

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
CENTRO DE ESTUDOS LATINO-AMERICANOS SOBRE CULTURA E
COMUNICAÇÃO

FELIPE AGNELLI

IDENTIDADE NACIONAL EM GAMES BRASILEIROS

São Paulo
2019

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
CENTRO DE ESTUDOS LATINO-AMERICANOS SOBRE CULTURA E
COMUNICAÇÃO

IDENTIDADE NACIONAL EM GAMES BRASILEIROS

Felipe Agnelli

Trabalho de conclusão de curso
apresentado como requisito parcial para
obtenção do título de Especialista em
Mídia, Informação e Cultura.

Orientador: Profa. Dra. Daniela Osvald Ramos.

São Paulo
2019

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos autores mencionados neste trabalho, em especial Marcus Chiado e Rebeca Recuero Rebs, fundamentais para a existência deste estudo.

À paciência e dedicação da Profa. Dra. Daniela Osvald Ramos nas orientações e constantes correções que contribuíram muito com o enriquecimento do trabalho.

A toda equipe de professores e colaboradores do CELACC.

Aos colegas da turma de Midcult que compartilharam comigo esta jornada.

A minha família e minha namorada Nathalie, por todo apoio e suporte.

Obrigado.

IDENTIDADE NACIONAL EM GAMES BRASILEIROS¹

Felipe Agnelli²

RESUMO

Esta pesquisa tem como foco a análise do atual estágio de desenvolvimento da identidade nacional na produção de games brasileiros nas três dimensões envolvidas: audiovisual, interativa e narrativa. Busca-se investigar as tentativas da criação de uma identidade nacional com ênfase na existência de marcas, elementos e referências culturais presentes em três obras analisadas: “Dandara”, “Aritana e a Pena da Harpia” e “Arani”.

Palavras-chave: Identidade nacional, cultura, jogos digitais brasileiros, games, produção de jogos.

ABSTRACT

This research focuses on the analysis of the current stage of development of national identity in the production of Brazilian games in the three dimensions involved: audiovisual, interactive and narrative. We sought to investigate the attempts to create a national identity with emphasis on the existence of brands, elements and cultural references present in three works analyzed: “Dandara”, “Aritana and the Harpy’s Feather” and “Arani”.

Keywords: National identity, culture, Brazilian digital games, games, game production.

RESUMEN

Esta investigación tiene como foco el análisis de la actual etapa de desarrollo de la identidad nacional en la producción de juegos brasileños en las tres dimensiones involucradas: audiovisual, interactiva y narrativa. Se buscó investigar los intentos de la creación de una identidad nacional con énfasis en la existencia de marcas, elementos y referencias culturales presentes en tres obras analizadas: “Dandara”, “Aritana y la Pena de la Harpia” y “Arani”.

Palabras clave: Identidad nacional, cultura, juegos digitales brasileños, juegos, producción de juegos.

¹ Trabalho de conclusão de curso apresentado como condição para obtenção do título de Especialista em Mídia, Informação e Cultura.

² Pós-graduando em Mídia, Informação e Cultura pela USP.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	5
2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	9
3. O CONTEXTO BRASILEIRO	9
4. IDENTIDADE NACIONAL E GAMES BRASILEIROS	15
4.1 DANDARA.....	17
4.1.1 ASPECTOS GRÁFICOS	18
4.1.2 ASPECTOS SONOROS.....	19
4.1.3 ASPECTOS NARRATIVOS.....	20
4.1.4 ASPECTOS INTERATIVOS	22
4.2 ARITANA E A PENA DA HARPIA.....	23
4.2.1 ASPECTOS GRÁFICOS	24
4.2.2 ASPECTOS SONOROS.....	26
4.2.3 ASPECTOS NARRATIVOS.....	26
4.2.4 ASPECTOS INTERATIVOS	28
4.3 ARANÍ	29
4.3.1 ASPECTOS GRÁFICOS	30
4.3.2 ASPECTOS SONOROS.....	31
4.3.3 ASPECTOS NARRATIVOS.....	31
4.3.4 ASPECTOS INTERATIVOS	32
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	33
REFERÊNCIAS.....	36

1. INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos, ou *videogames*, vem se consolidando desde os anos 1970 como um fenômeno cultural global. Podemos definir sua composição como a convergência entre a tradição lúdica dos jogos de tabuleiro e mesa junto às mídias audiovisuais (cinema e televisão) e os avanços da tecnologia eletrônica e da informática. Sua indústria mundial é avaliada pela empresa de inteligência de mercado Newzoo³, apenas no ano de 2018, com um faturamento global de US\$ 137 bilhões com projeções estimadas em um ritmo de crescimento constante até 2021 onde é esperado o patamar de US\$ 174 bilhões. Somente no Brasil, o crescimento no ano de 2016 foi de 300% no mercado⁴.

Como exemplo, o jogo “*Red Dead Redemption 2*”, o mais recente lançamento da produtora americana *Rockstar Games* (lançado mundialmente em 26/10/18), faturou em seu final de semana de estreia US\$ 725 milhões em todo o mundo⁵ (superando os recordes da indústria cinematográfica em um final de semana de lançamento). O exemplo de “*Red Dead Redemption 2*” se faz menção fundamental pois não se trata de apenas um jogo. Para atingir este patamar de comercialização global a produtora criou uma experiência do entretenimento digital do gênero *Western*, na qual carrega em si uma forte carga cultural dos costumes e uma interpretação do mundo pela visão dos seus idealizadores norte-americanos. O interessante é que algumas questões políticas inerentes ao contexto histórico também foram inseridas na obra, mais notadamente as marcas do avanço e desenvolvimento industrial, o sufrágio feminino e o “fim” das grandes gangues de foras-da-lei. Condensa em si todo o gênero de velho oeste que a cultura *pop* produziu através de filmes, músicas, livros e quadrinhos durante as últimas décadas. Transporta o jogador para as botas dessa experiência e sob o controle de sua narrativa no estilo *free roam*, a liberdade para

³ **Wijman, Tom.** Newzoo’s 2018 Report: Insights Into the \$137.9 Billion Global Games Market. *Newzoo*. [Online] Newzoo, 20 de Junho de 2018. [Acesso em: 09 de Novembro de 2018.] <https://newzoo.com/insights/articles/newzoos-2018-report-insights-into-the-137-9-billion-global-games-market/>.

⁴ **Canaltech.** Levantamento revela: Brasil é o quarto maior mercado de games no mundo. *Canaltech*. [Online] 08 de Outubro de 2012. [Acesso em: 09 de Novembro de 2018.] <https://canaltech.com.br/games/Levantamento-revela-Brasil-e-o-quarto-maior-mercado-de-games-no-mundo/>.

⁵ **Crecente, Brian.** Variety. *Red Dead Redemption 2’ Earns Record-Breaking \$725 Million Opening Weekend*. [Online] Variety, 30 de Outubro de 2018. [Acesso em: 11 de Novembro de 2018.] <https://variety.com/2018/gaming/news/red-dead-redemption-2-opening-weekend-1203014421/>.

explorar o mundo na ordem em que desejar. O jogador, ainda assim, é submetido a um tear de acontecimentos pertencentes a um roteiro pré-estabelecido com objetivos e missões construídas por talentosos escritores. Ramos aborda este ponto de acordo com o entendimento de *games* como “artefatos culturais” por Manovich:

Os games são hoje parte da cultura ou, como diz Manovich, “artefatos culturais” que formam cada vez mais pessoas aptas a manejar seus enredos, participando da narrativa. Essas pessoas muitas vezes se esquecem de que a narrativa é um algoritmo programado, no qual é impossível criar outras opções de ação/história que não estejam previstas. (RAMOS, 2016: p. 146).

Os jogos eletrônicos e digitais possuem características audiovisuais, narrativas e interativas. O leque de possibilidades no mundo virtual se assemelha a um espelho, que com o passar dos anos refina sua capacidade de representação do mundo e desta forma, caminha para possibilidades infundáveis de construção do imaginário. Suas narrativas fantásticas cada vez mais refletem nossa sociedade e nossos costumes. Levam os jogadores para tempos remotos, permitem a exploração e a interação sobre ambientes construídos digitalmente, cheios de elementos, interpretações e representações do mundo, do passado e do futuro. De acordo com a concepção de Hebs:

Compreende-se que o lugar no ciberespaço não apenas é visível como também anuncia simbolismos ligados ao território, estando diretamente associado à necessidade dos sujeitos de expressarem a sua identidade cultural em “outros espaços”, diferentes do geográfico, porém fortemente atrelados a ele pelas suas representações (REBS, 2013: p 03).

A constante evolução dos jogos eletrônicos caminha lado a lado com o avanço tecnológico do processamento gráfico. Essa característica nos permite observar um constante refinamento da tridimensionalidade, ao mesmo ponto em que evolução restringe a produção e o controle da narrativa aos países detentores da tecnologia. O presente trabalho não pretende se aprofundar nas questões de faturamento de mercado ou receita que a indústria dos jogos digitais fatura, sendo essa informação considerável como forma de ilustrar o peso e a importância dos jogos eletrônicos como consumo cultural em nossos tempos. Sodré indica que no atual estágio da sociedade não é possível desassociar qualquer tipo de mídia do seu respectivo mercado:

Para definir a mídia, nós temos que considerar o suporte técnico, considerar suas regras técnicas, considerar o seu mercado e o capitalismo transnacional. Então, mídia é o suporte técnico - seja qual for, jornal, televisão rádio, qualquer que seja o específico - mais mercado, mais capitalismo transnacional. (SODRÉ, 2007: P.69).

Precisamente, o foco do trabalho se dá na análise das questões de uma identidade nacional inserida dentro do conteúdo audiovisual, narrativo e interativo de jogos brasileiros. Nos voltamos para os elementos culturais que são vivenciados pelos jogadores e se diferenciam do padrão internacional. A questão da diferença ao que é exterior, de acordo com Ortiz:

Toda identidade se define em relação a algo que lhe é exterior, ela é uma diferença. Poderíamos nos perguntar sobre o porquê desta insistência em buscarmos uma identidade que se contraponha ao estrangeiro. (ORTIZ, 1985: p 07).

Como corpo principal temos a análise de games produzidos por desenvolvedores brasileiros com a presença de conteúdos folclóricos e culturais em sua aparência gráfica e narrativa. Assim, permite a exploração das possibilidades de uma expressão de nossa cultura e de sua carga identitária compreendida aqui também como o conceito de brasilidade na construção de sentido. Rebs aborda a cultura como elemento fundamental:

Assim, a cultura pode ser pensada como potencializadora de um discurso que constrói sentidos e caracteriza ações com a finalidade de organizar nações e as próprias ideias que os sujeitos possuem de si. (REBS, 2013: p.05).

Buscou-se verificar como os criadores de games brasileiros utilizam suas obras para manifestar elementos de uma identidade nacional através desta *bios* virtual/midiática (SODRÉ, 2007: p.67). A escolha específica do game "Dandara" deu por tratar-se de um jogo finalizado, comercializado em todo o globo, que venceu diversos prêmios nacionais e internacionais. Este trabalho buscou revelar em sua qualidade audiovisual, interativa e narrativa os elementos culturais presentes desde a concepção da personagem principal, calcada na figura histórica de Dandara dos Palmares, guerreira negra do período colonial e símbolo da resistência de nosso povo ao lado de Zumbi, até as referências artísticas existentes na construção do cenário e na condução de enredo. A Dandara histórica suicidou-se para não voltar à condição de escrava. Precisamente este ponto de resistência atribuído a sua figura é preservado na construção da personagem do *game*.

Em seguida, temos a escolha do game “Aritana e a Pena da Harpia”, por também se tratar de um jogo finalizado e comercializado em todo o globo. Foi o grande vencedor de diversos prêmios em festivais nacionais e o primeiro jogo brasileiro a ser disponibilizado no console *Xbox One* da *Microsoft*. Aritana é fundamentado em nossa tradição indígena, sendo o personagem principal pertencente a uma tribo e após orientação do pajé Raoni, embarca em uma busca pela pena da harpia, item que poderá salvar o cacique Tabata. Neste game os programadores buscaram utilizar como fonte estética e simbólica o entendimento do mito pertencente a nossa memória coletiva do índio, compreendida aqui com o funcionamento de conceitos como as “comunidades imaginadas” de uma identidade cultural (HALL, 2000: p.51).

Por fim, a análise do *game* “Araní”, também de temática indígena, porém diferente do citado anteriormente, este *game* está em desenvolvimento, tratando-se de um produto não finalizado. Sua escolha específica se deu pelo interessante fato do game ter vencido o edital da Agência Nacional do Cinema, em seu programa “Brasil de Todas as Telas”, com a curadoria do BNDES, quando angariou o financiamento de aproximadamente R\$ 976 mil. Ao todo, o edital financiou R\$ 10 milhões em 23 projetos⁶. Este exemplo demonstra o curso natural da convergência dos games com o setor audiovisual, entendido pelo nosso governo como um produto pertencente ao setor por ser exibido em uma tela. Tratou-se da análise da identidade nacional presente no *gameplay* disponibilizado em 02/11/18, bem como a perspectiva de lançamento e os investimentos realizados por editais públicos para a área.

Assim, ao mesmo tempo em que o aprendizado interativo é apontado como principal mecanismo para o desenvolvimento econômico e tecnológico, as proximidades, territorial, cognitiva, social, organizacional, e cultural são consideradas como conformadoras dos melhores contextos para troca de conhecimentos tácitos e para o estabelecimento de relações de confiança e construção de capital social. (LOIOLA, 2017: p 57).

⁶ **Araujo, Lucas Alvaro.** Araní - Game brasileiro independente recebe seu primeiro teaser de gameplay. *Adrenaline*. [Online] UOL, 05 de Novembro de 2018. [Acesso em: 12 de Novembro de 2018.] <https://adrenaline.uol.com.br/2018/11/05/57090/arani-game-brasileiro-independente-recebe-seu-primeiro-teaser-de-gameplay/>.

2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A pesquisa Identidade Nacional em Games Brasileiros adotou como propósito de sua metodologia o caráter exploratório através do estudo do conteúdo de três *games* realizados por desenvolvedores brasileiros. Este propósito permitiu maior interação entre a pesquisa e o objeto ao fundamentar sua abordagem na questão qualitativa, onde buscou tratar a fundo a presença de uma identidade nacional, entendida aqui também como a compreensão e interpretação da brasilidade inserida nestas obras através de seus aspectos narrativos e de sua estética audiovisual.

Foram considerados elementos da subjetividade, da compreensão de singularidades e de seus múltiplos aspectos ao transpor representações sociais para a *bios* virtual/midiática. Para que o estudo fosse possível, foram computadas 10 horas, 53 minutos e 51 segundos de avanço em tempo de jogo (para exploração completa do conteúdo de cada *game*) seguido de um levantamento bibliográfico sobre a construção de uma identidade nacional em conjunto com o conceito de brasilidade. Os principais autores que contribuíram com o trabalho foram Stuart Hall, Piérre Levy, Renato Queiroz, Muniz Sodré, Henry Jenkins, Marcus Garrett Chiado e Rebeca Recuero Rebs.

Para responder à questão-problema, aplicou-se os conceitos definidos pelos autores em análise direta ao conteúdo apresentado pelos *games*, compreendendo a composição da obra em seus critérios interativos, narrativos e sua estética audiovisual.

3. O CONTEXTO BRASILEIRO

O primeiro *videogame* doméstico a fazer sucesso no Brasil foi o *Atari 2600*. Lançado em 1977, chegou oficialmente ao Brasil somente em 1983. Neste período, ainda no governo da ditadura militar, o brasileiro vivia em um país com uma elevada dívida externa, inflação, correção de valores diários nos supermercados e ainda uma medida protecionista aplicada pelo governo: a reserva de mercado. A reserva proibia a livre importação de equipamentos eletrônicos. A área da informática foi a mais atingida. Sem muita clareza, ela compreendia tanto a importação de computadores como também os jogos eletrônicos. A explicação do governo era que se tratava de

uma estratégia para capacitar a iniciativa nacional. O reflexo imediato desse protecionismo foi o estabelecimento de algumas empresas brasileiras como a *Atari Eletrônica*, que posteriormente se tornou Canal 3 Indústria & Comércio. Estas empresas começaram de forma artesanal a adaptar *Ataris* importados, em sua grande maioria contrabandeados. A própria *Atari* enviava os consoles para o Panamá, que através do mercado clandestino furava o bloqueio protecionista e entrava na América do Sul. Eram realizadas adaptações para que os videogames exibissem cores no padrão nacional (PAL-M), já que se os consoles importados fossem ligados diretamente em nosso sistema de televisão a imagem apareceria em preto e branco. Este serviço foi caracterizado com “transformação”, de acordo com Chiado:

Os *Ataris* que aqui chegavam não funcionavam em cores nos nossos televisores, os quais trabalhavam apenas com o sistema PAL-M. O NTSC americano não estava também presente, como hoje, às tevês. Resultado: as pessoas se viam forçadas a jogar em preto e branco. Outro detalhe era a escassez de cartuchos, uma vez que a criançada acabava enjoando dos poucos e caros títulos trazidos de fora. (CHIADO, 2011: p.34).

Estas assistências técnicas, além de adaptar os consoles contrabandeados para o padrão de cores nacional, também traduziam os botões do console para o português. A alta procura para o serviço despertou a atenção destas empresas para uma outra necessidade do público brasileiro: a produção dos cartuchos de jogos.

Em pouco tempo, descobriram como replicar a informação dos jogos e criar cópias com o conteúdo igual ao original. Ao desmontarem os cartuchos, retiravam o chip e realizavam a cópia da informação para um chip vazio, criando assim uma cópia exata da matriz. Bastava apenas um cartucho original para replicar e suprir o mercado nacional já que os cartuchos originais eram escassos e caros. Os dividendos das cópias nunca chegaram aos reais donos das patentes. Curiosamente, a própria Canal 3, para se proteger de outras empresas do ramo registrou os jogos (produzidos pela *Atari* nos EUA) no INPI (Instituto Nacional da Propriedade Industrial) como se fossem os verdadeiros proprietários. Registraram ainda sob a marca *Intellivision* (a rival da *Atari* nos EUA). No resto do mundo os jogos eram licenciados, no Brasil a pirataria tinha proteção legal. A partir daí também foram criados consoles “cópias” do *Atari*. Destaca-se o *Top Game* da *Bit Eletrônica*

(1º videogame brasileiro da história), o *Dactari* da Sayi Eletrônica e o *Dynavision* da *Dynacom*. A tradição de consoles copiados se estendeu pelas gerações seguintes.

Em 1981 a *Atari* criou um *game* de futebol e convidou o astro brasileiro Pelé (que era o garoto propaganda da empresa em comerciais desde 1978) para dar nome ao jogo. Nascia assim o “*Pelé’s Soccer*”, de nacional, apenas a origem do garoto propaganda. O jogo em si, por ser muito simples e somente um campo de futebol, não apresenta características passíveis de análise ou da configuração de uma identidade nacional. Apenas a embalagem e o cartucho carregam a imagem do jogador de futebol com a temática nas cores verde e amarela. Essas pequenas características configuram tímidos elementos de uma brasilidade. Neste período, as artes das capas de *games* sempre sugeriam algo futurista e extremamente elaborado, embora muitas vezes o jogo em si fosse alguns quadrados ou “dois pauzinhos”. Se jogava com a imaginação dos consumidores. Em 1982 o console *Odyssey* da *Philips*, rival da *Atari* no Brasil, para aproveitar o sucesso do filme brasileiro “Os Trapalhões na Serra Pelada”, lançou uma variação de seu *game* “*Pick Axe Pick*” chamando no Brasil como: “Didi na Mina Encantada”. O jogo em si não teve nenhuma modificação do original. O jogador deve avançar pelos níveis coletando ouro, exatamente como o jogo original. A única modificação foi na arte de capa do jogo e cartucho, onde a figura do mineiro foi substituída pela figura estilizada do personagem Didi, tratando-se de uma adaptação da arte e capa com objetivos de *marketing*⁷. Em 1983, o paulistano Renato Degiovani lançou através da revista *Micro Sistemas* o primeiro *game* brasileiro: “Aeroporto 83” para o computador *Sinclair ZX81*.

Anteriormente, as empresas haviam registrado *games* estrangeiros ilegalmente ou modificado legalmente o conteúdo e o nome para fins de *marketing*. O próximo passo ocorreu em 1991, quando a empresa brasileira *Tec Toy* em parceria com a Maurício de Sousa Produções e autorizada pela japonesa *Sega*, modificou o *game* “*Wonder Boy in Monster Land*” através de uma reprogramação gráfica dos personagens da Turma da Mônica. Substituíram os personagens originais e o texto, traduzindo o jogo para o português com narrativa adaptada, em seguida lançaram

⁷ Chiado, Artur Palma e Marcus Garreth. 1983 - *O Ano dos Videogames no Brasil*. Zero Quatro Mídia, 2017.

no Brasil o game “Mônica no Castelo do Dragão” para uso exclusivo do videogame *Master System*.

Ao mesmo tempo, a linha que separa a produção amadora da profissional está desaparecendo, à medida que empresas menores são capazes de criar games por meio da utilização dessas mesmas ferramentas e, na sequência, de licenciá-los na empresa original, a fim de possibilitar sua distribuição (JENKINS, 2006: p.243).

Em 1993, foi lançado “Turma da Mônica em: O Resgate”, uma adaptação direta de “*Wonder Boy III*”, neste game foi possível jogar com outros personagens da Turma da Mônica. No mesmo ano a *Tec Toy* lançou o game “Chapolin x Drácula: Um Duelo Assustador”, uma adaptação do game estrangeiro “*Ghost House*”. No ano seguinte foi lançado na mesma linha de modificação o game “Turma da Mônica na Terra dos Monstros” também para a o sistema *Mega Drive* (uma evolução do *Master System*, ambos pela *Sega*) utilizando como base “*Wonder Boy in Monster World*”. Houve também uma adaptação do game “*Teddy Boy*”, lançado no Brasil como “Geraldinho” em 1995, baseado no personagem criado pelo cartunista brasileiro Glauco.

O período das adaptações fez muito sucesso no mercado nacional, o que levou a *Tec Toy* a produzir primeira vez na história um game licenciado e criado do “zero”. Em 1995 lançou “As Férias Frustradas do Pica-Pau”, jogo 100% brasileiro e comercializado apenas para o mercado nacional. Em 1997 um avanço um pouco maior, também criado somente para o consumo brasileiro e com autorização da *Sega*, a *Tec Toy* lançou o primeiro game brasileiro da história a ser baseado em uma obra literária brasileira: “O Sítio do Pica-Pau Amarelo” para o sistema *Master System*. Curiosamente, até hoje é o único game criado para a série homônima dos livros de Monteiro Lobato. Apesar dos avanços da *Tec Toy*, a geração de consoles 16 bits foi substituída por uma nova linha de videogames 3D: *Playstation (Sony)*, *Sega Saturn (Sega)* e *Nintendo 64 (Nintendo)*. O *Playstation* redefiniu a indústria dos cartuchos. Seus jogos vinham em CD e eram facilmente reproduzíveis, só bastava o console original e um processo de “destravamento” realizado por inúmeras assistências técnicas pelo Brasil (lembrando um pouco as “transformações” do *Atari*). A oferta de jogos havia aos montes no comércio ilegal, os preços extremamente atrativos. O ciclo dos 16 bits e da *Tec Toy* acabara. O *Playstation* da *Sony* havia conquistado o mercado brasileiro. As modificações continuaram no *Playstation*. Alguns programadores alteravam jogos de futebol como “World Soccer

Winning Eleven” de 1996, para refletirem os clubes brasileiros e o campeonato nacional. Essas modificações locais recebiam o nome de “*patch*” e foram pirateadas e vendidas praticamente em “qualquer esquina” através do comércio ilegal. Os dividendos não chegariam novamente aos reais produtores.

Ao mesmo tempo, o processo de modificação pode prolongar a validade do produto, com a comunidade de modders mantendo vivo o interesse do público em uma propriedade que não é mais, necessariamente, a última palavra em tecnologia. (JENKINS, 2006: p.244).

A produção nacional obteve avanços relevantes para *games* de computador nos próximos anos. Como destaque: “Incidente em Varginha” de 1998 pela *Perceptum* Informática, o primeiro game com temática de tiro e FPS (*first person shooter*) comercializado no exterior como “*Alien Anarchy*”. Interessante que a narrativa do jogo compreende uma conspiração do governo brasileiro para esconder um ser extraterrestre, abordando o mito de temática popular do ET de Varginha. O jogador assume o lado dos alienígenas com objetivo de se infiltrar e combater o exército brasileiro para resgatar a nave que foi apreendida no momento de seu pouso. No início do jogo temos uma abertura em 3D com alguns caças brasileiros conversando (narração em português) sobre um objeto não identificado. No fim, também em 3D, o jogador encontra e embarca na nave alienígena e segue rumo ao universo. Na parte visual durante o jogo temos cenários em 2D com detalhes que se destacam. Cada fase nos leva para uma localidade do Brasil: Varginha com uma igreja que possui um vitral de Santo Expedito e campos de futebol, o centro de São Paulo com a catedral da Sé e vendedores ambulantes na estação da Sé, o Rio de Janeiro e o Pão de Açúcar como paisagem, e por fim a pousada “Sete Cores” em São Tomé das Letras que conduz o jogador a uma pedreira e à base militar onde o OVNI estava apreendido. Sodré anuncia sobre as possibilidades de hibridização da realidade com o virtual:

Na novíssima mídia, onde se exploram pela hibridização da realidade original com a audiovisual as possibilidades da interatividade e do virtual, a presença do fantasma é experimentada como um acesso real ao outro. Por isto é que pode uma pesquisadora afirmar que, dentro do computador, existem “outras pessoas”, acentuando que “computadores são arenas para a experiência social e interação dramática, um tipo de mídia mais parecido com teatro público, e seus produtos são usados para interação qualitativa, diálogo e conversa”. Evidentemente, os “outros” são entidades fantásticas de um mundo ilusório, como no holodeck (dispositivo fictício da série cinematográfica e televisiva *Star Trek*, “Jornada nas estrelas”), uma espécie de

máquina de fantasias, criadora de um mundo análogo ao real-histórico e suscetível de programação individual. (SODRÉ, 2009: p.156).

O jogo foi um relativo sucesso no exterior. No Brasil passou quase despercebido. “Incidente em Varginha” inovou ao transportar a narrativa do caso do ET de Varginha para os computadores e inseriu elementos brasileiros através da parte visual dos cenários. Na parte sonora, destaque para os diálogos em português. Entretanto, a música ou os sons do jogo são genéricos, sem nenhuma diferença que possa apontar elementos de uma brasilidade.

Em 2000, também nos computadores, foi lançado o jogo “*Outlive*” pela *Continuum Entertainment*, com sucesso no mercado exterior. O jogo pertence ao gênero de estratégia em tempo real com exploração de recursos. Por se passar em um cenário futurista da humanidade não possui nenhum elemento que o destaque como produto nacional, o enfoque do *game* foi o mercado internacional. No ano de 2002 tivemos o game “*Big Brother Brasil*”, também pela *Continuum Entertainment*, com sucesso no mercado nacional e inspirado no programa de televisão homônimo.

Foi “*Erinia*”, *game* de 2004 da *Ignis Games* que finalmente inseriu elementos do folclore e dos costumes brasileiros no mundo virtual. Na época, os MMORPG, sigla para “*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*” eram o que havia de mais moderno no mundo dos *games*. Inspirados nas obras folclóricas de Luís da Câmara Cascudo e passado em um mundo medieval, o jogador ao percorrer pelo mundo encontrava figuras folclóricas no papel de monstros como: sacis, velhos do saco e caiporas. Interessante o fato de que justamente a Idade Média tenha sido o tempo escolhido e da participação das figuras folclóricas como monstros a serem derrotados pelos jogadores.

Por outro lado, o modelo que se utiliza para pensar a sociedade brasileira é o da Idade Média. Nisso o nosso romantismo se diferencia pouco do romantismo europeu, que se volta para o passado glorioso para entender o presente. Não foi por acaso que os estudos do folclore se fazem na direção oposta ao que se denominou na época os exageros do romantismo. (ORTIZ, 1985: p.37).

O Jogador poderia também escolher exercer a profissão de caixeiro-viajante entre as opções. Nos duelos PVP “*player versus player*” era possível fazer uma macumba para prejudicar o status do outro jogador. Com investimentos de R\$ 3 milhões, na maioria captados pelo BNDES, BID, Fapesp e Sebrae, o servidor durou cerca de 4

anos em atividade, quando em 2008 anunciou o fim do jogo. A manutenção de um *game online* com picos de 600 jogadores simultâneos exigia um investimento com correção diária de “*bugs*” que a *Ignis* não conseguiu manter somente com a mensalidade dos jogadores. Jenkins aponta sobre a relação entre empresas e consumidores, a responsabilidade não termina na entrega do produto. Nos casos dos servidores online, ela se estende por anos (como um serviço) e exige um entendimento complexo de ambas as partes:

Mesmo as empresas que adotam uma lógica mais cooperativa ainda têm muito a aprender a respeito da criação e manutenção de um relacionamento significativo e recíproco com seus consumidores (JENKINS, 2006: p.285).

4. IDENTIDADE NACIONAL E GAMES BRASILEIROS

Os conceitos e referências a seguir, utilizados como fundamentos para análise de uma identidade nacional inserida nos *games* brasileiros, tiveram como corpo três esferas em sua constituição teórica: a esfera da identidade, a esfera do *game* como uma nova mídia e a esfera da presença de uma cultura brasileira.

Para a questão da identidade foi utilizado como pressuposto: o impacto da globalização na identidade cultural (HALL, 2000, p.14), o caráter potencializador da cultura na construção de sentidos para um discurso que caracteriza ações com a finalidade de organizar nações e as próprias ideias que os sujeitos possuem de si (HEBS, 2013, p.05), a identidade como algo formado através de um “processo” onde existe sempre algo de “imaginário” ou fantasiado (HALL, 2000, p.38) e os três conceitos ressonantes da constituição da cultura nacional como “comunidade imaginada”: a memória do passado, o desejo por viver em conjunto e a perpetuação da herança (p.57).

Para a questão do *game* como mídia, foi considerada a compreensão da quarta *bios* midiática/virtual entendida como outra esfera da vida (com regras próprias e códigos próprios), definida como a *bios* dos meios de comunicação e das mídias (SODRÉ, 2007, p.67). A “capacidade enciclopédica” da mídia digital para condução à novas formas de narrativa e a convergência da indústria do audiovisual e games (JENKINS, 2006, p.159). A interação e imersão típicas das realidades virtuais através de textos, músicas e imagens das obras (LEVY, 1997, p.151). O território

virtual caracterizado como portador de uma identidade, de uma historicidade particular e de tipos de interações características que é tornado posse de um determinado sujeito (REBS, 2013, p.10).

Para a esfera da presença de uma cultura brasileira: a questão da mestiçagem na construção do Ser nacional (ORTIZ, 1985, p.36), o mito das três raças (história mítica da virada do século, engendrada na profunda transformação da economia escravista para a capitalista) como forma de contar a origem do moderno Estado brasileiro, também como ponto de partida de toda uma cosmogonia que antecede a própria realidade (p.37). A questão da resignificação do material simbólico pelos movimentos negros, em contraponto ao esvaziamento de sua especificidade de origem quando são utilizados na construção de uma identidade nacional (p.43). O mito das três raças como exemplo de uma estratégia de se encobrir os conflitos raciais ao possibilitar que todos se reconheçam como nacionais (p.44). A relação da cultura popular e identidade nacional como integração de um quadro mais abrangente do Estado e a aproximação desta problemática através da relação entre memória coletiva e memória nacional (p.131). E finalmente, o processo de construção da identidade nacional através do intelectual como mediador simbólico e elemento exterior às duas ordens de fenômenos: o plural (popular) e o nacional, ao sintetizar através de sua interpretação, como única e compreensível uma transformação simbólica da realidade (p.139).

Com o objetivo de compreender a presença de uma identidade nacional nos *games* analisados, foi necessária a exploração total do conteúdo narrativo, audiovisual e interativo dos jogos. Para o game “Dandara” foram computadas 6 horas e 37 minutos de tempo de jogo. Para “Aritana e a Pena da Harpia” foram necessárias 4 horas e 15 minutos de tempo de jogo e para “Araní”, por se tratar de um game em produção, foi utilizado como base o “*reveal trailer*” (único material até então divulgado) de 1 minuto e 51 segundos. Totalizando 10 horas, 53 minutos e 51 segundos de exploração do conteúdo intrínseco.

4.1 DANDARA

Figura 1 – Dandara (2018)



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=eUeCieur4yo>

Criado pelo estúdio mineiro *Long Hat House* de Belo Horizonte por Lucas Mattos e João Brandt, recém-formados cientistas da computação, o game “Dandara” foi lançado em 06/02/2018 para praticamente todas as plataformas de jogos eletrônicos disponíveis em nosso tempo: *Playstation Store*, *Microsoft Store*, *Nintendo Shop*, *Steam*, *Google Play* e *App Store* da *Apple*. Definido como pertencente ao gênero “Metroidvania” por carregar o estilo de jogo de “*Metroid*” (1986). O progresso em “Dandara” depende do desbloqueio de novas habilidades para o avançar pelo mapa de jogo. A diferença é que neste caso a movimentação é feita através de “saltos” do chão ao teto, em uma espécie de ziguezague pela tela de jogo, com o mapa girando de acordo com a mudança de orientação do *game*.

O jogo foi distribuído globalmente pela empresa sueca *Raw Fury* e pode ser encontrado para download de acordo com a plataforma do jogo, variando de R\$ 19,00 (*Steam*) a R\$ 45,00 (*Playstation Store*).

4.1.1 ASPECTOS GRÁFICOS

A parte visual do game foi concebida em 2D com forte influência da estética 16-bit, oriunda dos gráficos de consoles como *Mega Drive* de 1988 e *Super Nintendo* de 1990. Essa escolha é uma característica comum na produção atual de jogos independentes pelo baixo custo, agilidade no processo de desenvolvimento e pela descomplicada distribuição. Por não explorar os limites gráficos de sua geração pode ser facilmente comercializado em qualquer plataforma da indústria dos *games* sem exigir muito dos consoles

Ao vislumbrar a possibilidade de comercialização do *game* para o console *Nintendo Switch* de 2017 (já que o projeto inicial contemplava apenas os dispositivos móveis como *smartphones* e não os consoles), foi realizado um ajuste fino da parte gráfica para otimizar a experiência. Logo ao iniciar o game, ao transitar pelas ruas, podemos observar a presença de características comuns do cenário brasileiro: caçambas, plantas que nascem do concreto, placas azuis na esquina das ruas, placas com os dizeres “Pare”, “Garantido”, “Vidraçaria” e paredes grafitadas com artes coloridas. Cada área do jogo possui uma nomenclatura que remete a locais com denominações reconhecíveis aos brasileiros: Vila dos Artistas, Avenida Belo Horizonte, Quintal, Mercado Central, Clube da Esquina, Samba Hostel e Arena Teatral. O jogo em si, possui uma temática minimalista com a presença de inimigos (alguns lembram animais brasileiros, como uma versão antropomórfica do Lobo-guará) e figuras mecanizadas como tanques militares. Os encontros com outros personagens são reduzidos, mas importantes para o prosseguimento da narrativa e reforça o tema da jornada solitária da heroína.

Entre os personagens que encontramos, temos uma recriação de “Abaporu”, a maior obra de Tarsila do Amaral, esta personagem recebe o nome de “Tarsila” e ao conversar com Dandara, libera novas áreas de acesso dos cenários através de algumas plataformas que “ganham vida” pelo toque da arte. A questão visual é o que o *game* traz de mais rico, ao extrair para sua protagonista as características da Dandara histórica, e recheiar o ambiente com sutis referências brasileiras. Em seu ápice, apresenta uma homenagem à Tarsila do Amaral, muito provavelmente a primeira menção a uma obra de arte brasileira dentro de um *game* brasileiro. Estas escolhas foram realizadas como um elemento de diferenciação para os demais

games da mesma categoria e uma estratégia de absorção do mercado exterior. Faz menção aos impactos da globalização na identidade cultural, ao sujeitar o caráter exótico de elementos da cultura brasileira como forma de diferenciação no mercado de *games*. A visualidade e as representações com elementos culturais foram inseridas com o objetivo principal de destaque para maior aceitação do mercado. Os três conceitos ressonantes da constituição da cultura nacional como “comunidade imaginada” estão presentes, embora haja um isolamento ao importar os elementos culturais, caracterizando assim um esvaziamento de sua especificidade de origem. Ainda assim, o game é um dos únicos a assumir sua identidade e inspiração na vasta e rica cultura brasileira, mesmo que primordialmente essa identidade e inspiração tenham sido construídas para obter notoriedade no mercado global.

4.1.2 ASPECTOS SONOROS

O mundo de “Sal” nos apresenta uma realidade sem as leis gravitacionais, a música acompanha o clima de suspensão e mistério. Caminha para uma temática de contemplação, nesse sentido, temos uma trilha minimalista e pontual. O grande objetivo de Thommaz (estudante de composição e responsável pela música), foi o de acompanhar a narrativa pluridirecional através de uma trilha sonora em 8-bit, com o uso de piano e sintetizadores. Ilustra musicalmente o aspecto abstrato do mundo de “Sal” e sua ambientação.

Atribui-se uma aura imersiva com elementos orgânicos e flutuantes, se distanciando de um som puramente digital. Infelizmente, não há inspiração na musicalidade brasileira, apesar de casar com a atmosfera do game. Alguns traços e elementos sonoros da rica história musical brasileira caíram bem para acompanhar as imagens e referências nacionais. As músicas foram utilizadas como uma forma de potencializar a imersão e interatividade, ao passo que o território virtual, centralizou o papel de emissor das identidades e historicidades particulares. Nota-se que neste caso, a questão identitária se condensou no visual, sem uma presença marcante na parte sonora do game.

4.1.3 ASPECTOS NARRATIVOS

O tema do game “Dandara” é definido pelos autores como a luta pela liberdade em um “mundo sem direção”, o enfoque vem do aspecto pluridirecional do jogo. Não há muito texto no andamento da narrativa e os elementos tratados são abstratos como “a luta contra a opressão”. Embora os autores insistam nos atributos de programação e jogabilidade, a cobertura nacional na época do lançamento do jogo sempre destacou a presença dos elementos culturais como um fator de diferenciação e relevância na divulgação. A história traz a protagonista em uma jornada contra a opressão e como cenário no universo fantasioso de “Sal”, a liberdade do mundo está em risco pelos desejos do vilão “Eldar” e seu exército. O termo remete à palavra “Elder” do inglês, com significado de ancião ou pessoa antiga com alta posição na sociedade. Uma espécie de batalha abstrata entre o que é antigo e opressor contra a leveza da liberdade.

Em entrevista para o site G1⁸, os autores confirmam que a ideia não é estabelecer uma construção ideológica ou crítica de sua origem, e sim, para ajudar a fugir das mesmas ideias americanas, japonesas e europeias do mercado de jogos. Em seguida, informam que nunca tiveram a intenção de fazer “propaganda” para a cultura brasileira. Ao site Overloadr⁹, tratam sobre o desenvolvimento inicial do jogo, onde foi cogitado abordar com profundidade a escravidão no Brasil. O tema foi colocado de lado pelos autores, sob a alegação de não possuírem proximidade para tocar um assunto complexo e delicado, definido como algo “fora da realidade de dois homens brancos formados em Ciência da Computação onde história e sociologia não são o forte”.

Esta negação em se aprofundar um tema basilar como o da escravidão, ilustra o atual estágio de desenvolvimento da indústria de games no Brasil e sua representação cultural na tela. Certamente “Dandara” é um avanço nas adaptações

⁸ **Araújo, Bruno.** Conheça 'Dandara', game com Tarsila do Amaral, Brasil colonial e uma nova ideia para o gênero de 'Metroid'. *G1*. [Online] Globo, 08 de Fevereiro de 2018. [Acesso em: 15 de Novembro de 2018.] <https://g1.globo.com/pop-arte/games/noticia/conheca-dandara-game-com-tarsila-do-amaral-brasil-colonial-e-uma-nova-ideia-para-o-genero-de-metroid.ghtml>.

⁹ **Sampaio, Henrique.** Dandara é um belo metroidvania brasileiro criado especialmente para telas de toque. *Overloadr*. [Online] 16 de Maio de 2016. [Acesso em: 15 de Novembro de 2018.] <http://overloadr.com.br/especiais/2016/05/dandara-e-um-belo-metroidvania-brasileiro-criado-especialmente-para-telas-de-toque/>.

dos anos 90, em que se substituíam o personagem principal de *games* do exterior por um personagem conhecido no Brasil. No caso de “Dandara”, o *game* foi criado do “zero” e os elementos culturais inseridos com o desígnio de se destacar no mercado exterior. No entanto, extraiu-se a figura histórica para transportá-la a um universo com regras distintas da realidade. Seu aspecto de luta pela liberdade foi preservado sem tocar no tema da escravidão, indissociável à Dandara histórica. O material histórico da escravidão é ressignificado e sua especificidade de origem é oculta ou extremamente suavizada sob o mote dos autores não se sentirem aptos a explorar um tema delicado. O mito das três raças é preservado como estratégia, ainda vigente, de se encobrir possíveis conflitos raciais e habilitar a utilização de elementos e conceitos históricos das raças negra e indígena como algo pertencente a todos nós. Quando convém, é promovido o reconhecimento de figuras e elementos culturais como próprios a qualquer cidadão brasileiro. Opta-se pela exposição de quesitos visuais de nossa cultura, muitas vezes tidos como um caráter exótico aos olhos do mundo com objetivo de obter a diferenciação necessária para uma oportunidade de maior brilho comercial. Cumpre-se então um papel cosmético na aplicação de elementos de nossa cultura. Não obstante, é realizada uma delimitação no aprofundamento e na criação de uma discussão com interpretação de períodos históricos pelos criadores, que possuem o papel intelectual de mediadores simbólicos ao sintetizarem através de suas visões uma versão da transformação simbólica da realidade, independente da proximidade com o tema ou a falta de conhecimento histórico e sociológico.

Nota-se também uma facilidade na criação de um universo fantasioso ao invés da ambientalização do *game* no tempo presente, onde as marcas de nossa história não são facilmente encobertas pelos mitos e pela criação fantástica. Dessa forma, apesar do esforço em inserir materiais culturais, estes elementos cumprem um papel majoritariamente cosmético, muito parecido com o objetivo de jogos dos anos 90 em que empresas como a *Tec Toy* substituíam o protagonista de um jogo pré-existente para figuras famosas como garantia de sucesso no mercado nacional. O passo a diante vem do fato de que a criação é realizada diretamente pelos desenvolvedores brasileiros, que bebem de nossa fonte cultural em busca de elementos de diferenciação. Embora os propósitos tenham alto teor comercial, é inegável o processo de vinculação da Dandara histórica com a Dandara do *game*.

Em diversas análises e revisões do jogo, encontradas pelo site *YouTube*, temos a presença de explicações e contextualizações históricas que partem do título do *game* e conduzem para uma introdução da importância de Dandara dos Palmares. Este é um fato extremamente positivo e inédito até então, o *game* cumpre um papel condutor do conteúdo histórico quando alavanca buscas pela origem do nome “Dandara”. Uma espécie de porta de entrada para a rica história deste símbolo real da luta contra a maior opressão já vivida por um ser humano. Mesmo que em si não carregue tantos elementos e explore apenas superficialmente uma representação brasileira, o jogo é um marco histórico extremamente relevante na produção nacional de *games* pela contribuição presente ao cumprir seu papel na preservação da memória de Dandara dos Palmares e pelo convite a nos aprofundarmos na história desta eterna guerreira.

4.1.4 ASPECTOS INTERATIVOS

“Dandara” pertence ao gênero “Metroidvania”, sua jogabilidade consiste em uma mistura de duas outras séries de jogos de muito sucesso nas últimas décadas: “Castlevania”, da Konami, e “Super Metroid”, da Nintendo. O objetivo do jogador é liberar passagens através da exploração do mapa com adição de novos itens que auxiliam no progresso e na evolução da personagem. Dessa maneira, as áreas do jogo são reaproveitadas pois é necessário que o jogador retorne para um ponto onde já passou para liberar uma nova área.

Cria-se assim um senso evolução pois a exploração do mapa é quase total. Toda movimentação é baseada em saltos, onde o jogador deverá mirar em direção ao espaço em que deseja e em seguida pressionar o botão para desencadear a ação de pulo. aparentemente essa movimentação quebra a direção clássica dos games, onde o jogador se locomove de acordo com os comandos direcionais imediatos. Em pouco tempo, percebe-se que essa dinâmica empregada em “Dandara” funciona de forma fluida e criam uma dinâmica interessante que a destaca de outros jogos similares de plataforma. A questão é saber trabalhar o tempo correto dos saltos. O conceito por trás dos criadores está na relação da “opressão” como uma formulação

mais ampla, em que o próprio mundo foi transformado em uma ação física¹⁰, de certa maneira, Dandara busca se libertar do cenário opressor, sem gravidade, cercada do chão ao teto por paredes e desafios. Uma atmosfera de realmente um mundo sem direção. Essa desorientação e suspensão, ou seja, dificuldade em encontrar um caminho de pleno progresso, nos remete a um sentimento marcante e presente em diversas obras produzidas pelas culturas latino-americanas. Atributos da mecânica e jogabilidade concedem ao game um ar de inovação que funciona muito bem tanto nos consoles quanto nos *smartphones*.

4.2 ARITANA E A PENA DA HARPIA

Figura 2 – Aritana e a Pena da Harpia (2014)



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=tY3tYHk8dn0>

O game “Aritana e a Pena da Harpia” foi criado pelos irmãos Ricardo Duaik e Pérsis Duaik, responsáveis pelo estúdio *Duaik* Entretenimento sediado na cidade de São Paulo. Lançado em maio de 2014 após três anos de produção e somente para computadores, o game foi premiado na categoria “Melhor jogo pelo voto popular” do BIG festival 2014, o maior evento de games independentes de São Paulo. Em 2015

¹⁰ Aliaga, Victor. CRIADORES DE DANDARA REVELAM DETALHES DA PRODUÇÃO DO GAME BRASILEIRO. *IGN BRASIL*. [Online] 06 de Fevereiro de 2018. [Acesso em: 15 de Dezembro de 2018.] <https://br.ign.com/dandara/58068/feature/criadores-de-dandara-revelam-detalhes-da-producao-do-game-br>.

foi lançada uma versão para o console *Xbox One* com uma atualização gratuita nas texturas gráficas chamada de “Espírito de Fogo”.

Aritana tornou-se o primeiro game brasileiro comercializado na plataforma da *Microsoft* e participou de diversas feiras internacionais. Definido como um jogo de plataforma com uma mecânica baseada na troca de posturas do personagem principal¹¹, essas definições de postura modificam atributos como a velocidade, o pulo e os ataques. A escolha destes atributos e a variação empregada pelo jogador, ajudará nos progressos e superação dos obstáculos. Sua história é totalmente inspirada na cultura indígena brasileira e está disponível pelo preço médio de R\$ 20,00 (*Steam* e *Microsoft Store*).

4.2.1 ASPECTOS GRÁFICOS

Concebido com o estilo “plataforma”, muito inspirado em “*Donkey Kong Country*”, jogo em 2D de 1994 para *Super Nintendo*. “Aritana” possui texturas trabalhadas totalmente em 3D, que foram atualizadas e ainda mais caprichadas quando receberam o aporte para o console *Xbox One*. Essa atualização foi chamada de “Espírito de Fogo” e funcionou como um *update* gratuito. Com belas representações gráficas da natureza em diversos temas como florestas, cavernas e montanhas, a *Duaik Entretenimento* realmente apresentou uma qualidade gráfica em 3D de extrema competência e distinção. Na primeira fase, chamada de “Primeiros Passos” temos como elementos visuais a construção da floresta como plano de fundo e os insetos, as pedras e precipícios como principais obstáculos para Aritana prosseguir.

Os itens encontrados pelo jogador possuem elementos da cultura indígena: frutas de guaraná como moedas do jogo, as “vidas” (representação de novas tentativas do jogador) são potes de urucum, e a energia do personagem é representada por folhas de árvore. A cada dois danos sofridos, o jogador perde uma folha. Ao finalizar o primeiro nível, temos uma fase bônus, chamada de “Mundo dos Espíritos”, uma representação de um labirinto localizado em uma versão muito reduzida do globo

¹¹ **Valve Corp.** Aritana and the Harpy's Feather. *Steam*. [Online] Duaik Entretenimento, 15 de Agosto de 2014. [Acesso em: 21 de Janeiro de 2019.] https://store.steampowered.com/app/314360/Aritana_and_the_Harpys_Feather/.

terrestre em meio a cristais, com uma atmosfera etérea em tons de roxo. Ao transitar pelo labirinto, caso o jogador tenha sucesso na busca, conseguirá fortalecer sua árvore de energia, que a cada dois fortalecimentos aumentam as folhas que o jogador necessita para absorver mais danos.

O trabalho visual do jogo é realmente impactante, extremamente colorido e com gráficos bem polidos. Na segunda fase, chamada de “A Grande Cachoeira” temos uma bela representação gráfica da água, que complementa as cores da floresta. No nível seguinte, “Forte Chuva”, além da floresta e das cachoeiras, é apresentando um cenário sob forte chuva no crepúsculo, representando a somatória dos desafios dos níveis anteriores com vitórias-régias, canoas e árvores. Os três níveis seguintes (“Toca do Mapinguari”, “Antigo Túnel”, “Busca pela Superfície”) se passam dentro de uma caverna obscura, com grande destaque pela beleza e composição de cores das representações em 3D de pedras, teias de aranha, pequenas cachoeiras, cogumelos e insetos como inimigos. Os cenários seguintes (“Montanha da Harpia”, “Rumo ao Topo” e “Santuário das Aves”) referentes a escalada de Aritana para o topo da montanha, notou-se a presença do vento como um toque visual e interativo que complementa bem a atmosfera e o conceito geral do nível. As árvores não possuem folhas e o plano de fundo consiste em um horizonte iluminado pela lua cheia no nível “Montanha da Harpia” e pela iluminação solar nos níveis “Rumo ao Topo” e “Santuário das Aves”. Os inimigos consistem em insetos e aves, que vão alternando conforme os desafios apresentados.

Com o avanço do jogador, as fases vão ganhando complexidade e incorporam elementos dos níveis anteriores e em alguns casos, com diferença de iluminação (dia ou noite), o que renova o visual da textura, uma forma inteligente de reaproveitar os cenários, uma prática comum na produção de *games*. O ponto forte do jogo está exatamente o belo trabalho visual apresentado. Nota-se uma repetição excessiva nos inimigos, com pouquíssimas variações de desafios e visualmente genéricos. Um leque maior de animais da rica fauna brasileira seria uma contribuição inestimável aos já belos gráficos visuais do game. Uma pena que os criadores não tenham aproveitado com profundidade as riquezas da natureza brasileira.

4.2.2 ASPECTOS SONOROS

A trilha sonora é assinada por Vitor Ottoni, possui 56 minutos de duração total e é dividida entre 25 trilhas. Pode ser encontrada com facilidade em sites como *YouTube*, em que o criador a disponibilizou gratuitamente. Com muita percussão, é construída uma atmosfera etérea, fantástica e generalizada de uma sociedade tribal. Não são notados elementos delineados que possam especificar algum aspecto dos povos indígenas brasileiros que diferencie de outros temas tribais. A mesma trilha poderia ser empregada para contar outra história do gênero fantástico, sem necessariamente ser relacionada ao tema indígena.

Embora muito bela, imersiva, e com compassos bem marcados, a trilha tem um papel de acessório e suporte ao visual do jogo, onde temos registradas as características mais determinantes da presença cultural do índio brasileiro. Assim como “Dandara”, notamos que o apelo e o aspecto definidor da identidade residem com um grau superior nos quesitos gráficos e visuais, sendo a parte sonora pouco explorada para o potencial de uma identidade própria. O acréscimo de elementos e ritmos, ou até uma análise mais profunda das músicas dos povos indígenas brasileiros por parte do músico criador, poderiam ter contribuído substancialmente para uma trilha menos genérica e mais específica.

4.2.3 ASPECTOS NARRATIVOS

O jogo inicia com uma animação em 2D em sua abertura. Tabata, o cacique da tribo, fica gravemente doente após contato com um poderoso espírito da floresta. O pajé Raoni indica que necessita de uma pena da Harpia, também conhecida como Uiruetê, capaz de afastar os espíritos malignos. Somente com esta pena poderá realizar o ritual de cura através de um colar de proteção feito com diversas penas de diferentes aves. Aritana então, pega o cajado mágico de Tabata e segue em uma jornada atrás da pena que completará o ritual de cura. Não existem diálogos nas animações.

Após o jogador passar pelos três primeiros níveis (“Primeiros Passos”, “A Grande Cachoeira” e “Forte Chuva”), temos uma nova animação onde Aritana é atacado pelo monstro gigante Mapinguari (entidade do folclore indígena amazônico

denominado como “comedor de homens”¹²) segue-se então o primeiro combate com Mapinguari, onde o jogador deve realizar danos aos olhos do monstro. Após o combate temos uma nova animação em que Aritana foge para uma caverna e após o deslizamento de pedras, é obrigado a seguir em frente. Temos novamente três níveis (“Toca do Mapinguari”, “Antigo Túnel”, “Busca pela Superfície”) até a próxima animação em que Aritana ao escalar em direção ao exterior da caverna é surpreendido novamente pelo vilão, então o segundo encontro do duelo com Mapinguari, onde o jogador desta vez deve causar danos à enorme boca do monstro, localizada na barriga. Após a batalha, o jovem índio consegue subir à superfície e se depara com o pé da montanha onde está localizada o ninho da Harpia. Seguem-se novamente três níveis (“Montanha da Harpia”, “Rumo ao Topo e “Santuário das Aves”).

Por fim, Aritana consegue chegar em frente ao ninho da Harpia no topo da montanha, ao se aproximar, Mapinguari aparece novamente para o duelo final. Após derrotar o vilão pela terceira vez, é apresentada a animação final do jogo, em que Aritana é arremessado ao ninho da Harpia e deixa cair o cajado mágico do topo da montanha. O vilão se aproxima e Aritana pula do precipício, durante a queda é resgatado pela Harpia que o carrega pelos ares de volta à aldeia. A pena é entregue, o ritual de cura realizado e o espírito maligno expurgado do corpo de Tabata. Segue-se então a imagem da sombra de uma misteriosa mão encontrando o cajado mágico perdido, essa indicação, abriu possibilidade para uma sequência do *game*. Em fevereiro de 2019 é esperado o lançamento de “Aritana II - As Máscaras Gêmeas” com apoio da Spcine e da Secretaria Municipal de Cultura de São Paulo, completamente em 3D com uma jogabilidade próxima ao estilo de ação e aventura em uma continuação direta a seu antecessor.

Espera-se que a continuação apresente uma história mais rica em elementos culturais indígenas e uma maior variedade de inimigos e vilões. Embora “Aritana e a Pena da Harpia” tenha conduzido com competência a criação de um game com uma

¹² **Virtuous Tecnologia da Informação.** Só História. *Mapinguari - Lendas e Mitos*. [Online] Virtuous Tecnologia da Informação, 2009. [Acesso em: 21 de Janeiro de 2019.] <https://www.sohistoria.com.br/lendasemitos/mapinguari/>.

temática indígena do início ao fim, ainda assim, foi realizado com demasiada simplicidade na construção dos arcos narrativos, sendo os encontros com o vilão repetitivos e desinteressantes com o passar dos níveis.

4.2.4 ASPECTOS INTERATIVOS

“Aritana e a Pena da Harpia” pertence ao gênero plataforma, que consiste na exploração de níveis por um caminho linear com o objetivo de coletar itens e enfrentar desafios de saltos ou de combate para conseguir chegar ao fim de cada fase. Entre os itens disponíveis, temos a presença de elementos culturais brasileiros inseridos como: coleta frutos de guaraná, potes de urucum e amuletos muiiraquitãs (artefatos trabalhados em pedra jade). O jogador encontra no decorrer dos níveis, totens que podem disponibilizar novas habilidades para o cajado, ou novos combos de ataque. Muitos desafios necessitam do combo exato para prosseguir, desta forma Aritana se torna um jogo de alta dificuldade nas fases finais.

Um dos pontos fortes do jogo, é a possibilidade de realizar trocas na postura de Aritana. Através de um botão, é possível focar em atributos de força ou agilidade, ambas posturas são utilizadas em conjunto no decorrer dos níveis, um teste eficaz de habilidade do jogador, já que é necessária uma dose de estratégia e coordenação motora para superar os perigos apresentados. Um ponto negativo da jogabilidade é a curta duração do *game*, é possível finalizar o jogo completamente com poucas horas de jogo. Entretanto, a expansão gratuita “Espírito de Fogo” tentou atenuar este ponto ao possibilitar, após finalizar pela primeira vez a campanha principal, uma nova tentativa chamada de “Novo Jogo +”, onde existem incrementos na dificuldade para passar os níveis e uma ampliação nas funções do cajado.

4.3 ARANÍ

Figura 3 – Araní (2019)



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=itivM0vC8SA>

“Araní” é um título em produção do estúdio brasileiro *Diorama Digital* localizado na cidade de Recife em Pernambuco. O game possui um enredo baseado no folclore brasileiro e será disponibilizado para comercialização nas plataformas de venda da *Playstation Store*, *Microsoft Store* e *Steam*. Possui inspirações em títulos tradicionais estrangeiros como “*Devil May Cry*”, “*God of War*”, “*Darksiders*” e “*Hellblade: Senua’s Sacrifice*” e pertence ao gênero de ação e aventura com estilo “*hack and slash*” onde a ênfase do jogo se dá no combate corpo-a-corpo a uma multidão de inimigos, utilizando em geral os punhos ou armas curtas. Foi contemplado com o segundo lugar pelo edital “Brasil de todas as telas” da Agência Nacional do Cinema de 2017 com um investimento público de aproximadamente R\$ 976 mil e ainda não possui uma data definida de lançamento.

Temos o “*reveal trailer*” como o único material disponibilizado até o momento, onde é possível identificarmos na jogabilidade apresentada os principais elementos culturais e interativos presentes no game. O jogador controla Araní, uma guerreira indígena da Tribo do Sol, que deve embarcar em uma jornada para salvar sua tribo de um antigo poder mitológico.

4.3.1 ASPECTOS GRÁFICOS

Na amostra visual disponibilizada no *trailer* de revelação do jogo, é apresentado um cajado em terceira dimensão em meio a floresta durante o período da noite. Os gráficos possuem um refinamento moderno, tendo como fundação em seu desenvolvimento a ferramenta *Unreal Engine* que possui uma qualidade condizente com os padrões atuais da indústria dos games.

A floresta apresentada possui uma grande quantidade de corpos e o cajado indígena está inserido como uma lança em um desses corpos. Neste momento o espectador é apresentado aos letreiros da produtora e créditos ao Fundo Setorial do Audiovisual, Agência Nacional do Cinema e Banco Regional de Desenvolvimento do Extremo Sul. Em seguida os corpos “voltam a vida” com olhos iluminados em tons de laranja e amarelo, uma música intensa substitui os sons de natureza. As próximas imagens mostram Araní em um traje tradicional indígena, entrando em combate com os corpos que voltaram a vida com objetivo de demonstrar a jogabilidade do game. Uma montagem paralela em que Araní caminha entre os corpos caídos é intercalada a estas imagens de combate e podemos notar os ricos detalhes gráficos da personagem como o uso de peles, *piercings*, penas e pinturas corporais. Após o combate com as criaturas, Araní é surpreendida por um novo desafio, uma espécie de Saci-Pererê estilizado com estatura de um gigante com enormes braços e uma ferocidade demoníaca. É apresentada uma tela preta com o título do *game*. Segue-se então imagens da heroína em uma floresta ao sol, mirando sua visão ao horizonte. Os visuais apresentados nesta versão inicial são de grande qualidade, extremamente competitivos com os apresentados pela indústria americana e japonesa. Indicam um projeto ambicioso do estúdio e a releitura de figuras folclóricas como o Saci-Pererê, caso finalizado com sucesso, colocarão o game em um novo patamar de qualidade gráfica e narrativa. Os *games* de sucesso produzidos no Brasil tem como padrão buscar suas referências gráficas em estilos oriundos da estética de *pixel art* em 2D, estes *games* são categorizados em sua maioria como “*indie games*”, jogos independentes e criados por pequenas equipes. “Araní” mira no sentido contrário, almeja um patamar mais elevado e pouco explorado pelos desenvolvedores brasileiros pelo alto custo do projeto e pela dificuldade na execução e entrega do produto final: *Games* que possam ter uma

qualidade gráfica, narrativa e interativa similar aos grandes jogos produzidos pelo atual estágio mundial de desenvolvimento em 3D.

4.3.2 ASPECTOS SONOROS

Os sons da natureza auxiliaram na criação de um clima de mistério durante o início do trailer de apresentação. Após os créditos iniciais, os sons ambientes são substituídos de forma crescente, acompanhando o ritmo da ação visual, por uma música do gênero *folk metal* da banda Arandu Arakuaa, responsável por toda trilha sonora do *game*. Com letras em Tupi Antigo, as músicas da banda possuem fundação em lendas e ritos indígenas, todos os álbuns foram licenciados para a utilização no *game*. Além dos instrumentos tradicionais de *heavy metal*, temos a presença da viola caipira contribuindo como um elemento de brasilidade na sonoridade da banda. Esta sinergia entre os desenvolvedores dos *games* com os músicos de Arandu Arakuaa garantem uma função única aos aspectos sonoros de “Araní”.

Nos casos anteriores notou-se a utilização pouco específica da trilha sonora como uma condição de suporte às questões visuais, um mero complemento. Neste caso temos uma trilha definida e única, uma rica contribuição para a criação de uma identidade sonora com reflexos que transcendem o próprio jogo, servindo também como uma plataforma de propagação da banda, dos costumes indígenas e da língua tupí entre o público *gamer*.

4.3.3 ASPECTOS NARRATIVOS

A índia Araní é descrita no *teaser trailer* como uma integrante da Tribo do Sol. Sua missão envolve descobrir mais de seu passado e adquirir novos talentos de combate para salvar seu povo de um poder ancestral definido como “Taú”, um espírito maligno que busca vingança após ser aprisionado pelos deuses. O *game* utilizou como inspiração mitologias de toda a América do Sul, apesar do enfoque maior ser no folclore brasileiro (como exemplo do monstro apresentado no fim do *teaser*, uma

clara inspiração no Saci), os autores¹³ criaram um universo ficcional mais abstrato com referências aos mitos Tupi, Tupi-Guaraní e Guaraní. A escolha de trabalhar aspectos mitológicos de todo continente expande consideravelmente o leque de opções narrativas e os rumos tomados pelo jogo. Um game nacional que se aprofunde não somente na mitologia brasileira, mas que dialogue com aspectos mitológicos, folclóricos e culturais dos países vizinhos tem em si o potencial e alcance de identificação com os mercados vizinhos, não se tratando somente de um apelo visual “exótico” para apreciação em mercados externos.

Neste sentido a narrativa de “Araní” por não se ater somente nas raízes nacionais, mas expandindo o entendimento de nossa cultura como uma comunhão de mitos que são presentes em toda América do Sul, contribui para um avanço em comparação com os games anteriores em que os criadores delimitaram sua narrativa por não possuírem um objetivo evidente ou mesmo um receio em tratar de pontos sensíveis. “Araní”, caso realmente empregue elementos comuns entre as culturas, será de fato um interessante passo a frente na construção narrativa do folclore brasileiro. Além de levar narrativas nacionais para apreciação do público externo, terá também a função de trazer similaridades e novos mitos sul-americanos de países vizinhos e que muitas vezes não possuímos o contato, configura-se assim uma via de “mão dupla” ao ponto em que transmite elementos culturais nacionais, mas não deixa de receber um importante conteúdo cultural com mitos compartilhados e novas interpretações de países com mitologias correlacionadas.

4.3.4 ASPECTOS INTERATIVOS

O *teaser trailer* apresenta inimigos que são enfrentados em cenários bem ambientados como a floresta noturna. Uma espécie de “mortos-vivos” e um Saci gigante e demonizado são apresentados na *gameplay*. Espera-se e o jogo aproveite esses espaços para inserir figuras folclóricas de toda a América do Sul, ao estilo do que foi realizado com o Saci. Uma competente variação de cenários e inimigos é

¹³ Cardim, Thiago. Game BR quer mostrar toda a fúria de Araní, guerreira da Tribo do Sol. *Judao*. [Online] 30 de Novembro de 2019. [Acesso em: 03 de 02 de 2019.] <http://judao.com.br/conheca-furia-de-arani-guerreira-da-tribo-do-sol/>.

essencial em games com combate “*Hack’n’Slash*”, em que o jogador recorrentemente luta com hordas de monstros e inimigos. Caso a variação seja baixa, o *game* corre um sério risco de se tornar repetitivo e seu sucesso será diretamente afetado caso não apresente uma condução narrativa aliada a uma jogabilidade fluída em diversos cenários, com variação de inimigos e estratégias para o jogador avançar nos obstáculos apresentados.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apresentou-se uma breve exposição histórica do desenvolvimento dos *games* no Brasil desde sua absorção social como produto midiático integrado ao lar brasileiro até o início de uma manifestação própria com inserções de elementos culturais como estratégia de popularização e consumo. Utilizou-se como base teorias sociais que permitiram identificar a presença de práticas e engenhos comuns à aplicação e desenvolvimento de uma identidade nacional em produtos midiáticos ao levar em consideração três esferas de atuação: da identidade e globalização, do *game* e sua especificidade midiática, e por fim, a esfera da cultura brasileira. Realizou-se então uma exploração do conteúdo de três jogos de produção nacional com a intenção de entender a presença de elementos simbólicos e marcas culturais atreladas em si, que contribuem com a construção de uma assimilação direta com o real ao utilizar características gráficas, sonoras, narrativas e interativas.

Com o total de 10 horas, 53 minutos e 51 segundos de avanço em tempo de jogo. Observou-se nas três obras uma dificuldade em lidar com o tempo presente ao fundamentar suas narrativas em algum passado ou futuro de construção fantástica. Desta maneira, preserva-se em todos os casos analisados, a ressonância dos conceitos integrantes na construção de identidade como uma “comunidade imaginada” (HALL, 2000). Existe o culto ao passado, a necessidade de compartilhar o *game* para obtenção de relevância e sucesso comercial e notou-se também a perpetuação da herança, como o caso do mito das três raças. O mito sobrevive ao ser aplicado como estratégia deliberativa na utilização de elementos culturais negros e indígenas como automaticamente pertencentes a todos os brasileiros pela configuração de uma espécie de patrimônio nacional.

No caso do *game* “Dandara”, notou-se um esvaziamento no material simbólico na aplicação dos elementos culturais (ORTIZ, 1985), ao destacar os aspectos visuais e a escolha da protagonista como estratégia de uma diferenciação que permitiu sucesso e reconhecimento no exterior em contraponto a um maior aprofundamento nas questões históricas e sociológicas. No entanto, foi observado que o *game* e seu título atuam como forma importante e inédita de propagação da figura histórica de Dandara dos Palmares, mesmo que indiretamente.

“Aritana e a Pena da Harpia” nos coloca em uma narrativa com elementos indígenas com muita eficiência, novamente a parte sonora do game foi pouco explorada e soa um tanto ampla visto o rico patrimônio musical indígena que poderia ter sido inserido. Apesar de trazer elementos da cultura indígena, estes elementos são em sua maioria rasos e de fácil identificação, configura-se nesse sentido uma visão genérica e pouco específica. Notou-se um o isolamento histórico da narrativa, sendo conduzida quase em uma realidade paralela pré-descobrimento. Essa recusa em lidar com o tempo presente é comum na construção dos *games* como produtos midiáticos no Brasil. Existe um receio por parte dos criadores em abordar temas vigentes como uma forma de evitar qualquer possível “atrito” com a opinião pública. O ponto de convergência encontrado na análise dos *games* é a preferência em isolar as narrativas em tempos fantásticos, longes da realidade e dos temas vividos pela comunidade indígena na contemporaneidade.

Um dos efeitos, também encontrado em “Aritana”, é a perpetuação do mito das três raças ao permitir o uso irrestrito dos elementos culturais indígenas como forma de encobrir conflitos históricos e raciais, atribuindo a estes elementos o patamar de “nacional”, propriedade de todos os brasileiros. Conceitualmente, notamos também neste caso, que a resignificação deste material simbólico de fato acaba por esvaziar sua especificidade de origem. Os criadores conseguiram transportar com êxito um extrato do imaginário nacional do índio, de fácil assimilação aos brasileiros, também como uma estratégia para reconhecimento e diferenciação do produto no exterior. A principal carência do game é uma maior especificidade na definição da identidade indígena apresentada. É essencial que o *game* supere seu formato para que os espaços destinados às construções identitárias sejam utilizados não só para “trazer” com competência a cultura indígena, mas que também ajudem a “levar”

temas pertinentes à atual situação dos povos indígenas brasileiros para apreciação e discussão do público.

Em “Araní”, temos alguns possíveis diferenciais dos demais *games* analisados, sua parte sonora incorporou elementos culturais indígenas com competência ao realizar uma parceria com a banda de *folk metal* Arandu Arakuaa. Além da sonoridade com a viola caipira, a banda possui letras inspiradas em ritos indígenas e como idioma cantado utiliza o Tupi Antigo. Essa escolha apresenta um plano interessante para a identidade sonora do jogo, ao não restringir seu uso a um mero acessório dos elementos visuais. Notou-se também um possível avanço nos quesitos narrativos do game, apesar de isolar o tema indígena em um tempo fantástico e em novamente negar os temas e questões contemporâneas, ainda assim, foi realizada uma proposta de propagação de mitos folclóricos de toda a América do Sul com um maior enfoque na mitologia brasileira. Essa estratégia poderá representar um avanço na construção narrativa dos *games* brasileiros.

Ao se aliar aos conhecimentos mitológicos vizinhos, o jogo contribui para a manifestação de uma cultura nacional ao mesmo passo em que enriquece o nosso conhecimento sobre mitos compartilhados que muitas vezes, por uma enorme imposição das culturas norte-americana e europeia, não possuímos o menor contato apesar das proximidades geográficas.

REFERÊNCIAS

1. **Wijman, Tom.** Newzoo's 2018 Report: Insights Into the \$137.9 Billion Global Games Market. *Newzoo*. [Online] Newzoo, 20 de Junho de 2018. [Acesso em: 09 de Novembro de 2018.] <https://newzoo.com/insights/articles/newzoos-2018-report-insights-into-the-137-9-billion-global-games-market/>.
2. **Canaltech.** Levantamento revela: Brasil é o quarto maior mercado de games no mundo. *Canaltech*. [Online] 08 de Outubro de 2012. [Acesso em: 09 de Novembro de 2018.] <https://canaltech.com.br/games/Levantamento-revela-Brasil-e-o-quarto-maior-mercado-de-games-no-mundo/>.
3. **Crecente, Brian.** Variety. *Red Dead Redemption 2' Earns Record-Breaking \$725 Million Opening Weekend*. [Online] Variety, 30 de Outubro de 2018. [Acesso em: 11 de Novembro de 2018.] <https://variety.com/2018/gaming/news/red-dead-redemption-2-opening-weekend-1203014421/>.
4. **Araujo, Lucas Alvaro.** Araní - Game brasileiro independente recebe seu primeiro teaser de gameplay. *Adrenaline*. [Online] UOL, 05 de Novembro de 2018. [Acesso em: 12 de Novembro de 2018.] <https://adrenaline.uol.com.br/2018/11/05/57090/arani-game-brasileiro-independente-recebe-seu-primeiro-teaser-de-gameplay-/>.
5. **Chiado, Artur Palma e Marcus Garrett.** *1983 - O Ano dos Videogames no Brasil*. Zero Quatro Mídia, 2017.
6. **Araújo, Bruno.** Conheça 'Dandara', game com Tarsila do Amaral, Brasil colonial e uma nova ideia para o gênero de 'Metroid'. *G1*. [Online] Globo, 08 de Fevereiro de 2018. [Acesso em: 15 de Novembro de 2018.] <https://g1.globo.com/pop-arte/games/noticia/conheca-dandara-game-com-tarsila-do-amaral-brasil-colonial-e-uma-nova-ideia-para-o-genero-de-metroid.ghtml>.
7. **Sampaio, Henrique.** Dandara é um belo metroidvania brasileiro criado especialmente para telas de toque. *Overloadr*. [Online] 16 de Maio de 2016. [Acesso em: 15 de Novembro de 2018.] <http://overloadr.com.br/especiais/2016/05/dandara-e-um-belo-metroidvania-brasileiro-criado-especialmente-para-telas-de-toque/>.
8. **Aliaga, Victor.** CRIADORES DE DANDARA REVELAM DETALHES DA PRODUÇÃO DO GAME BRASILEIRO. *IGN BRASIL*. [Online] 06 de Fevereiro de 2018. [Acesso em: 15 de Dezembro de 2018.] <https://br.ign.com/dandara/58068/feature/criadores-de-dandara-revelam-detalhes-da-producao-do-game-br>.
9. **Jenkins, Henry.** *Cultura da Convergência*. s.l. : Aleph, 2009. 978-8576570844.
10. **Ortiz, Renato.** *Cultura Brasileira e Identidade Nacional*. s.l. : Brasiliense, 2001. 978-8511070149.
11. **Hall, Stuart.** *A Identidade Cultural na Pós-Modernidade*. s.l. : Lamparina, 2014. 978-8583160076.

12. —. *Da Diáspora. Identidades e Mediações Culturais*. s.l. : UFMG, 2013. 978-8542300284.
13. **Lévy, Pierre**. *Cibercultura*. s.l. : Editora 34, 1999. 978-8573261264.
14. **Ferreira, Maria Nazareth, et al.** *Cultura e Comunicação: Perspectivas para a América Latina*. s.l. : CELACC, 2007. 978-8572050630.
15. **Ramos, Daniela Osvald**. *A Expansão do Jornalismo para o Ambiente Numérico*. s.l. : Appris, 2016. 978-8547302306.
16. **Sodré, Muniz**. *Antropológica do espelho: Uma teoria da comunicação linear e em rede*. s.l. : Vozes, 2013. 978-8532626844.
17. **Rebs, Rebeca Recuero**. A CULTURA COMO CONFIGURADORA DE IDENTIDADES NOS SOCIAL GAMES. *Revista Interamericana de Comunicação Midiática*. 2013, Vol. 12, 24.
18. **Valve Corp**. Aritana and the Harpy's Feather. *Steam*. [Online] Duaik Entretenimento, 15 de Agosto de 2014. [Acesso em: 21 de Janeiro de 2019.] https://store.steampowered.com/app/314360/Aritana_and_the_Harpys_Feather/.
19. **Virtuous Tecnologia da Informação**. Só História. *Mapinguari - Lendas e Mitos*. [Online] Virtuous Tecnologia da Informação, 2009. [Acesso em: 21 de Janeiro de 2019.] <https://www.sohistoria.com.br/lendasemitos/mapinguari/>.
20. **Cardim, Thiago**. Game BR quer mostrar toda a fúria de Araní, guerreira da Tribo do Sol. Judao. [Online] 30 de Novembro de 2019. [Acesso em: 03 de 02 de 2019.] <http://judao.com.br/conheca-furia-de-arani-guerreira-da-tribo-do-sol/>.