

**PRESENÇA DA NARRATIVA INDÍGENA
NA ESTRUTURAÇÃO DE GAMES ELETRÔNICOS**

Luama Socio (UNITINS)

luamasocio@gmail.com

Amanda Mendes Pereira (UNITINS)

amandaleal013@gmail.com

RESUMO

Este trabalho investiga a presença de elementos narrativos dos povos originários em *games* eletrônicos brasileiros, com foco na análise do jogo Huni Kuin-Os caminhos da Jiboia, produzido por membros do povo indígena kaxinawá, do Acre, apontando para a convergência entre a universalidade estrutural das narrativas tradicionais e os novos suportes narrativos interativos e cibernéticos configurados pelos *games* disponibilizados pela *internet*. A investigação é realizada no contexto do grupo de pesquisa em “Poéticas discursivas em textos de autores representativos dos povos originários brasileiros” do curso de Letras da Universidade Estadual do Tocantins – Unitins. A metodologia é exploratória bibliográfica e o embasamento teórico inclui pensadores da cultura brasileira e indígena e também da teoria literária e da *cibercultura*, dentre os quais, Ailton Krenak, Vladimir Propp e Pierre Lévy. Constatamos que o modo da oralidade subjacente a várias histórias indígenas disponíveis no ambiente da *cibercultura* remete às estruturas e funcionalidades das narrativas universais, aproximando essas histórias do conceito do maravilhoso e também das estratégias funcionais das narrativas tradicionais, e que essas estratégias são aproveitadas na estruturação dos pontos-chave interacionais dos *games* eletrônicos de temática indígena disponibilizados pela *internet*.

Palavras-chave:

Estruturalismo. Games indígenas. Narrativas indígenas.

ABSTRACT

This work investigates the presence of narrative elements from original peoples in Brazilian electronic games, focusing on the analysis of the game Huni Kuin-Os Caminhos da Jiboia, produced by members of the Kaxinawá indigenous people, from Acre, pointing to the convergence between structural universality of traditional narratives and the new interactive and cybernetic narrative supports configured by games made available on the *internet*. The investigation is carried out in the context of the research group on “Discursive poetics in texts by authors representing indigenous Brazilian peoples” of the Literature course at the Universidade Estadual do Tocantins – Unitins. The methodology is bibliographical exploratory and the theoretical basis includes thinkers from Brazilian and indigenous culture and also from literary theory and cyberculture, including Ailton Krenak, Vladimir Propp and Pierre Lévy. We found that the mode of orality underlying several indigenous stories available in the cyberculture environment refers to the structures and functionalities of universal narratives, bringing these stories closer to the concept of the marvelous and also to the functional strategies of traditional narratives, and that these strategies are used in

structuring the Interactional key points of indigenous-themed electronic games available on the internet.

Keywords:

Structuralism. Indigenous games. Indigenous narratives.

1. Introdução

Desde o advento e implantação cultural em nível mundializado da *internet*, os povos indígenas passaram a se mobilizar para a utilização das novas ferramentas tecnológicas de comunicação. Dentre vários aspectos da necessidade dessa utilização destaca-se o fato de que a apropriação da *internet*, sob todas as suas formas, está ligada à ideia de protagonismo.

Segundo Pierre Lévy (1998), com a *internet*, a humanidade vive a potencialidade de exercer diretamente a autoria de suas próprias histórias e também de ler a história dos outros sem a mediação das instituições curatoriais anteriormente plenamente vigentes, tais como editoras, universidades, museus, etc.

A partir de pressupostos teóricos estruturados na observação das relações entre literatura, arte e mídia, as quais configuram a linha do grupo em que estamos inseridos na Universidade Estadual do Tocantins, pretende-se, neste artigo, apontar para elementos de abertura de artistas e representantes indígenas à utilização de ferramentas e inserção de seus valores na rede de trânsito comunicativo específico dos modos da era da *cibercultura* com vistas à veiculação de mensagens oriundas especificamente da mentalidade dos povos originários.

O que aprendi ao longo dessas décadas é que todos precisam despertar, porque, se durante um tempo éramos nós, os povos indígenas, que estávamos ameaçados de ruptura ou da extinção dos sentidos das nossas vidas, hoje estamos todos diante da iminência de a Terra não suportar a nossa demanda. (KRENAK, 2018, p. 30)

Percebemos, então, que os povos indígenas, com suas poéticas, artes e discursos têm realizado uma contribuição orientada pelo desejo de fomentar o sentido de urgência para com a necessidade da preservação da natureza através da comunicação. Essa contribuição dissemina-se hoje pelas redes, incluindo os jogos eletrônicos.

Selecionamos, portanto, narrativas indígenas que se apresentam em forma de *game*, veiculadas em suportes característicos da comunicação digital com o objetivo específico de realizar leitura e análise de aspectos temáticos e formais de tais narrativas. Trata-se aqui do jogo ele-

trônico Huni Kuin-Os caminhos da Jiboia, produzido por membros do povo indígena kaxinawá, do Acre.

Nossa análise das temáticas indígenas é embasada pelos pensamentos teóricos de Ailton Krenak e nossas análises formais seguem o método da teoria literária, especialmente os ensinamentos de Antônio Cândido quanto à relação das estruturas formais narrativas, seus símbolos e sua relação com a dimensão histórico-social em associação com a teoria estrutural da narrativa de Vladimir Propp.

Ao longo de nossos estudos passamos a perceber que os valores de preservação da vida e da natureza, nitidamente associados à visão de mundo indígena, expressos em suas obras poéticas e discursivas por meio de estruturas formais desafiadoras dos gêneros canônicos, devem agora ser vistos como algo longe do rótulo de “primitivos” pela sociedade contemporânea, pois combinam a mais avançada tecnologia em sua divulgação, com os valores mais fundamentais, ou “tradicionais”, considerados próprios à sobrevivência ameaçada da humanidade no planeta.

2. A teoria funcional da narrativa e a estruturação de games

Para a análise do jogo eletrônico Huni Kuin-Os caminhos da Jiboia, partimos do ponto de vista de que os jogos eletrônicos ou *games* são estruturados pelas tecnologias digitais em parâmetros estéticos anteriores à própria função de jogo, tais como figuras, desenhos, grafismos, animações, efeitos (sonoro/visuais), em conjunto com as regras, as quais configuram o jogo propriamente dito, colocadas ao jogador, ou seja, em suas interfaces, como explica Cristiano Natal Tonéis (2012):

Podemos assim compreender que uma interface inteligente é uma interface planejada segundo critérios de *design* e jogabilidade, citemos: apresentar-se prazerosa para o jogador; ser amigável, de fácil utilização (intuitiva); esteticamente agradáveis e também divertidas. Uma interface inteligente pode contribuir para experiências estéticas no interior do *game* (Tonéis 2010) ao passo que colaborem no processo de aprendizagem do jogo, do novo universo a ser descoberto, ou seja, para momentos de apreciação e construção de conhecimentos oferecidos neste universo alternativo – metaverso. (TONÉIS, 2012, p. 158)

Ressalta-se que o jogo é disposto ao jogador na forma de um universo narrativo, em que ele, ao adentrar nesse universo, assume o papel de personagem e interage nessa esfera, participando do enredo de forma ativa. Nesse sentido o jogo, como tal, é composto de uma estrutura narra-

tiva em que se encontram todos os elementos funcionais comuns a todas as narrativas, os quais vão sendo atualizados enquanto se joga.

Portanto, utilizamos ferramentas da teoria literária para a análise dessa narrativa. Nesse ponto lançamos mão das noções colocadas pela teoria da narrativa das funções morfológicas propostas por Vladimir Propp (1984, p. 27), em que se analisa os “elementos constantes (...), permanentes, os quais são as funções das personagens (...), o número de funções (...), a sequência das funções”, entre outros aspectos.

Ao mesmo tempo observamos que a transposição das narrativas orais para o *game*, mobiliza em seu *design* e em seus temas a conexão entre os aspectos formais (de gênero), temáticos, sociais e históricos das histórias advindas das formas orais das culturas originárias (no caso, aqui a Huni-kuin), tais como a presença de figuras relacionadas ao respeito à natureza e à presença dos mundos animal e vegetal em conexão com a valorização da vida em meio à natureza, o que fica patente no cenário da floresta, nas vestimentas das personagens, no tipo de personagens, que se constituem de animais em meio aos humanos, assim como os objetos todos utilizados pelas personagens remetem às culturas indígenas.

Observamos, ao longo de nossa pesquisa, que os povos originários, agora na época da *cibercultura*, não hesitam em se apoderar de todas as formas possíveis de comunicação para espalharem sua poética e sua política pelo mundo, através da *internet*.

Silenciados, negados e anulados historicamente, vemos, como uma atitude cada vez mais consolidada no meio indígena, lideranças e intelectuais indígenas apropriarem-se direta e fortemente da literatura, do livro, da *internet*, isto é, dos meios de comunicação que circundam a academia e o jornal para se expressarem e denunciarem a violência física e simbólica a que são submetidos, tensionando esse espaço de produção de discurso com suas vozes, literaturas, performances, artes plásticas, e, com isso mostrando, por meio de suas expressões, que reivindicam o presente, o passado e o futuro. (DORRICO, 2017, p. 115)

Pelo fato de a *internet* oferecer possibilidades multimidiáticas, ou seja, audiovisuais, além da escrita, as performances indígenas na forma da oralidade, antes restritas ao nível da presença física, agora são disponibilizadas em plataformas digitais. Esse fenômeno corrobora o pensamento de Pierre Lévy quanto à nova emergência do valor da oralidade com o advento da *cibercultura*:

Antes de condenar os videogames, os humanistas, os pedagogos, os criadores, os autores, deveriam valer-se desta nova escritura e produzir com ela obras dignas desse nome, inventar novas formas de saber e exploração

que lhes correspondam, dar-lhes seus títulos de nobreza. Nada seria pior do que uma situação em que as pessoas de cultura se crispasssem sobre o território do texto alfabético, enquanto a linguagem do futuro seria deixada aos técnicos e comerciantes. [...] Por uma espécie de retorno em espiral à oralidade das origens, o saber poderia ser de novo tomado pelas coletividades humanas vivas antes que por suportes separados. (LÉVY, 1998, [n/p])

Nossa pesquisa aponta para o fato de que os suportes da *cibercultura* no formato audiovisual e interativo, a despeito da atualidade de sua tecnologia e pós-modernidade, abriga, no contexto discursivo indígena, histórias tradicionais, ou seja, poéticas indígenas advindas das narrativas orais ancestrais, numa espécie de mensagem de união entre passado, presente e futuro. Sobre a ideia de vínculo entre literatura oral e passado lemos em Câmara Cascudo:

Outrora os chefes indígenas reuniam-se, ao redor das chamas, para discutir a vida da tribo, marcha dos dias, mudança das malocas, situação dos plantios, proximidade das piracemas. Era também a hora em que os moços, os curumiaçu, tomavam conhecimento das tradições guerreiras, das ocorrências seculares, dos segredos orais que orgulham a memória de narradores e auditório, ligados pela continuidade do idioma e do sangue. (CASCUDO, 2012, p. 81)

Através da persistência da oralidade subjacente às produções literárias indígenas é possível observar a afirmação de identidade e memória social pela permanência e reiteração de imagens criadas a partir de uma realidade vivida e ao mesmo tempo constante nas obras poéticas desses povos. Essas histórias são exemplos, por um lado, de um pensamento que desafia a abstração típica da mentalidade do colonizador, mas que, por outro lado, dialoga com estruturas narrativas universais, aproximando essas histórias do conceito do maravilhoso dos contos de fada tradicionais (TODOROV) e também das estratégias funcionais das narrativas universais (PROPP).

Vladimir Propp foi o primeiro a estudar a estrutura narrativa, sendo que seu trabalho é considerado pioneiro para outros estudos na área. Em 1928, na Rússia, Propp lança o livro “Morfologia do Conto” [...]. O trabalho de Propp se concentra no estudo de uma centena de contos russos de uma coletânea, sendo que ao final do estudo das partes constitutivas de cada conto desse *corpus* o autor conseguiu esboçar um modelo geral de descrição e de funcionamento que permitiu classificar os contos, não segundo seus assuntos, mas sim segundo as suas estruturas, para Propp, o mais importante estava nas regras estruturais que regem uma narrativa e não seus elementos. Em outras palavras, se trata de uma descrição dos contos segundo suas partes constitutivas e as relações dessas partes entre elas e com o todo. Propp define trinta e uma funções, chegando à conclusão de que todos os contos são iguais, isso se tratando de sua estrutura. O autor

ainda diz que “da mesma forma que se utiliza um metro para determinar o comprimento de um tecido, pode-se utilizar este esquema para definir os contos”. (MAIOLI; MONTEIRO, [s/d], p. 2)

Refletindo sobre a estrutura universal das narrativas tradicionais descritas por Propp é possível inferir a adequação das histórias indígenas como propícias à base temática dos *games* interativos disponibilizados pela *cibercultura* à medida que fornecem histórias estruturadas sobre as funções narrativas discernidas por Propp, as quais configuram os pontos de interatividade dos jogos.

[...] os primeiros jogos digitais surgiram em princípio nas décadas de 1950 e 1960 em bases militares, laboratórios e departamentos de pesquisa e tecnologia. Seu desígnio inicial não era o de entretenimento [...]. Inicialmente, a linguagem utilizada para os jogos digitais era simples, semelhante aos jogos de tabuleiro, posteriormente com o avanço da tecnologia em busca de soluções estético-formais que resolvessem pontos como imersão e expressividade narrativa, os jogos adquiriram linguagem análoga a do cinema, chegando atualmente ao fotorrealismo gráfico. [...] Os jogos digitais hoje dialogam com linguagens pictóricas, figurativas, mecanismos de interação e narrativas, portanto são multimidiáticos. (FAQUIN; VIEIRA, 2016, p. 4)

Assim, ao mesmo tempo que as narrativas indígenas transformadas em *games* dão suporte à jogabilidade porque são estruturadas sobre a universalidade funcional, também veiculam as imagens específicas dos valores dos povos originários, as quais são importantes na militância pela conscientização da luta por direitos e na contribuição dos povos originários para o mundo globalizado contemporâneo.

Do ponto de vista estrutural, as funções das personagens que representam as partes fundamentais do conto tradicional, ocorrem em campos de ação que se dividem a partir de possibilidades binárias que são “contadas” pelo narrador tradicional consistindo no enredo das histórias. Porém esse mesmo binarismo constitui, no *game*, justamente o elemento programado da jogabilidade em que o narrador é substituído pelo jogador. Do ponto de vista específico da natureza da oralidade como aspecto estilístico de base das histórias dos povos tradicionais é possível e desejável ultrapassar a “rigidez” do binarismo estruturalista ao analisarmos as narrativas das culturas orais à medida que tais narrativas, embora apresentem padrões, devem muitas vezes sua complexidade justamente a tudo o que fica de fora do padrão, pois são atualizadas no momento da oralidade. No entanto, assim que passadas para o estatuto do registro escrito ou para a programação do jogo, é notável como a abordagem estruturalista se adequa aos modos do próprio funcionamento da interatividade digital, a qual se caracteriza por basear-se inteiramente no binarismo dos al-

goritmos que programam a jogabilidade. Sobre a insuficiência da análise estruturalista na abordagem especificamente do fenômeno da literatura oral, Walter Ong faz uma crítica que, não obstante esteja impregnada por um tom negativo, ao mesmo tempo inclui a ideia de aproximação do binarismo estrutural à realidade atual da *cibercultura*:

[...] a análise estruturalista, que muitas vezes é acusada de ser patentemente abstrata e tendenciosa - todas as estruturas discernidas revelam-se binárias (vivemos na era do computador), e o binarismo é obtido pela omissão de outros elementos, muitas vezes cruciais, que não se adaptam ao padrão binário. Além disso, as estruturas binárias, por interessantes que sejam os padrões abstratos formados por elas, não parecem explicar a pressão psicológica de uma narrativa - não conseguem, assim, explicar por que uma história é uma história. Estudos sobre a oralidade, como esses, revelaram que a narrativa oral nem sempre é composta de forma a admitir uma análise binária estruturalista pronta, ou mesmo a análise temática rígida que Propp (1968) aplica aos contos populares. A estrutura da narrativa oral de vez em quando malogra, embora esse fato não cause embaraços a um bom narrador, treinado em técnicas de digressão e de *flash-back*. O "fio" narrativo direto, como evidenciou Peabody 0975, pp. 179, 235), é muito menos funcional na apresentação oral primária do que na composição escrita (ou na apresentação oral por pessoas influenciadas pela composição escrita). (ONG, 1988, p. 184)

Aparentemente cuidadosos com essa questão do perigo reducionista na adequação das histórias da oralidade ao suporte digital dos *games*, os desenvolvedores do jogo eletrônico Huni Kuin-Os caminhos da Jiboia, disponibilizam em um *site* todo o processo de construção do jogo, incluindo os vídeos com a contação de histórias (que foram a base do jogo) pelos contadores da comunidade Kaxinawá, num esforço de produção documental concomitante à produção de um objeto específico do contexto da *cibercultura*, qual seja, o próprio *site*. Nesse sentido, a produção do *game* originou vários outros produtos culturais de natureza multimidiática, os quais podem ser acessados facilmente pela *internet*.

3. Huni Kuin-Os caminhos da Jiboia

Estratégias narrativas tradicionais (funções) podem ser nitidamente detectadas no jogo eletrônico Huni Kuin-Os caminhos da Jiboia, produzido por membros do povo indígena kaxinawá. Nesse tópico, nossas análises mostram como a própria configuração das narrativas tradicionais estruturam modos discursivos específicos da *cibercultura*, como é o caso dos jogos eletrônicos.

Os desenvolvedores do *game* Huni Kuin-Os caminhos da Jiboia explicam que o trabalho:

[...] foi desenvolvido a fim de abordar a cultura do povo indígena Kaxinawá (ou Huni Kuin, como os próprios se denominam), a fim de possibilitar uma experiência de intercâmbio de conhecimentos e memórias indígenas por meio da linguagem dos *videogames*. Sua proposta é propiciar uma imersão no universo *huni huin*, em que os jogadores possam entrar em contato com saberes indígenas – como os cantos, grafismos, histórias, mitos e rituais deste povo – possibilitando uma circulação destes conhecimentos por uma rede mais ampla. Neste sentido, a produção do jogo foi concebida como uma criação coletiva da equipe de pesquisadores, da equipe técnica e dos narradores, desenhistas e cantadores indígenas, que buscaram um esforço permanente de tradução entre culturas, mídias e formatos. (HUNI KUIN, [s/d])

Ao acessarmos o *site* em que o jogo é disponibilizado para *download* gratuito, deparamo-nos efetivamente com todo o processo de coleta, pelos desenvolvedores, das histórias que dão base para a narrativa interativa do jogo em si através dos traços mencionados acima (cantos, grafismos, histórias, mitos e rituais), compondo desde a caracterização visual e linguística das personagens, até o enredo estruturante dos passos do jogo. As ações estruturantes do *game* baseiam-se na seguinte narrativa, a qual, na verdade é a condensação de várias narrativas ancestrais:

Um casal de gêmeos kaxinawá foram concebidos pela jiboia *Yube* em sonhos e herdaram seus poderes especiais. Um jovem caçador e uma pequena artesã, ao longo do jogo, passarão por uma série de desafios para se tornarem, respectivamente, um curandeiro (*mukaya*) e uma mestra dos desenhos (*kene*). Nesta jornada, eles adquirirão habilidades e conhecimentos de seus ancestrais, dos animais, das plantas e dos espíritos; entrarão em comunicação com os seres visíveis e invisíveis da floresta (*yuxin*), para se tornarem, enfim, seres humanos verdadeiros (*Huni Kuin*). (HUNI KUIN, [s./d.])

O jogo é organizado em fases, as quais são protagonizadas por personagens diferentes em cada uma delas. A primeira fase é protagonizada pela personagem *Yube Nawa Aïbu*, um dos heróis da história, que tem como tarefa aprender a acionar o poder especial do cipó, o *nixi pae*. Levando em consideração a síntese narrativa dessa fase e, posteriormente, a contextura do jogo como um todo, é possível observar como sua estruturação, em cada uma das fases, se dá nos termos funcionais morfológicos ensinados pela teoria de Vladimir Propp (1984) sobre o conto maravilhoso:

O conto maravilhoso, habitualmente, começa com certa situação inicial. Enumera-se os membros de uma família ou o futuro herói [...] é apresentado simplesmente pela menção do seu nome ou indicação de sua situa-

ção. [...] Definimos este elemento como “situação inicial” [...]. Após a situação inicial vem as seguintes funções. (PROPP, 1984, p. 31)

Destarte, é possível observar como a fase inicial, caracterizada pelo *afastamento* do herói, é caracterizada, na narrativa do jogo, pelo encontro do herói com uma personagem que lhe diz que, “para se tornar uma pessoa verdadeira” é necessário adquirir os “conhecimentos do Yuxibu”. E é assim que Yube Nawa Aibu afasta-se da estabilidade subentendida como anterior à história, a qual caracteriza o contexto dessa primeira fase, e inicia seu percurso nos moldes mencionados por Propp (1984, p. 32): “As formas habituais de afastamento são: para o trabalho, para a mata, para dedicar-se ao comércio, para a guerra”.

A partir daí, Yube Nawa Aibu, herói do jogo e da história, que investirá o jogador do *game* das funções de seu percurso, terá que saltar obstáculos, lutar com animais, aproveitar oportunidades, todas pequenas ações de transposição de obstáculos específicas do formato de jogo eletrônico, as quais são genericamente classificadas como critérios de “jogabilidade” ou *gameplay*:

Sid Méier uma vez definiu *gameplay* como “uma série de opções interessantes”, (...) Para outros autores, *gameplay* é “uma ou mais séries de desafios” em uma relação causal, num ambiente de simulação. (PRADO; VANUCHI, 2009, p. 133)

Observa-se que frequentemente o jogo se caracteriza pelo preenchimento, através da “jogabilidade”, do intervalo entre uma primeira e uma segunda função (Propp). Do ponto de vista estritamente funcional narrativo, de acordo com Propp, a segunda função relaciona-se com uma “proibição” que, numa terceira função, é “transgredida”. Ao jogar o Huni Kuin são perfeitamente discerníveis tais funções assim que Yube Nawa Aibu encontra a grande cobra que lhe diz que ele “não deve fugir do meu mundo e roubar o meu conhecimento”; ou seja, a partir da segunda função segue-se outro nível de jogabilidade constituído efetivamente pelo *gameplay* embasado na transgressão de tal proibição, com Yube Nawa Aibu agora tendo que continuar seu caminho cheio de obstáculos, perseguido pela cobra.

Dessa forma podemos perceber como as narrativas ancestrais estruturam os formatos de narrativas típicas da *cibercultura*, como o *game* abordado nessa análise.

4. Considerações finais

Com o advento da *internet* e das mídias digitais foram surgindo novas formas da cultura manifestar-se no mundo e essas mídias passaram a ser o espaço da diversidade e do diálogo político. Isso proporcionou aos indígenas comunicarem suas criações poéticas em conexão com a condição humana universal, isto é, trazendo à tona estruturas e temas de extrema necessidade como preservação da natureza e respeito à diversidade da vida através dos *games* entre outros formatos disponíveis.

Esta pesquisa consistiu num caminho de produção de reflexões e análises sobre esses discursos manifestados das mais diversas formas, em específico sobre a intersecção entre histórias tradicionais e estruturação de *games*.

Acreditamos que o nosso papel de acadêmicos da área das Letras se faz nessa contribuição de fomentar discussões sobre temas urgentes e contemporâneos, tais como as novas formas em que a Literatura aparece.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CANDIDO, Antonio. O direito à literatura. In: _____. *Vários escritos*. 4. ed. Rio de Janeiro: Ouro sobre azul, 2004.

CASCUDO, Câmara. *Literatura oral no Brasil*. São Paulo: Global. 2012.

DORRICO, Julie. A literatura indígena brasileira e as novas tecnologias da Memória: da tradição oral à escrita formal e à utilização de mídias digitais. *Littera On-line*. p. 113-39, n. 14, 2017. Disponível em: <https://periodicosletronicos.ufma.br/index.php/littera/article/view/8119>

FAQUIN, César Biégas, VIEIRA, Cíntia Marques. Apontamentos Sobre as Narrativas Aplicadas em Jogos Digitais. Universidade Tuiuti Do Paraná – UTP Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens; Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. In: XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, São Paulo-SP, 05 a 09/09/2016. Disponível em: <https://www.portalintercom.org.br/anais/nacional2016/resumos/R11-0529-1.pdf>. Acesso em: 22 jun. 2023.

KRENAK, Ailton. *Ideias para adiar o fim do mundo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

LEVY, Pierre. *Nós Somos o Texto*. 1998. Disponível em: <http://caosmo>

se.net/pierrelevy/nossomos.html. Acesso em: 10, outubro 2023.

MAIOLI, Melina Altavini, MONTEIRO, Suelen Santos. *Estudando o texto narrativo através das teorias de Propp, Bremond e Larivaille: um trabalho com 1ª e 2ª séries para a construção de textos mais coerentes*. Disponível em: https://alb.org.br/arquivo-morto/edições_anteriores/anais_17/txtcompletos/sem13/COLE_1426.pdf. Acesso em: 22 jun. 2023.

ONG, Walter. *Oralidade e cultura escrita: A tecnologização da palavra*. tradução Enid Abreu Dobránszky. Campinas: Papiрус, 1998.

PRADO, G; VANNUCHI, H. Discutindo o conceito de gameplay. *Revista Texto Digital*, v. 5, n. 2, p. 130-40, Florianópolis, Santa Catarina, Brasil, 2009. Disponível em: https://periodicos.ufsc.br/index.php/texto_digital/article/view/1807-9288.2009v5n2p130

PROPP, Vladimir. *Morfologia do conto maravilhoso*. Trad. de Jasna Paravitch Sarhan. Rio de Janeiro: Editora Forense Universitária, 1984.

TONÉIS, Cristiano Natal. Experiência estética e a interface nos jogos digitais: a produção de um edutainment game – Lua. *Revista Tecnologia e Sociedade*, v. 8, p. 150-65, Curitiba. Disponível em: <https://periodicos.utfpr.edu.br/rts/article/view/2600> Acesso em 12 mai. 2022.

Outra fonte:

HUNI KUIN. *Huni Kuin-Yube Baitana*, [s/d]. Disponível em: http://www.game_hun_ikuin.com.br/. Acesso em: 10, outubro 2023.