal forma, as cores deviam estar presentes para caracterizar a cor de cada “pino”, que seriam as personagens, para identificar as zonas do “tabuleiro”, que seria a cidade, além de estar presente na identidade visual gráfica da série.

A cidade de Ludus foi baseada principalmente no Banco Imobiliário. Assim como no jogo os terrenos do tabuleiro são divididos por cores, a cidade de Ludus também foi dividida por cores, cinco zonas: Amarela, Verde, Azul, Vermelha e Laranja. Para transmitir a cor de cada região nas cenas o grupo optou por trabalhar com elementos pontuais da cor da região destacados por elementos de cores neutras, já que não seria possível pintar paredes e móveis. Uma referência audiovisual, nesse aspecto, foi Amélie Poulain, que trabalha com elementos pontuais no cenário e nos figurinos para transmitir a sensação do vermelho e do verde, muito presentes no filme.

O mesmo critério foi utilizado no figurino das personagens, usando elementos pontuais para caracterizar a cor de cada personagem respectiva à cor de seu pino. O livro “Conheça-te através das cores”, de Marie Louise Lacy (1997), e “A cor como informação”, de Luciano Guimarães (2004), foram principais referências teóricas estudadas para definir as cores e os tons das vestes de cada personagem, trazendo um pouco de sua personalidade. A maquiagem também foi um artifício usado para acentuar a cor de cada personagem.

5. DESCRIÇÃO DO PRODUTO

Ludus é uma série de comédia, com cerca de 20 episódios na temporada, com periodicidade semanal. Cada episódio terá por volta de 22 minutos de duração, podendo ter 3 blocos comerciais, alcançando 30 minutos. Esse formato foi definido para que a série possa se adaptar com facilidade na programação de canais que podem abrigar Ludus, como a Warner e a FOX, que costumam transmitir séries de comédia com esse formato.

Sinopse: A série conta a vida de 5 “conhecidos” que moram em uma pequena cidade fictícia chamada Ludus. Enquanto grandes coisas acontecem nessa cidade, como venda de companhias e propriedades importantes, a movimentação constante da bolsa de valores, um tornado que passa por lá, uma epidemia que invade a cidade, a vida dessas cinco pessoas acaba sendo afetada em proporções menores: em seus empregos, em suas compras, em suas dívidas, em suas diversões e principalmente em suas relações.

5.1. Cidade

Ludus é uma cidade inspirada em São Paulo, contudo, possui certas leis e costumes diferentes (maioria inspirada nos jogos de tabuleiro). Exemplos: a moeda local é o Brochovar (BR\$), o jogo do Mico é ilegal (jogo com apostas, responsável por uma grande crise financeira no passado de Ludus); quem tiver o monopólio dos transportes tem o direito de cobrar o dobro pela passagem; as pessoas podem ser libertadas da prisão com um Cartão de Saída Livre; lá se comemora o Dia da Vingança, em que cada um pode fazer uma coisa para se vingar de alguém; no dia do seu aniversário os ludenses podem cobrar 10 brochóvares de quem quiser; ao invés da Nota Fiscal Paulista, existe a Nota Fiscal Ludense, que atribui pontos ao contribuinte, que, ao acumular 10 pontos, troca por um Cartão Ludense, que sorteia prêmios. Além desses costumes, a cidade é dividida em cinco zonas:

Azul: centro da cidade, marcado pelo comércio, bares e baladas na região, além dos grandes centros econômicos e de comunicação estarem lá. Contém grandes prédios empresariais, comerciais ou residenciais. Muito movimentado, com grande circulação de carros. Normalmente quem mora lá são solteiros, de classe média, no início de carreiras.

Verde: zona bem desenvolvida de Ludus, característica pela grande quantidade de parques e praças. Contém vários restaurantes sofisticados, além de casas e prédios residenciais. Quem normalmente vive na região são solteiros ou famílias pertencente à classe média alta.

Vermelha: área industrial, as fábricas, montadoras e indústrias estão todas concentradas nessa região. Ela também é marcada pelo comércio popular de varejo, que fica próximo da

divisa com o centro. É a zona mais pobre da cidade, com o maior índice de criminalidade e com maior grau de poluição. Moram nessa zona pessoas de classe baixa.

Amarela: área mais tradicional pacata e residencial. É pouco movimentada, onde vivem muitas famílias e casais idosos de classe média. Não há quase nenhum prédio, mas sim várias casas com quintais grandes e pequenos jardins. Há várias escolas, centros de terceira idade, comércio local, além da igreja mais tradicional de Ludus, a Igreja Santa Alea.

Laranja: região residencial rica de Ludus. É um local isolado, onde estão as mansões e os condomínios fechados luxuosos. Somente vivem na Zona Laranja os milionários de Ludus.

6.2. Personagens

A série tem cinco personagens principais, cada uma representando um pino de um jogo de tabuleiro. Cada personagem tem uma profissão do Jogo da Vida e suas personalidades foram criadas a partir das experiências que o grupo teve jogando, a partir dos “tipos” de jogadores que apareciam nas partidas: o jogador iniciante e ingênuo, o calculista e estratégico; o vingativo, que quer derrotar quem o prejudicou; o pessimista e azarado, que teme arriscar; e o otimista e sortudo que se arrisca, só a fim de se divertir.

Letícia Médici (pino rosa): filha única de um casal rico. Sempre foi muito mimada, mas também muito cobrada, tendo sempre que ser “a melhor” em tudo. Cresceu muito atarefada, um tanto metida, com dificuldade em fazer amigos. Seguiu carreira na área de medicina, como seu pai sempre quis. É um tanto carente, tem dificuldade em se relacionar e expor seus sentimentos. Está sempre em busca da perfeição. Busca sempre a aprovação dos demais, principalmente do pai. Quando se sente só, abandonada, ou fracassada, desconta fazendo compras. É estabaneada, distraída e sonhadora. Casou-se com André em busca de alguém que lhe desse carinho. Contudo ela não recebeu isso do marido, o casamento não deu certo e estão se divorciando. Letícia é um tanto ingênua, pois sempre teve o pai ou o marido cuidando dela. Agora precisa aprender a “se virar”, buscar sua independência.

André Vidal (pino verde): filho de um casal de classe média. Sua família sempre o ensinou que precisava ter um emprego que lhe desse dinheiro, para ter tudo o que quisesse. Formou-se em direito e logo depois de formado procurou fazer os melhores contatos da cidade. Hoje só atende aos grandes empresários. Tem ótima lábia, é tranquilo, frio, muito estratégico e calculista. Adora se divertir e “jogar” com os outros para conseguir o que quer. É elegante, sofisticado e ao mesmo tempo, é muito sarcástico. Costuma usar ironia para provocar com sutileza os demais. Adora vencer. Faz de tudo para vencer em seus casos no tribunal,

ganhar muito dinheiro e ganhar as melhores mulheres. Tenta ser frio e não criar laços íntimos com ninguém. Casou-se com Letícia, a filha de um de seus primeiros clientes rico, mas o casamento não deu certo. Agora quer conquistar Laura, que é muito difícil.

Laura Caera (pino vermelho): uma mulher idealista e feminista. Pertence a uma família de classe média dona de uma pequena lanchonete da Zona Vermelha. Cresceu inconformada com as injustiças sociais, com a sociedade capitalista e machista. Sempre fez questão de ser independente, de lutar pelos seus ideais. Não teve dúvidas em se formar em jornalismo. Seu foco nunca foi enriquecer, mas sim lutar pela justiça, pela verdade e desmascarar os ricos corruptos da cidade. Por isso odeia André Vidal, que sempre defende as “criaturas podres” de Ludus. É independente e muito segura de si. Tem um gênio forte, se alguém a provoca faz questão de revidar. É cheia de vontade, costuma obcecada para conseguir o que quer. É bem animada e com muita energia. Adora uma vida boêmia, sair para beber e se divertir.

Marco Antônio Faria (pino azul): acredita que tudo de ruim lhe acontece, enxergando sempre o pior lado das coisas. Seu sonho era ser um biólogo marinho. Formou-se em biologia, mas nunca teve coragem de se arriscar, ir para uma cidade litorânea e realizar seu sonho. É frustrado por não ter realizado seu sonho e ter virado um professor de biologia de turmas bagunceiras de 5ª e 6ª série. Ele tem um bom apartamento, um carro popular, férias duas vezes por ano, tem sempre um salário no final do mês e o décimo terceiro. Contudo, Marco não encara o lado bom dessas coisas. Sempre lamenta sobre sua aparência, sobre não ter uma namorada, sobre sua profissão, por ter que dar aula para “melequentos, bagunceiros e mimados”, por ter que corrigir provas que têm respostas ridículas. É um homem sempre pré-disposto a se encarar como um azarado e derrotado, com medo de arriscar.

Zeca Oliveira (pino amarelo): primo mais novo de Marco e melhor amigo de Laura. Fez um curso técnico de curto tempo só para ter um diploma para satisfazer os pais. Ele vivia com sua família na Zona Amarela, mas não aguentava mais morar naquela região pacata, por isso foi abrigado pelo primo, que vivia no centro. Como tinha que ajudar a pagar as contas, virou motoboy e sempre faz “bicos” em pizzarias, escritórios e correios. É muito despreocupado, vive conforme as coisas acontecem, logo, é muito irresponsável. É bem tranquilo e positivo. Costuma encarar o lado bom da vida. Por isso nunca tem medo de se arriscar. Gosta sempre de viver novas experiências. Adora correr de moto e sair para beber com os amigos. Por sempre enxergar o lado bom das pessoas, acaba sendo um tanto ingênuo. É muito alegre, simpático, de bem com a vida, por isso quase todos gostam dele.

Personagens Extras:

Dr. Sacagrana: homem mais rico de Ludus, dono de diversas propriedades. É um homem misterioso, cujo rosto nunca é revelado. Gosta de ter o controle de tudo, sabe "jogar" muito bem para ter o que quer. Sua maior ambição é ter o monopólio de todas as propriedades de Ludus. (inspirado no Mr. Money Bag, mascote do Banco Imobiliário).

Coronel: segundo ele mesmo conta, seu avô foi o grande coronel que comandou as maiores batalhas na “Grande Guerra dos Condimentos”. Após o fim da guerra, seu avô teria recebido algumas posses da cidade como gratificação. Coronel seria seu único herdeiro. Mas por ser excêntrico, gastar com jogo, luxúrias e bebidas, começou a se endividar e perder propriedades. (baseado no Coronel Mostarda do Detetive).

5.3. Piloto - Sinopse

Recém-divorciada, Letícia se muda para o apartamento ao lado de Zeca e Marco, que a conhecem e a ajudam na mudança. Os primos recebem de herança uma companhia de táxi, que descobrem estar falida, e Marco vende sua parte para Zeca. Enquanto isso André tira da cadeia Dr.Sacagrana e Coronel, que foram presos por jogarem o Mico. E Laura tenta descobrir o que André ganhou em troca para liberar os dois presos da cadeia.

6. CONSIDERAÇÕES

Com esse projeto, o grupo conseguiu elaborar a estrutura de uma série bem definida, com personagens e enredos interessantes, que podem gerar várias histórias divertidas que podem agradar um vasto público que gosta de jogos de tabuleiro e de séries de comédia.

Existiram muitas dificuldades na execução do piloto, devido ao baixo orçamento, os recursos escassos, o tempo curto e com uma equipe de produção muito pequena para um projeto muito trabalhoso. Portanto, o piloto possui várias falhas de execução, nem tudo foi como o planejado. Algumas personagens, locações e figurinos tiveram que ser adaptadas de acordo com os recursos disponíveis, não saindo tudo como havia sido idealizado.

Mesmo assim, apesar das falhas, o grupo desenvolveu um bom episódio piloto. A ideia da série foi bem elaborada e estruturada. O piloto produzido serve como primeiro teste e amostra da série. O projeto pode crescer, os enredos e as histórias podem se desdobrar. Com mais tempo e estudo, as falhas podem ser corrigidas. Com investimento, com os recursos ideais e uma equipe de produção maior, Ludus pode resultar numa série brasileira de muito sucesso, com um tema e um formato que agrada um vasto público.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade Líquida*. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens*. Lisboa: Edições Cotovia, 1990.

CAMPBELL, Joseph e MOYERS, Bill. *O poder do mito*. São Paulo: Palas Athena, 1990.

GUIMARAES, Luciano. *A cor como informação*. São Paulo: Annablume, 2004.

LACY, Maria Louise. *Conheça-te através das cores*. São Paulo: Editora Pensamento, 1997.

REFERÊNCIAS NA INTERNET

CANNITO, Newton. “Inovação e o roteiro dos seriados”. *Cultura e Mercado*. 8 out. 2013. Disponível: <www.culturaemercado.com.br/destaque/inovacao-em-criatividade-e-o-roteiro-dos-seriados/>. Acesso em: 16 nov. 2013.

CEILIKAN. “História dos jogos de tabuleiros”. *Ceilikan*. Disponível em: <www.ceilikan.com.br/ceilikan/historia-dos-jogos-de-tabuleiro>. Acesso em: 29 mai. 2013.

ILHA DO TABULEIRO. Disponível em: <www.ilhadotabuleiro.com.br/>. Acesso em: 22 nov. 2013.

SALVADORI, Fausto. “A volta dos jogos de tabuleiro”. *Galileu*. Disponível em: <<http://revistagalileu.globo.com/Revista/Common/0,,EMI142624-17933,00-A+VOLTA+DOS+JOGOS+DE+TABULEIRO.html>>. Acesso em: 29 mai. 2013.

REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS

BAYS, Carter; THOMAS, Craig. **How I met your mother**. [DVD]. FOX; 2005-2013.

CRANE, David; Kauffman, Marta. **Friends**. [DVD]. Warner Home Vídeo; 1994-2004.

JEUNET, Jean-Pierre. **O Fabuloso destino de Amélie Poulain**. [DVD]. Clap; 2001.

REFERÊNCIAS DE JOGOS DE TABULEIROS

HASBRO. **Banco Imobiliário**. [Jogo de Tabuleiro]. Manaus: Estrela; 2000.

HASBRO. **Jogo da Vida**. [Jogo de Tabuleiro]. São Paulo: Estrela; 1992.

WADDINGTON, John. **Detetive**. [Jogo de Tabuleiro]. Rio de Janeiro: Estrela; 1999.