



Ciências Sociais Aplicadas: As Relações como Meio de Compreender a Sociedade

Luciana Pavowski Franco Silvestre
(Organizadora)

Atena
Editora
Ano 2020



Ciências Sociais Aplicadas: As Relações como Meio de Compreender a Sociedade

Luciana Pavowski Franco Silvestre
(Organizadora)

Atena
Editora
Ano 2020

Editora Chefe

Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

Assistentes Editoriais

Natalia Oliveira

Bruno Oliveira

Flávia Roberta Barão

Bibliotecário

Janaina Ramos

Projeto Gráfico e Diagramação

Natália Sandrini de Azevedo

Camila Alves de Cremo

Luiza Alves Batista

Maria Alice Pinheiro

Imagens da Capa

Shutterstock

Edição de Arte

Luiza Alves Batista

Revisão

Os Autores

2020 by Atena Editora

Copyright © Atena Editora

Copyright do Texto © 2020 Os autores

Copyright da Edição © 2020 Atena Editora

Direitos para esta edição cedidos à Atena

Editora pelos autores.



Todo o conteúdo deste livro está licenciado sob uma Licença de Atribuição *Creative Commons*. Atribuição-Não-Comercial-NãoDerivativos 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0).

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores, inclusive não representam necessariamente a posição oficial da Atena Editora. Permitido o *download* da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

A Atena Editora não se responsabiliza por eventuais mudanças ocorridas nos endereços convencionais ou eletrônicos citados nesta obra.

Todos os manuscritos foram previamente submetidos à avaliação cega pelos pares, membros do Conselho Editorial desta Editora, tendo sido aprovados para a publicação.

Conselho Editorial

Ciências Humanas e Sociais Aplicadas

Prof. Dr. Alexandre Jose Schumacher – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Paraná

Prof. Dr. Américo Junior Nunes da Silva – Universidade do Estado da Bahia

Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Prof. Dr. Antonio Gasparetto Júnior – Instituto Federal do Sudeste de Minas Gerais

Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília

Prof. Dr. Carlos Antonio de Souza Moraes – Universidade Federal Fluminense
Profª Drª Cristina Gaio – Universidade de Lisboa
Prof. Dr. Daniel Richard Sant’Ana – Universidade de Brasília
Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia
Profª Drª Dilma Antunes Silva – Universidade Federal de São Paulo
Prof. Dr. Edvaldo Antunes de Farias – Universidade Estácio de Sá
Prof. Dr. Elson Ferreira Costa – Universidade do Estado do Pará
Prof. Dr. Eloi Martins Senhora – Universidade Federal de Roraima
Prof. Dr. Gustavo Henrique Cepolini Ferreira – Universidade Estadual de Montes Claros
Profª Drª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice
Prof. Dr. Jadson Correia de Oliveira – Universidade Católica do Salvador
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense
Profª Drª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
Prof. Dr. Luis Ricardo Fernandes da Costa – Universidade Estadual de Montes Claros
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Marcelo Pereira da Silva – Pontifícia Universidade Católica de Campinas
Profª Drª Maria Luzia da Silva Santana – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Profª Drª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Rita de Cássia da Silva Oliveira – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof. Dr. Rui Maia Diamantino – Universidade Salvador
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. William Cleber Domingues Silva – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

Ciências Agrárias e Multidisciplinar

Prof. Dr. Alexandre Igor Azevedo Pereira – Instituto Federal Goiano
Profª Drª Carla Cristina Bauermann Brasil – Universidade Federal de Santa Maria
Prof. Dr. Antonio Pasqualetto – Pontifícia Universidade Católica de Goiás
Prof. Dr. Cleberton Correia Santos – Universidade Federal da Grande Dourados
Profª Drª Daiane Garabeli Trojan – Universidade Norte do Paraná
Profª Drª Diocléa Almeida Seabra Silva – Universidade Federal Rural da Amazônia
Prof. Dr. Écio Souza Diniz – Universidade Federal de Viçosa
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Fágner Cavalcante Patrocínio dos Santos – Universidade Federal do Ceará
Profª Drª Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Prof. Dr. Jael Soares Batista – Universidade Federal Rural do Semi-Árido
Prof. Dr. Júlio César Ribeiro – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Profª Drª Lina Raquel Santos Araújo – Universidade Estadual do Ceará
Prof. Dr. Pedro Manuel Villa – Universidade Federal de Viçosa
Profª Drª Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará
Profª Drª Talita de Santos Matos – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Dr. Tiago da Silva Teófilo – Universidade Federal Rural do Semi-Árido
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas

Ciências Biológicas e da Saúde

- Prof. Dr. André Ribeiro da Silva – Universidade de Brasília
Profª Drª Anelise Levay Murari – Universidade Federal de Pelotas
Prof. Dr. Benedito Rodrigues da Silva Neto – Universidade Federal de Goiás
Profª Drª Débora Luana Ribeiro Pessoa – Universidade Federal do Maranhão
Prof. Dr. Douglas Siqueira de Almeida Chaves -Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Dr. Edson da Silva – Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri
Profª Drª Eleuza Rodrigues Machado – Faculdade Anhanguera de Brasília
Profª Drª Elane Schwinden Prudêncio – Universidade Federal de Santa Catarina
Profª Drª Eysler Gonçalves Maia Brasil – Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira
Prof. Dr. Ferlando Lima Santos – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Profª Drª Gabriela Vieira do Amaral – Universidade de Vassouras
Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria
Prof. Dr. Helio Franklin Rodrigues de Almeida – Universidade Federal de Rondônia
Profª Drª Iara Lúcia Tescarollo – Universidade São Francisco
Prof. Dr. Igor Luiz Vieira de Lima Santos – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. Jefferson Thiago Souza – Universidade Estadual do Ceará
Prof. Dr. Jesus Rodrigues Lemos – Universidade Federal do Piauí
Prof. Dr. Jônatas de França Barros – Universidade Federal do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. José Max Barbosa de Oliveira Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Prof. Dr. Luís Paulo Souza e Souza – Universidade Federal do Amazonas
Profª Drª Magnólia de Araújo Campos – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. Marcus Fernando da Silva Praxedes – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Profª Drª Maria Tatiane Gonçalves Sá – Universidade do Estado do Pará
Profª Drª Mylena Andréa Oliveira Torres – Universidade Ceuma
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federaci do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Paulo Inada – Universidade Estadual de Maringá
Prof. Dr. Rafael Henrique Silva – Hospital Universitário da Universidade Federal da Grande Dourados
Profª Drª Regiane Luz Carvalho – Centro Universitário das Faculdades Associadas de Ensino
Profª Drª Renata Mendes de Freitas – Universidade Federal de Juiz de Fora
Profª Drª Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande

Ciências Exatas e da Terra e Engenharias

- Prof. Dr. Adélio Alcino Sampaio Castro Machado – Universidade do Porto
Prof. Dr. Carlos Eduardo Sanches de Andrade – Universidade Federal de Goiás
Profª Drª Carmen Lúcia Voigt – Universidade Norte do Paraná
Prof. Dr. Douglas Gonçalves da Silva – Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia
Prof. Dr. Eloi Rufato Junior – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Profª Drª Érica de Melo Azevedo – Instituto Federal do Rio de Janeiro
Prof. Dr. Fabrício Menezes Ramos – Instituto Federal do Pará
Profª Dra. Jéssica Verger Nardeli – Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho
Prof. Dr. Juliano Carlo Rufino de Freitas – Universidade Federal de Campina Grande

Profª Drª Luciana do Nascimento Mendes – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte

Prof. Dr. Marcelo Marques – Universidade Estadual de Maringá

Profª Drª Neiva Maria de Almeida – Universidade Federal da Paraíba

Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte

Profª Drª Priscila Tessmer Scaglioni – Universidade Federal de Pelotas

Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista

Linguística, Letras e Artes

Profª Drª Adriana Demite Stephani – Universidade Federal do Tocantins

Profª Drª Angeli Rose do Nascimento – Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro

Profª Drª Carolina Fernandes da Silva Mandaji – Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Profª Drª Denise Rocha – Universidade Federal do Ceará

Prof. Dr. Fabiano Tadeu Grazioli – Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões

Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná

Profª Drª Keyla Christina Almeida Portela – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Paraná

Profª Drª Miranilde Oliveira Neves – Instituto de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará

Profª Drª Sandra Regina Gardacho Pietrobon – Universidade Estadual do Centro-Oeste

Profª Drª Sheila Marta Carregosa Rocha – Universidade do Estado da Bahia

Conselho Técnico Científico

Prof. Me. Abrãao Carvalho Nogueira – Universidade Federal do Espírito Santo

Prof. Me. Adalberto Zorzo – Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza

Prof. Me. Adalto Moreira Braz – Universidade Federal de Goiás

Prof. Dr. Adaylson Wagner Sousa de Vasconcelos – Ordem dos Advogados do Brasil/Seccional Paraíba

Prof. Dr. Adilson Tadeu Basquerote Silva – Universidade para o Desenvolvimento do Alto Vale do Itajaí

Prof. Me. Alexsandro Teixeira Ribeiro – Centro Universitário Internacional

Prof. Me. André Flávio Gonçalves Silva – Universidade Federal do Maranhão

Profª Ma. Andréa Cristina Marques de Araújo – Universidade Fernando Pessoa

Profª Drª Andreza Lopes – Instituto de Pesquisa e Desenvolvimento Acadêmico

Profª Drª Andrezza Miguel da Silva – Faculdade da Amazônia

Profª Ma. Anelisa Mota Gregoleti – Universidade Estadual de Maringá

Profª Ma. Anne Karynne da Silva Barbosa – Universidade Federal do Maranhão

Prof. Dr. Antonio Hot Pereira de Faria – Polícia Militar de Minas Gerais

Prof. Me. Armando Dias Duarte – Universidade Federal de Pernambuco

Profª Ma. Bianca Camargo Martins – UniCesumar

Profª Ma. Carolina Shimomura Nanya – Universidade Federal de São Carlos

Prof. Me. Carlos Antônio dos Santos – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro

Prof. Ma. Cláudia de Araújo Marques – Faculdade de Música do Espírito Santo

Profª Drª Cláudia Taís Siqueira Cagliari – Centro Universitário Dinâmica das Cataratas

Prof. Me. Clécio Danilo Dias da Silva – Universidade Federal do Rio Grande do Norte

Prof. Me. Daniel da Silva Miranda – Universidade Federal do Pará

Profª Ma. Daniela da Silva Rodrigues – Universidade de Brasília
Profª Ma. Daniela Remião de Macedo – Universidade de Lisboa
Profª Ma. Dayane de Melo Barros – Universidade Federal de Pernambuco
Prof. Me. Douglas Santos Mezacas – Universidade Estadual de Goiás
Prof. Me. Edevaldo de Castro Monteiro – Embrapa Agrobiologia
Prof. Me. Eduardo Gomes de Oliveira – Faculdades Unificadas Doctum de Cataguases
Prof. Me. Eduardo Henrique Ferreira – Faculdade Pitágoras de Londrina
Prof. Dr. Edwaldo Costa – Marinha do Brasil
Prof. Me. Eliel Constantino da Silva – Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita
Prof. Me. Ernane Rosa Martins – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás
Prof. Me. Euvaldo de Sousa Costa Junior – Prefeitura Municipal de São João do Piauí
Profª Ma. Fabiana Coelho Couto Rocha Corrêa – Centro Universitário Estácio Juiz de Fora
Prof. Dr. Fabiano Lemos Pereira – Prefeitura Municipal de Macaé
Prof. Me. Felipe da Costa Negrão – Universidade Federal do Amazonas
Profª Drª Germana Ponce de Leon Ramírez – Centro Universitário Adventista de São Paulo
Prof. Me. Gevair Campos – Instituto Mineiro de Agropecuária
Prof. Me. Givanildo de Oliveira Santos – Secretaria da Educação de Goiás
Prof. Dr. Guilherme Renato Gomes – Universidade Norte do Paraná
Prof. Me. Gustavo Krahl – Universidade do Oeste de Santa Catarina
Prof. Me. Helton Rangel Coutinho Junior – Tribunal de Justiça do Estado do Rio de Janeiro
Profª Ma. Isabelle Cerqueira Sousa – Universidade de Fortaleza
Profª Ma. Jaqueline Oliveira Rezende – Universidade Federal de Uberlândia
Prof. Me. Javier Antonio Albornoz – University of Miami and Miami Dade College
Prof. Me. Jhonatan da Silva Lima – Universidade Federal do Pará
Prof. Dr. José Carlos da Silva Mendes – Instituto de Psicologia Cognitiva, Desenvolvimento Humano e Social
Prof. Me. Jose Elyton Batista dos Santos – Universidade Federal de Sergipe
Prof. Me. José Luiz Leonardo de Araujo Pimenta – Instituto Nacional de Investigación Agropecuaria Uruguay
Prof. Me. José Messias Ribeiro Júnior – Instituto Federal de Educação Tecnológica de Pernambuco
Profª Drª Juliana Santana de Curcio – Universidade Federal de Goiás
Profª Ma. Juliana Thaisa Rodrigues Pacheco – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Kamilly Souza do Vale – Núcleo de Pesquisas Fenomenológicas/UFPA
Prof. Dr. Kárpio Márcio de Siqueira – Universidade do Estado da Bahia
Profª Drª Karina de Araújo Dias – Prefeitura Municipal de Florianópolis
Prof. Dr. Lázaro Castro Silva Nascimento – Laboratório de Fenomenologia & Subjetividade/UFPR
Prof. Me. Leonardo Tullio – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Ma. Lilian Coelho de Freitas – Instituto Federal do Pará
Profª Ma. Liliani Aparecida Sereno Fontes de Medeiros – Consórcio CEDERJ
Profª Drª Lívia do Carmo Silva – Universidade Federal de Goiás
Prof. Dr. Lucio Marques Vieira Souza – Secretaria de Estado da Educação, do Esporte e da Cultura de Sergipe
Prof. Me. Luis Henrique Almeida Castro – Universidade Federal da Grande Dourados
Prof. Dr. Luan Vinicius Bernardelli – Universidade Estadual do Paraná

Prof. Dr. Michel da Costa – Universidade Metropolitana de Santos
Prof. Dr. Marcelo Máximo Purificação – Fundação Integrada Municipal de Ensino Superior
Prof. Me. Marcos Aurelio Alves e Silva – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo
Profª Ma. Maria Elanny Damasceno Silva – Universidade Federal do Ceará
Profª Ma. Marileila Marques Toledo – Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri
Prof. Me. Ricardo Sérgio da Silva – Universidade Federal de Pernambuco
Profª Ma. Renata Luciane Polsaque Young Blood – UniSecal
Prof. Me. Robson Lucas Soares da Silva – Universidade Federal da Paraíba
Prof. Me. Sebastião André Barbosa Junior – Universidade Federal Rural de Pernambuco
Profª Ma. Silene Ribeiro Miranda Barbosa – Consultoria Brasileira de Ensino, Pesquisa e Extensão
Profª Ma. Solange Aparecida de Souza Monteiro – Instituto Federal de São Paulo
Prof. Me. Tallys Newton Fernandes de Matos – Faculdade Regional Jaguaribana
Profª Ma. Thatianny Jasmine Castro Martins de Carvalho – Universidade Federal do Piauí
Prof. Me. Tiago Silvio Dedoné – Colégio ECEL Positivo
Prof. Dr. Welleson Feitosa Gazel – Universidade Paulista

Ciências sociais aplicadas: as relações como meio de compreender a sociedade

Editora Chefe: Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira
Bibliotecária: Janaina Ramos
Diagramação: Camila Alves de Cremo
Correção: Vanessa Mottin de Oliveira Batista
Edição de Arte: Luiza Alves Batista
Revisão: Os Autores
Organizadora: Luciana Pavowski Franco Silvestre

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

C569 Ciências sociais aplicadas: as relações como meio de compreender a sociedade / Organizadora Luciana Pavowski Franco Silvestre. – Ponta Grossa - PR: Atena, 2020.

Formato: PDF
Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader
Modo de acesso: World Wide Web
Inclui bibliografia
ISBN 978-65-5706-474-0
DOI 10.22533/at.ed.740201610

1. Ciências sociais aplicadas. I. Silvestre, Luciana Pavowski Franco (Organizadora). II. Título.

CDD 301

Elaborado por Bibliotecária Janaina Ramos – CRB-8/9166

Atena Editora

Ponta Grossa – Paraná – Brasil
Telefone: +55 (42) 3323-5493
www.atenaeditora.com.br
contato@atenaeditora.com.br

APRESENTAÇÃO

A Atena Editora apresenta o e-book “Ciências Sociais Aplicadas: As relações como meio de compreender a sociedade”. São ao todo vinte e um artigos que apresentam pesquisas relacionadas as áreas de turismo, educação, política, trabalho, desenvolvimento econômico e um artigo relacionado a política pública de assistência social e direitos socioassistenciais.

Os temas são abordados a partir de diferentes perspectivas teóricas, e os autores e autoras propõe-se a identificar e analisar as relações existentes entre as temáticas com elementos contextuais e aspectos territoriais, contribuindo para a realização de estudos, com uma perspectiva mais ampliada e aprofundada das relações presentes na sociedade brasileira.

Nos artigos em que o tema turismo foi abordado, identifica-se análises relacionadas com as manifestações culturais, o lazer, questões étnicas vinculadas a uma comunidade quilombola e desenvolvimento sustentável.

Na temática relacionada a educação, identifica-se a realização de pesquisas vinculadas a educação infantil e as universidades, bem como, entre este tema e os hábitos de leitura, violência física entre estudantes, contratação de pessoas com deficiência e inserção de pessoas com mais de 50 anos no ensino superior.

Os movimentos populares, os aspectos ideológicos, as relações com o meio ambiente e as urnas eletrônicas constituem os aspectos que fizeram parte das análises vinculadas a política.

Para finalizar, são apresentadas as pesquisas que trataram sobre os temas trabalho e desenvolvimento econômico. Os artigos apresentados analisam a relação com as atividades comerciais locais, capital improdutivo, precarização das relações trabalhistas, questões de gênero, marca e marketing.

Com esta breve apresentação é possível identificar a amplitude das análises e pesquisas que são apresentadas neste e-book. Esperamos que a leitura realizada possa contribuir para novas reflexões e outras aproximações sobre as relações presentes no atual contexto da sociedade brasileira.

Boa leitura a todos e a todas.

Luciana Pavowski Franco Silvestre

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1	1
DOCUMENTAÇÕES E TURISMO: PROCESSOS E REGISTROS DE VIAGENS INTERNACIONAIS PARA BRASILEIROS	
Carla Ferreira de Moraes	
Leandro Gracioso de Almeida e Silva	
Pollylian Assis Madeira	
DOI 10.22533/at.ed.7402016101	
CAPÍTULO 2	16
ESCALADA EM ROCHA COMO MANIFESTAÇÃO CULTURAL DE LAZER EM MONTES CLAROS/MG	
Jarbas Pereira Santos	
Marilda Teixeira Mendes	
Michela Abreu Francisco Alves	
Irene Menegali	
Maria Auxiliadora Pereira Figueiredo	
DOI 10.22533/at.ed.7402016102	
CAPÍTULO 3	28
TURISMO ÉTNICO-CULTURAL NA COMUNIDADE QUILOMBOLA DE PIQUI DA RAMPÁ, CONTRIBUINDO COM O DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL, NA GERAÇÃO DE TRABALHO E RENDA	
Wilson de Carvalho Rosa Filho	
DOI 10.22533/at.ed.7402016103	
CAPÍTULO 4	42
PANORAMA DA EVOLUÇÃO DOS <i>ADVENTURE GAMES</i>	
Camila Brandão Bisson	
Leonardo Antonio de Andrade	
DOI 10.22533/at.ed.7402016104	
CAPÍTULO 5	68
PCDS A DEMANDA PRESENTEADA: UMA ANÁLISE DO CENÁRIO DA OBRIGATORIEDADE DA CONTRAÇÃO, DIANTE UM CENÁRIO DE EDUCAÇÃO	
Daniel Andrei Rodrigues da Silva	
Tamara Wildner	
Tatiane Barichello Zorzo	
DOI 10.22533/at.ed.7402016105	
CAPÍTULO 6	77
DIREITO E EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA ABORDAGEM INTERDISCIPLINAR	
Fabrine Antonello	
Jaqueline Antonello	
DOI 10.22533/at.ed.7402016106	

CAPÍTULO 7..... 86

**HÁBITOS DE LEITURA E COMPREENSÃO DE RÓTULOS DE ALIMENTOS:
UMA AVALIAÇÃO EM ESTUDANTES UNIVERSITÁRIOS**

Carina Carvalho Novaes
Géssica Coelho Alencar
Maria Carolina Barros Costa
Marianne Louise Marinho Mendes

DOI 10.22533/at.ed.7402016107

CAPÍTULO 8..... 94

**AS NARRATIVAS NOS LIVROS DE OCORRÊNCIAS: UMA ANÁLISE DAS
PRÁTICAS DE VIOLÊNCIA FÍSICA ENTRE OS ESTUDANTES**

Sergivano Antonio dos Santos

DOI 10.22533/at.ed.7402016108

CAPÍTULO 9.....118

**A UNIVERSIDADE PARA QUEM TEM MAIS DE 50 ANOS: UM ESTUDO DE CASO
EM UMA IES DO MEIO OESTE DE SANTA CATARINA, BRASIL**

Juciele Marta Baldissarelli
Adelcio Machado dos Santos
Monica França dos Santos

DOI 10.22533/at.ed.7402016109

CAPÍTULO 10..... 130

**DOM JOSÉ RODRIGUES: SEU PAPEL POLÍTICO E EDUCATIVO JUNTO ÀS
CAMADAS POPULARES NO BOLETIM “CAMINHAR JUNTOS”**

Jônatas Pereira do Nascimento Rosa
Edonilce da Rocha Barros
Andréa Cristiana Santos

DOI 10.22533/at.ed.74020161010

CAPÍTULO 11..... 144

**A MILITÂNCIA COMO MANDAMENTO OU EXISTE POSSIBILIDADE
DE VISÕES PLURAIS NAS AULAS DE HISTÓRIA? APONTAMENTOS
PRELIMINARES**

Manoel Adir Kischener
Everton Marcos Batistela
Airton Carlos Batistela
Mariza Rotta

DOI 10.22533/at.ed.74020161011

CAPÍTULO 12..... 160

**AMAZÔNIA: AS NUANCES COMUNICACIONAIS AOS OLHOS DA ESTRATÉGIA
ELEITORAL/GOVERNAMENTAL DE JAIR BOLSONARO E EMMANUEL
MACRON**

Gustavo Koetz Vaccari
Roberto Gondo Macedo

DOI 10.22533/at.ed.74020161012

CAPÍTULO 13..... 174

A LOGÍSTICA NO SETOR PÚBLICO: O CASO DAS URNAS ELETRÔNICAS NA JUSTIÇA ELEITORAL DO AMAZONAS

Karina Lopes Cidade

Marcos Carneiro da Silva

DOI 10.22533/at.ed.74020161013

CAPÍTULO 14..... 189

COLONIALIDADE E PRÁTICAS ALIMENTARES NO GOVERNO DE JANARY NUNES

Lúcia Tereza Ribeiro do Rosário

Antônio Sérgio Monteiro Filocreão

DOI 10.22533/at.ed.74020161014

CAPÍTULO 15..... 197

O MARKETING DE RELACIONAMENTO E CONSTRUÇÃO DE SIGNIFICADO DE MARCA.

COMPLEXIFICAÇÃO CONCEITUAL E NOVOS COMPORTAMENTOS DE CONSUMO

Guaracy Carlos da Silveira

Fernando Augusto Carvalho Dineli da Costa

DOI 10.22533/at.ed.74020161015

CAPÍTULO 16.....211

CRESCIMENTO ECONÔMICO, UBERIZAÇÃO DO TRABALHO E DESENVOLVIMENTO NO BRASIL

Railson Marques Garcez

DOI 10.22533/at.ed.74020161016

CAPÍTULO 17..... 224

A INCLUSÃO DE UMA MICROEMPRESA NO MERCADO BAGEENSE ATRAVÉS DA PESQUISA DE MERCADO

Hallana Pereira Ortiz

Vinícios Oliveira da Rosa

Aldemi Silveira Leon

Lóren Formiga de Pinto Ferreira

DOI 10.22533/at.ed.74020161017

CAPÍTULO 18..... 240

O CÂMBIO NA TRÍPLICE FRONTEIRA BRASIL-COLÔMBIA-PERU E SEUS REFLEXOS NA ATIVIDADE COMERCIAL LOCAL

Giselly Mayara Mesquita de Paiva

Nicolas Andretti de Souza Neves

Ronaldo Cardoso da Silva

DOI 10.22533/at.ed.74020161018

CAPÍTULO 19..... 254

O EMPREGO DOMÉSTICO E AS RELAÇÕES DE GÊNERO NO MUNDO DO

TRABALHO: O EMPODERAMENTO DAS MULHERES E A BUSCA DA IGUALDADE

Elaine Aparecida Fonsêca Tavares

Maria Olímpia de Jesus Sousa

Soraia Veloso Cintra

Luciene da Silva Pereira

DOI 10.22533/at.ed.74020161019

CAPÍTULO 20..... 265

A ERA DO CAPITAL IMPRODUTIVO: UMA RESENHA CRÍTICA

Marcus Vinicius Gomes Pereira

DOI 10.22533/at.ed.74020161020

CAPÍTULO 21..... 277

ASSISTENCIA SOCIAL E DIREITOS SOCIOASSISTENCIAIS: O MUNICÍPIO DE CACHOEIRA/BA

Heleni Duarte Dantas de Àvila

Jucileide Ferreira do Nascimento

DOI 10.22533/at.ed.74020161021

SOBRE A ORGANIZADORA..... 287

ÍNDICE REMISSIVO..... 288

Data de aceite: 01/10/2020

Camila Brandão Bisson

UFSCar

Leonardo Antonio de Andrade

UFSCar

RESUMO: O gênero de jogos eletrônicos definido por *adventure games*, evoluiu de curtas aventuras textuais herdadas dos livros jogos dos anos 1960 até aventuras de gráficas tridimensionais com horas de duração. O presente artigo traz um panorama evolutivo dos *adventure games*, desde seu início na década de 1970 até o final do século XX.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos Eletrônicos, Narrativa Interativa, Adventure Games.

ABSTRACT: The genre of electronic games defined by *adventure games*, has evolved from short textual adventures inherited from the gaming books of the 1960s to adventures of three-dimensional graphics with hours of duration. This article presents an evolutionary panorama of *adventure games*, from its beginning in the 1970s until the end of the 20th century.

KEYWORDS: Games, Interactive Narratives, Adventure Games.

INTRODUÇÃO

O cenário de jogos eletrônicos no início dos anos 1980 apresentava experiências que se centravam muito mais na ação e encontravam nas plataformas dos clássicos *arcades*¹ e da então novidade dos *consoles*², um palco para sua disseminação entre os jogadores. Nesse mesmo período, os *adventure games* se estabeleceram no mercado de jogos eletrônicos (LEIBOWITZ & KLUG, 2011) utilizando a plataforma dos primeiros computadores pessoais portáteis, permitindo que o jogador se envolvesse com diversas histórias focadas em mistérios a serem resolvidos e desafios que exigiam raciocínio lógico e empírico. Neste contexto, diversas publicações traziam descrições e características dos jogos de sucesso da época, como *Adventure* (1977), *Zork I, II e III* (1980, 1981 e 1982, respectivamente), *King's Quest* e outros, além de inquietações e desejos muito particulares em relação ao gênero e aos videogames³ no geral.

Um exemplo evidente é exposto em *Conquering Adventure Games*, escrito por Carl Townsend e lançado em 1984. O livro se apresenta, inicialmente, como um guia para solucionar diversos *adventure games* da época. O conteúdo publicado em livros como o de Townsend era, além da troca de informação

1 Máquinas de jogos compostas por gabinetes de madeira equipados com um dispositivo de vídeo e controles, com sistema ativado por um sistema monetário, como cartões ou moedas (GULARTE, 2010).

2 aparelhos eletrônicos que executam jogos e processam as informações para aparelhos de televisão ou qualquer outro tipo de monitor. (GULARTE, 2010).

3 Termo análogo a jogos eletrônicos.

entre jogadores, o único meio de se conseguir algum tipo de auxílio nas aventuras vividas dentro dos universos ficcionais trazidos por esses jogos. Mas além de instruções, o autor traz no livro suas inquietações sobre o que imaginava que os videogames se tornariam. Townsend narra uma experiência vivida em uma feira em que na exibição de um filme o público foi quem tomou as decisões pelo protagonista da história: em cada ponto de tensão para o ator principal, o filme era interrompido e havia uma votação para decidir qual ação seria tomada por ele. Após a votação, a película seguia na direção escolhida pelo público. Além disso, ao mesmo tempo, os atores narravam ao vivo o filme, tentando influenciar nas decisões. Townsend segue sua narração afirmando que:

Depois de um tempo, um assassinato foi cometido no filme e eu, como participante, realmente senti e experimentei a culpa porque eu estava tomando as decisões para o ator. É quase certo que versões futuras de *adventure games* se aproximarão e até superem esse nível de participação. Há uma diferença, no entanto. Na feira mundial, o filme avançou na decisão consensual de um grupo. Em futuros *adventure games*, você, como participante individual, determinará a direção do jogo e a jogada refletirá suas próprias decisões pessoais. (TOWNSEND, 1984, p. 8, tradução nossa).

Assim como descrito, a experiência interativa, proporcionada pela exibição em questão, de se escolher o rumo da narrativa, foi reproduzida nos jogos eletrônicos. Os *adventure games* atualmente, como gênero, trazem essa característica fundamental abordada por Townsend: o jogador determina a direção do jogo a partir de suas decisões. Em 1984, tais possibilidades se viam em desenvolvimento, visto que, na época, os jogos eletrônicos eram uma mídia recente, que tinha sua linguagem e expressão relacionadas à tecnologia disponível. Os *adventure games* eram o que se conhecia de mais complexo em relação às narrativas nos videogames, mas até surgirem os primeiros exemplares do gênero a produção de jogos passou por diversas modificações e evoluções que acompanharam diretamente o avanço tecnológico dos computadores – modificações e evoluções permitidas por experimentos que, em um primeiro momento, não se preocupavam em conter algum tipo de narrativa, mas sim em se fazerem viáveis.

BREVE PANORAMA HISTÓRICO DOS JOGOS ELETRÔNICOS

A história dos jogos eletrônicos começou em meados dos anos 1950 quando eram criados como distrações em ambientes distantes da produção de entretenimento. Enquanto o mundo convivia com a tensão gerada pela Guerra Fria e os cientistas dos Estados Unidos e da União Soviética desenvolviam armas cada vez mais poderosas e eficientes, dentro dos laboratórios pesquisadores também

criavam aplicações que iam além da tecnologia bélica.

William Higinbotham, físico americano, criou em 1958 o que é considerado por diversos autores e estudiosos o primeiro jogo eletrônico da história: o *Tennis for Two*. A partir de um sistema eletrônico e um osciloscópio, o jogo se afastava drasticamente da temática mais comum da época, a guerra, e trazia basicamente uma partida de tênis entre dois jogadores. Ainda em ambientes de laboratório, Steve Russell, cientista da computação no MIT, criou em 1962 o *SpaceWar!* a partir um PDP-1, computador que era utilizado para cálculos estatísticos. Os jogos eram basicamente representações gráficas minimalistas composta por *pixels*, que executavam movimentos de acordo com o controle dos jogadores.

Não é por acaso que a história dos videogames tenha se iniciado dentro de ambientes tão sofisticados: em meados dos anos 1960 os computadores eram máquinas gigantescas, muito caras e difíceis de serem manipuladas (por requererem o um alto grau de conhecimento) usadas em laboratórios e universidades exclusivamente para cálculos e outras atividades acadêmicas e científicas. Mas foram nesses ambientes que surgiram diversos jogos a partir vontade de estudantes e cientistas de extraírem mais dos equipamentos que manipulavam todos os dias. Neste momento, os jogos começaram a ganhar elementos visuais experimentais estritamente geométricos (sempre limitados pela tecnologia vigente): “(...) criavam-se os primeiros objetos, ou também chamados artefatos de jogos: desenhos que seriam controlados pelo jogador e efeitos que representariam as ações do jogo” (GULARTE, 2010, p. 42).

Houve então um processo de consolidação dos jogos eletrônicos como entretenimento. Os videogames saíram dos laboratórios e passaram a fazer parte do dia a dia das pessoas, com os consoles domésticos e arcades. A tecnologia ainda não permitia maior desenvolvimento de gráficos⁴ e sons, e, por conta da baixa quantidade de memória, os jogos não podiam ter uma longa duração ou algum tipo de complexidade narrativa. Mas foi entre as décadas de 1970 e 1980, com a recente entrada dos computadores domésticos no mercado, que a narrativa passou a fazer parte dos jogos eletrônicos, culminando na criação de um novo gênero: os *adventure games*. De modo geral, *adventure games* se caracterizam como histórias interativas nas quais o jogador atua em universos ficcionais na pele de personagens pertencentes a eles modificando a história que está sendo contada.

DEFININDO OS ADVENTURE GAMES

O *adventure game* não surgiu como um gênero definido desde seu início.

4 Entende-se por gráficos “(...) qualquer imagem gerada pelo dispositivo eletrônico buscando representar um objeto, ser vivo, construção ou elemento visualmente interpretado pelo jogador” (GULARTE, 2010, p. 134).

Mesmo o conceito de videogames ainda não era completamente familiar àqueles que criavam tais aventuras em meados dos anos 1970. Lessard (2012) aproxima esse fato aos estudos cinematográficos ao abordar o “primeiro cinema” e a construção da linguagem cinematográfica ao longo dos anos como um processo natural e inevitável. Pode-se afirmar que o processo de evolução dos *adventure games* como gênero, portanto, também foi natural e inevitável a partir da criação de *Colossal Cave Adventure* (ou somente *Adventure*) em meados dos anos 1970. Ainda para Lessard (2012):

Embora a maioria dos desenvolvedores de *adventure games* subseqüentes não soubessem nada sobre mapeamento de cavernas [...] eles continuaram a reproduzir as estruturas lúdicas que surgiram dessas tradições iniciais: interface de linguagem natural, simulação de um mundo virtual de fantasia por sistema de conversa, solução lenta de problemas, segmentação de espaço em salas arbitrariamente interconectadas e progressão baseada no desbloqueio de novas conexões entre nós espaciais. (p. 133, tradução nossa).

Tais “estruturas lúdicas” se firmaram como os pilares principais dos *adventure games* da época e em meados dos anos 1980 algumas definições já surgiam levando em conta tais características comuns. Killworth (1984), ao criar um guia de como escrever *adventure games* afirma que os “ingredientes” principais do gênero são o enredo, o ambiente, os objetos com os quais o jogador pode interagir, o meio pelo qual o jogador pode tomar decisões, e o meio por onde o jogo dá o retorno das ações que foram tomadas. Tais elementos dão conta de alguns pontos presentes até os dias de hoje quando se fala de *adventure games* e podem ser relacionados a qualquer outra resolução que venha a ser apresentada. Mas algumas definições mais específicas também começaram a surgir em outras rotas de análise.

Retomando a obra de Townsend (1984), o autor subdivide o gênero, destacando-se duas categorias: *prose adventures* e *graphic adventures*. Os *prose adventures* se comportavam como um emaranhado de quebra-cabeças apresentados textualmente ao jogador, que eram desvendados a partir de combinações de texto que continham, na maioria dos jogos, um verbo e um substantivo (por exemplo, “*go west*”). Alguns jogos permitiam a utilização de adjetivos e preposições e tinham vocabulário extenso que incluía cerca de mil ou mais palavras. Segundo o autor, algumas descrições feitas pelos jogos em texto eram tão detalhadas que eram quase “mais gráficas do que os próprios *graphic adventures*” (1984, p. 7, tradução nossa). Enquanto isso, os *graphic adventures* possuíam elementos visuais acompanhados das linhas de texto, um maior apelo de exploração e testes de memória. Esses jogos, de maneira geral, tinham menos possibilidades de escolha e interação do que os *text adventures* por uma limitação técnica: usavam boa parte da memória e do armazenamento disponível nos computadores para gerar as imagens e, por

esse motivo, poucos recursos restavam para aspectos narrativos mais inteligentes e criativos. Na perspectiva de Townsend (1984), isso mudaria à medida que processadores mais rápidos e dispositivos de armazenamento melhores surgissem. Também para o autor, seria a partir de tais evoluções tecnológicas que a distinção entre os tipos de *adventure games* desapareceria, a favor de jogos cada vez mais complexos e com uma diversidade maior de escolhas e desfechos.

Também em 1984, Schuette utilizou as diferenças entre texto e gráfico para distinguir os *all-text adventures* dos jogos que utilizavam a capacidade gráfica dos computadores (que seriam também chamados de “Hi-Res”). Porém para o autor essa diferença visual era óbvia na tela ao ter-se “uma página de texto bem formatada ou uma exibição dominada por uma cena gráfica com apenas algumas palavras de texto” (p. 2, tradução nossa). Para Schuette (1984), portanto, a separação mais interessante seria entre *puzzle adventures* e *fantasy adventures*.

Os *puzzle adventures* enquadravam jogos que enfatizavam soluções de vários quebra-cabeças e exigiam do jogador competências mentais que iam desde a adivinhação e intuição até o raciocínio lógico. Nesta categoria, os objetivos não se colocavam com clareza em um primeiro momento e sim descobertos ao longo de uma jornada que envolvia explorar localidades específicas para encontrar e coletar diversos itens. Tais itens deveriam ser utilizados de uma maneira dada como correta, o que gerava, na maioria das vezes, uma frustração que se colocava como a gênese do prazer que era gerado por tais jogos: ter sucesso após inúmeros fracassos. Os *fantasy adventures* colocavam o objetivo de maneira clara já no início do jogo e tinham quebra-cabeças mais simples, trocando a frustração pela vontade de concluir a história. Eram jogos com traços de ação mais evidente, com mais batalhas e inimigos e menos enigmas.

Ao longo dos anos a separação entre *text adventures* e *graphic adventures* se manteve, principalmente para fins de estudo e análise. Costkyan (2000) afirma que as aventuras em texto possuíam um grau a mais de dificuldade por exigirem que o jogador descobrisse quais palavras o computador entenderia, além de desvendar os quebra-cabeças existentes. Fernandez-Vara (2009) também utiliza os termos *text adventures* e *graphic adventures* para classificação dentro do gênero, mas, além de modificar a definição do que se toma por *graphic adventures*, adiciona uma terceira categoria: *graphical-text adventures*.

Para a autora, os *graphical text adventures* são os jogos que possuíam elementos visuais não interativos acompanhados das linhas de texto, onde a jogabilidade era possível através dos comandos digitados. As imagens, portanto, eram apenas ilustrativas. No caso dos *graphic adventures*, os gráficos são interativos e o jogador pode controlar o personagem pela tela, em um primeiro momento, através das setas do teclado. Mesmo que alguns dos pioneiros nesse estilo ainda

possuísssem uma linha de comando para que o jogador digitasse suas ações, esse sistema foi substituído por jogos que possuíam uma lista de possibilidades a serem selecionadas. Essa substituição foi possibilitada pela introdução de um novo dispositivo: o mouse. Nesse contexto, os *graphic adventures* podem ser chamados de *point-and-click*. Fernandez-Vara (2009) também define os *adventure games* como gênero, indicando cinco características fundamentais: jogo movido pela história, solução de quebra-cabeças, ao menos um personagem controlável, manipulação de objetos, exploração de ambientes e possibilidade de ação. Tais elementos estão presentes em jogos de outros gêneros, “mas somente quando todos eles estiverem presentes poderemos chamar esse jogo de ‘*adventure game*’” (FERNANDEZ-VARA, 2009, p. 14).

As características apontadas por Vara são identificáveis nos *quick-time events* *adventure games* produzidos atualmente, adicionando a elas a utilização de dois novos elementos: árvores de diálogo para interação entre personagens e para auxiliar em momentos de ação mais intensa. Os *quick-time events* são “(...) *cutscenes*⁵ roteirizadas em que o jogador frequentemente precisa apertar certos botões para ajudar o herói a ter sucesso em qualquer coisa que esteja fazendo” (LEIBOWITZ & KLUG, 2011, p. 198). As árvores de diálogo são elementos fundamentais ao considerarmos as atuais narrativas ramificadas do gênero, visto que escolher uma fala ou outra o jogador pode modificar sua relação com outros personagens e também o rumo da história. Atualmente, essa interação entre personagens muitas vezes é mais importante do que a manipulação de objetos ou resolução de quebra-cabeças.

Em linhas gerais, pode-se afirmar que o elo que une todos os *adventure games* ao longo da história é o fato de que a narrativa guia toda a estrutura do jogo. O gênero é marcado, portanto, pela integração entre narrativa e *gameplay*⁶ em nível mais extremo do que os outros gêneros: a história está incorporada diretamente à mecânica, se sobrepondo a ela e nos levando ao que Jenkins (2004) chama de “*embedded narratives*”. Com a evolução tecnológica, permitiu-se que os jogos tivessem gráficos cada vez mais elaborados e narrativas cada vez mais complexas, elevando esse grau de integração.

Atualmente, jogar um *adventure game* é encarar um enredo no papel de um personagem que não possui apenas um objetivo em especial. Trata-se de vivência, de experiência, de absorver o que o ambiente promove e modificá-lo. Ao vivenciar um *adventure game* e colocar-se no lugar de um terceiro, são assimiladas suas motivações e inquietações, dúvidas e dilemas. Na ausência de um roteiro absoluto, modifica-se a vida e o espaço do personagem, a de outros seres ficcionais que o

5 Cenias curtas, pré-renderizadas, em que o jogador tem pouco ou nenhum controle sobre o jogo.

6 Experiência de jogo.

cercam e o desfecho das histórias, a partir da tomada de decisões ao longo da experiência. Essa experiência contemporânea só é possível em decorrência de uma construção que se iniciou com *Colossal Cave Adventure*. Portanto, para ampliar a compreensão do *adventure game* como gênero, também é necessário compreender a sua história.

PANORAMA HISTÓRICO DOS ADVENTURE GAMES

Antes dos *adventure games*, outro tipo de narrativa interativa já existia em outra mídia desde meados dos anos 1960: os livros jogos. Nos livros jogos o leitor começa com uma das primeiras páginas e ao final dela, ou de um parágrafo, se confronta com uma decisão. Dependendo da escolha realizada, o próximo passo será uma página ou outra, até chegar ao final da narrativa. A ideia é entrar no papel do personagem e tentar resolver os problemas narrativos do livro (COSTIKYAN, 2000). Uma das mais famosas e duradouras do estilo, a série juvenil *Choose Your Own Adventure*, começou em 1979 com “The Cave of Time”, escrita por Edward Packard. A editora Bantam lançou mais de duzentos exemplares entre duas séries, *Choose Your Own Adventure* e *Choose Your Own Adventure for Young Readers* (MONTFORT, 2003). Outra série a ser destacada é *Fighting Fantasy*. Criada por Steve Jackson e Ian Livingston e lançada em 1982, *Fighting Fantasy* passou por diversas editoras ao longo da sua existência que perdura até os dias de hoje.

O ponto a ser destacado em relação aos livros jogos reside, justamente, na multiplicidade da narrativa e na estrutura rizomática obtida levar o leitor/jogador por um “passeio” nas páginas do livro através de diversos caminhos diferentes que culminam, conseqüentemente, em finais diferentes a cada tentativa.

Retornando aos jogos eletrônicos, o gênero que conhecemos hoje como *adventure games* teve seu início com uma aventura que, em um primeiro momento, foi uma criação de William Crowther para divertir suas duas filhas em 1975. Como passatempo, elas exploraram uma caverna conversando com um computador PDP-10, “quase certamente por meio de um ASR 33 Teletype” (ADAMS apud MONTFORT, 2003, p. 89, tradução nossa). A caverna fazia parte de *Adventure* (também conhecido como *Colossal Cave Adventure*), aplicação que Crowther não tinha pretensão de comercializar, mas que ficou marcada como o primeiro *adventure game* da história.

Desenvolvido em linguagem FORTRAN, considerada a primeira linguagem de programação de alto nível⁷ (MONTFORT, 2003), o *Adventure* tem como personagem

7 Linguagens de alto nível são aquelas que se aproximam mais com a nossa linguagem do que com os códigos da linguagem de máquina. Segundo Levy, 2001, elas são “mais fáceis de escrever e fazem mais coisas com menos instruções; no entanto, cada vez que uma instrução é fornecida em uma linguagem de computador como FORTRAN, o computador deve primeiro traduzir esse comando em sua própria linguagem binária” (p. 36, tradução nossa).

principal um herói genérico que se encontra na mata e descobre a entrada de uma caverna que possui diversos labirintos, passagens e pequenos quartos recheados com criaturas perigosas e tesouros a serem encontrados. Através da solução das situações com que se depara, o jogador avança na história traçando seu próprio caminho que, a princípio parece totalmente livre, mas que em certo momento se coloca como um fluxo a ser traçado a fim de descobrir o mistério em torno da caverna. É possível morrer, ser assaltado, perder ou quebrar um item que era importante para a resolução de um quebra-cabeça (o que poderia tornar o jogo impossível de ser terminado), entre outros desafios que aumentavam a taxa de rejogabilidade. Toda a interação do *Adventure* é realizada através de texto: os ambientes são descritos na tela e o interator deve digitar suas ações através de uma combinação de verbo e substantivo.

Crowther, além de criar o *Adventure*, foi um dos programadores que desenvolveram a ARPANet, uma das bases da Internet que conhecemos hoje, e disponibilizou na rede o arquivo do jogo (com o nome ADVENT), tanto para suas filhas quanto para qualquer outro programador que desejasse ter acesso à aplicação. Para o contexto da época, *Adventure* não era um jogo, mas sim um *hack*:

Um *hack*, um termo herdado da cultura estudantil do MIT, era um feito técnico realizado pelo único prazer de realização (e eventual direito de se gabar) entre pessoas que consideravam a programação e a engenharia como artes. Um bom *hack* demonstrava virtuosismo, genialidade e elegância ao fazer uma máquina fazer algo que ninguém achava possível. (LESSARD, 2012, p. 125, tradução nossa).

Don Woods, programador do Departamento de Computação da Universidade de Stanford, descobriu o *Adventure* e entrou em contato com Crowther. Woods, a partir da base já criada, aprimorou o material “no sentido de adaptar para aquele ambiente um universo fantástico inspirado em *Lord of the Rings*, de J. R. Tolkien, e no jogo de RPG *Dungeons & Dragons*, acrescentando àquela estrutura de jogo eletrônico, uma concepção narrativa e de administração do tempo desta” (ARANHA, 2008, p. 161). Foram adicionados mais tesouros dentro das salas e ao final o jogador era ranqueado de acordo com a quantidade de pontos obtidos a partir dos tesouros coletados: *amateur*, *novice*, *seasoned*, *junior*, *master* (A, B, or C), ou *grandmaster*. Essa classificação aumentava a taxa de rejogabilidade⁸, visto que os jogadores agora tinham o objetivo de melhorar suas performances (LESSARD, 2012). Depois dessas modificações, *Colossal Cave Adventure* foi relançado comercialmente em 1977, sendo distribuído pela ARPANet ainda para os computadores PDP-10. Alguns anos mais tarde, compilações seriam feitas para os primeiros computadores pessoais, como o TRS-80 e o Apple II.

8 Jogar novamente.

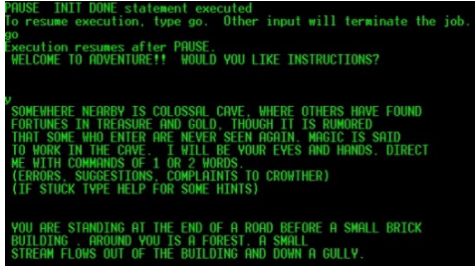
A principal característica do *Adventure*, além da solução dos quebra-cabeças, era justamente a exploração espacial que não se dava de uma maneira linear, mas sim em uma:

[...] rede de nós discretos e arbitrariamente interconectados. O jogador não explora seu espaço de maneira contínua; ele é, sim, teleportado de um ponto a outro. Esses pontos estão relacionados entre si de acordo com as direções cardeais [...]. Esse método de plotagem de espaço permite um conjunto de dados gerenciáveis de locais interessantes, descontando espaços intermediários tediosos. (LESSARD, 2012, p. 129, tradução nossa).

Esse tipo de organização espacial denota dois pontos de análise: o primeiro diz respeito ao fato de que, atualmente, mesmo que não explorem a navegação espacial tanto quanto seus ancestrais, os *adventure games* utilizam da eliminação de espaços supérfluos entre as localizações que importam para a narrativa, utilizando de elipse⁹ espacial (também é utilizada a elipse temporal). O segundo, diz respeito à estrutura rizomática. Narrativamente falando, “embora o *Colossal Cave* quase se encaixe no molde de uma história totalmente voltada para o jogador, apenas deixando você livre para explorar e fazer o que quiser, há um enredo solto ao longo do jogo” (LEIBOWITZ & KLUG, 2011, p. 17, tradução nossa), não se sabe qual exatamente é o objetivo além da exploração e da coleta de tesouros. De certa forma, esta configuração denota uma interatividade narrativa no sentido de que o jogador moldará sua experiência a partir de suas ações, levando a uma estrutura rizomática.

De maneira geral, *Adventure* colocou em questão a importância da narrativa nos videogames e assume um lugar de destaque na história dos jogos eletrônicos (Quadro 1). Além de ser considerado o primeiro *adventure game*, definindo um gênero que ainda não possuía definição na época de sua criação, é também o “ancestral da ficção interativa, dos jogos de *point-and-click*, das aventuras de ação e até jogos de *massively multiplayer online role-playing games* (MMORPGs)” (LESSARD, 2012, p. 119). A influência da criação de Crowther e Woods, que se mantém até os dias de hoje, não demoraria a aparecer. Foi entre 1977 e 1979 que, após jogarem *Colossal Cave Adventure*, Tim Anderson, Bruce Daniels, Dave Labling e Marc Blank, estudantes do MIT, escreveram *Zork*.

9 Elipse é uma ferramenta narrativa que visa encurtar a narrativa através da supressão de alguns trechos. Pode dar a impressão de passagem de tempo, mudança de local, entre outros. (BORDWELL; THOMPSON, 2008).

Captura de Tela	Características	Inovações
 <p>Fonte: gamingtrend.com.</p>	<p>Estrutura fragmentada de salas, quebra-cabeças a serem resolvidos, objetos a serem coletados, construção da história pela experiência de jogo, jogabilidade por texto.</p>	<p>Primeiro <i>adventure game</i> da história dos jogos eletrônicos. Colocou a narrativa em primeiro plano.</p>
<p>Tamanho do arquivo: 42KB (versão para DOS).</p>		

Quadro 1. *Colossal Cave Adventure* (1977).

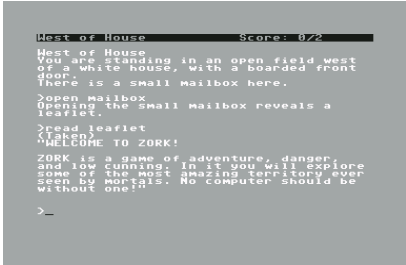
Assim como o *Adventure*, *Zork* foi programado para rodar em *mainframes*¹⁰. Escrito na linguagem MDL em um PDP-10, o jogo se aproximava de *Adventure* em relação à interatividade: era necessário digitar os comandos em texto para que houvesse resposta do computador enquanto se explorava diversas passagens e cavernas em busca de vinte tesouros a serem carregados para a superfície. A grande diferença residia no fato que *Zork* aceitava, além de verbos e substantivos, adjetivos e preposições, utilizando uma programação baseada em inteligência artificial e possibilitando que o jogador pudesse usar uma linguagem muito próxima da coloquial. Isso exigia uma quantidade de palavras registradas muito maior. O jogo foi convertido para FORTRAN para ser rodado em um PDP-11, porém consumia toda a memória do computador ao ser executado.

Quando os desenvolvedores iniciaram a tentativa de comprimir o jogo para rodar em um microcomputador, se depararam com um novo desafio: os microcomputadores disponíveis na época tinham um desempenho muito menor do que os mainframes do MIT: cerca de 32KB de memória RAM nos computadores domésticos contra 256KB dos utilizados em laboratório (MONTFORT, 2005). A saída encontrada foi desenvolver uma máquina virtual na linguagem de *Zork* e um conjunto especial de instruções foi desenvolvido especialmente para jogos de fantasia. Essa linguagem foi chamada de ZIL, ou *Zork Implementation Language* (TOWNSEND, 1984). Mas ainda assim, era demais para os microcomputadores da época. *Zork* então foi dividido em três partes: *Zork I*, *Zork II* e *Zork III*. Nascia assim a Infocom, uma das principais desenvolvedoras de *adventure games* dos anos 1980.

Em 1980 as primeiras cópias de *Zork I* para TRS-80 foram lançadas e comercializadas em disquetes de oito polegadas embalados com fotocópias das instruções em sacos de plástico que eram enviados pelo correio (HANSEN,

10. Computadores de grande porte.

2016). A popularidade do jogo cresceu e logo versões para o Apple II também começaram a ser comercializadas. Zork II e Zork III foram lançados em 1981 e 1982, respectivamente, e a Infocom passou a disponibilizar edições especiais (em caixas) que incluíam mapas, ilustrações, brindes e outros itens. Nesta época, além do TRS-80 e do Apple II, já estavam no mercado o Atari 400 e 800, o IBM PC e o Commodore 64 (DILLON, 2011): era a ascensão dos computadores pessoais. A divisão de *Zork* em três jogos distintos (*Zork: The Great Underground Empire* ou apenas *Zork I*, *Zork II: The Wizard of Frobozz* e *Zork III: The Dungeon Master*) ainda que por motivos estritamente técnicos, culminou em uma característica presente nos atuais *adventure games*: a divisão em episódios. *Zork* foi o primeiro videogame a usar a estratégia do *cliffhanger*¹¹ para manter seu público fiel, ligando o final de um jogo ao começo de outro a fim de manter os jogadores curiosos e ansiosos para a continuação da história (Quadro 2).

Captura de Tela	Características	Inovações
 <p>West of House Score: 0/2</p> <p>West of House You are standing in an open field west of a white house, with a boarded front door. There is a small mailbox here.</p> <p>>open mailbox Opening the small mailbox reveals a leaflet.</p> <p>>read leaflet (Take) WELCOME TO ZORK!</p> <p>ZORK is a game of adventure, danger, and low cunning. In it you will explore some of the most amazing territory ever seen by mortals. No computer should be without one!"</p> <p>></p> <p>Fonte: www.myabandonware.com.</p>	<p>Estrutura fragmentada de salas, quebra-cabeças a serem resolvidos, objetos a serem coletados, construção da história pela experiência de jogo, jogabilidade por texto.</p>	<p>Inteligência artificial para identificação de maior número de comandos e utilização do <i>cliffhangers</i>.</p>
<p>Tamanho do arquivo: 68KB (versão para DOS).</p>		

Quadro 2. *Zork I* (1980).


Zork possuía uma carga de humor muito particular e diversas referências a outros universos ficcionais. Essa carga de humor é fundamental em *adventure games* mais recentes. Outro ponto a ser destacado é que o jogo tinha vida fora do computador: os jogadores se comunicavam de forma sistemática a fim de descobrir e comentar os segredos do jogo. Foi criado pela Infocom um sistema de troca de cartas chamado *New Zork Times* e, além disso, a empresa também lançou os *InvisiClues*, livros feitos com uma tinta especial invisível que só podia ser revelada com um marcador especial, permitindo que os jogadores tivessem somente as

¹¹ O cliffhanger pode ser definido como uma estratégia para se manter o suspense da série. Ao criar um ponto de tensão no final do episódio deixa-se no ar a conclusão de fatos narrativos, levando assim o público a continuar consumindo a obra até seu último episódio (SINGER, 2001).

dicas que precisassem. *Zork* foi um fenômeno em uma fase da história em que os computadores pessoais se tornavam cada vez mais populares:

Quase todo mundo que possuía um computador na década de 1980 tinha uma cópia de *Zork* em uma versão ou outra. O jogo realmente foi um fenômeno e facilitou o caminho para os jogos de história que ainda jogamos hoje. Jogos como *The Legend of Zelda*, *Uncharted*, *Final Fantasy*, e, certamente, *The Walking Dead*, *Tales from the Borderlands* e *The Wolf Among Us*, devem um pouco de quem são para *Zork*. (HANSEN, 2016, p. 43, tradução nossa) Em meio à popularização dos computadores surgiu o que se conhece como o primeiro adventure game com gráficos da história: *Mystery House*, lançado em 1980. Criado pela On-Line Systems (que posteriormente se tornaria a Sierra On-Line), o jogo era também chamado de *Hi-Res Adventure #1* e, mesmo com a inserção dos gráficos, também era controlado a partir da digitação de comandos no teclado. A criação de *Mystery House* se deve à vontade de Roberta Williams de criar *adventure games* acompanhados de imagens. Mas a dúvida dela e de seu marido Ken, na época, era como fazer isso. A resposta não tardaria a surgir: um dispositivo chamado *VersaWriter* acabava de ser lançado e consistia em um *tablet* em que se desenhava e as formas eram registradas em um computador da Apple. O aparelho, no entanto, não desenhava com muita precisão e era difícil de ser controlado. Mas Ken e Roberta decidiram apostar na possibilidade. Roberta criou diversas salas em preto e branco para o interior de *Mystery House*. Ken deveria encontrar alguma maneira de fazer setenta imagens caberem em um disquete de 5¼. A solução foi não armazenar as imagens, mas sim usar uma linguagem assembly para criar comandos com coordenadas das linhas individuais de cada imagem (LEVY, 2010). *Mystery House* era um *adventure game* com imagens, o que era inédito até então, e trazia uma história policial inspirada em *And Then There Were None*, de Agatha Christie.

Pode-se afirmar que as heranças de *Mystery House* se encontram justamente nestes dois fatos: representação visual e inspiração em narrativas já existentes em outras mídias (Quadro 3). Na época, chegou-se a afirmar que “este jogo soaria como a morte dos jogos de texto e, de fato, tais jogos gráficos se tornaram imensamente populares” (SCHUETTE, 1984, p. 2, tradução nossa). O próprio *Mystery House* vendeu cerca de oitenta mil cópias e a On-Line Systems lançou mais três jogos ainda em 1980, sendo um deles *The Wizard and the Princess*, também conhecido como *Hi-Res Adventure #2* (DEMARIA e WILSON, 2004). Mas nos anos 1980 os *text adventures* ainda tinham força e alguns jogadores ainda preferiam usar sua imaginação em uma boa aventura em texto do que jogar um *graphic adventure* (SCHUETTE, 1984), o que fez com que os dois tipos de jogo convivessem durante anos. Mas a revolução gráfica tinha se iniciado.

Captura de Tela	Características	Inovações
 <p data-bbox="197 430 520 454">Fonte: www.myabandonware.com.</p>	<p data-bbox="575 222 813 392">Estrutura fragmentada de salas, quebra-cabeças a serem resolvidos, objetos a serem coletados, construção da história pela experiência de jogo, jogabilidade por texto.</p>	<p data-bbox="837 236 1033 378">Utilização de gráficos não interativos para ilustração e inspiração em narrativas de outras mídias.</p>
<p data-bbox="366 475 835 499">Tamanho do arquivo: 58KB (versão para Apple II).</p>		

Quadro 3. *Mystery House* (1980).


Nessa época, o computador pessoal com menor custo e experiência mais amigável era o VIC-20 da Commodore. Com 5KB de memória RAM, consistia em um teclado que se ligava a uma televisão. Mas em 1982 a empresa lançou uma versão aprimorada do VIC20, com 64KB de memória: o Commodore 64, que vendeu vinte e dois milhões de unidades em 1983. O Commodore 64 chamou atenção desde o lançamento por suas qualidades multimídias. Os gráficos e o áudio foram aprimorados, o que permitia 16 cores e oito *sprites*¹² na tela enquanto um sintetizador áudio de três canais cuidava da música e podia simular a voz humana sem hardwares adicionais. Tudo isso, associado a um preço atrativo, chamou atenção de várias empresas de softwares, e, claro, de jogos, que passaram a produzir títulos para o C64 (DILLON, 2011).

O sucesso do Commodore e de outros computadores pessoais foi concomitante com a crise que a indústria dos videogames passou em 1983. Não por acaso, algumas empresas que produziam consoles e arcades passaram a investir mais na produção de computadores, que não foram afetados pela derrocada. Uma dessas empresas foi a Atari: lançado em 1983, o Atari 800XL foi idealizado para concorrer com o Commodore 64 e era o melhor computador da empresa até então, com 64K de RAM, alguns chips dedicados a gráficos e outros recursos. Além disso, foi pioneiro em algumas soluções que depois se tornaram o padrão: o MS-DOS, que seria posteriormente um sistema operacional utilizado em vários computadores, era nada mais nada menos do que o formato Atari-DOS, e as portas USB são uma evolução do Atari serial, usado para conectar periféricos da marca (DILLON, 2011).

Com todo entusiasmo da indústria dos computadores, a IBM não poderia ficar para trás e tratou de investir na produção de jogos. Por conta do sucesso de *Mystery House* e seus outros adventure games gráficos, a On-Line Systems chamou

12 Representações visuais de elementos dentro do jogo

a atenção da IBM que, na época, desenvolvia o PCjr (ou *Peanut*), um computador de baixo custo. A intenção da IBM era que a empresa, agora chamada de Sierra On-Line, produzisse jogos para o novo equipamento. Roberta e Ken então receberam um protótipo do PCjr e diversas explicações sobre o poder da nova máquina, que tinha 128K de memória e mais cores, podendo ir além do que já era feito no Apple II. Roberta desejava executar um projeto inédito: um mundo em que se pudesse correr de um lado para o outro controlando um personagem, com cenários com profundidade, árvores, pedras e diversos elementos. (DEMARIA & WILSON, 2004). Criar um jogo em terceira pessoa mudaria completamente a lógica de criação dos *adventure games*. E foi assim que nasceu *King's Quest*. Lançado em 1983, *King's Quest* tinha como personagem principal Sir Grahan, que, ordenado pelo Rei Daventry deve encontrar três objetos mágicos: um Baú de Tesouro, um Espelho e um Escudo. Essa estrutura narrativa faz de *King's Quest* algo que remete aos primeiros *adventure games*, mas em vez de controlar o personagem por comandos de texto e a imaginação, a imagem dele aparece na tela e o controle direcional é feito pelas teclas direcionais. Os comandos de ação ainda são feitos por texto, como de costume (Quadro 4).

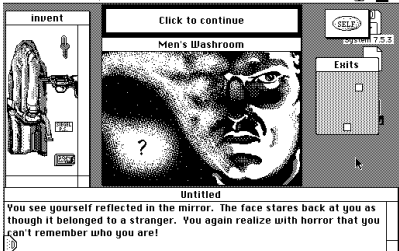
Captura de Tela	Características	Inovações
 <p>Score: 0 of 158 Sound: on</p> <p>Fonte: www.myabandonware.com.</p>	<p>Estrutura fragmentada de salas, quebra-cabeças a serem resolvidos, objetos a serem coletados, construção da história pela experiência de jogo, jogabilidade por texto.</p>	<p>Utilização de gráficos interativos, movimentação pelas teclas direcionais do teclado, visão do personagem em terceira pessoa.</p>
<p>Tamanho do arquivo: 265KB (versão para DOS).</p>		

Quadro 4. *King's Quest* (1983).

A contribuição de *King's Quest* aos *adventure games*, com a utilização da movimentação do personagem pelo cenário e da visão em terceira pessoa é notada atualmente. Foi essa mudança que culminou na utilização da linguagem cinematográfica nos jogos mais recentes do gênero. Além de utilizar novos recursos, o jogo também carrega consigo a clássica estrutura de salas interligadas, assim como *Adventure* e *Zork*. *King's Quest* teve ao total oito jogos lançados entre 1983 e 1998, acompanhado a evolução de gráficos, interfaces e equipamentos.

De acordo com Schuette (1985), os enigmas de *King's Quest* eram, em grande parte, diretos e lógicos, e vários possuíam diversas maneiras de serem solucionados, tornando mais difícil a tarefa de se alcançar uma pontuação alta. Além do sistema de pontuação ser considerado ruim na época, o vocabulário era limitado e um tanto confuso, interferindo na experiência do jogador: “A questão de identificar o verbo correto – por muito tempo um problema em todas os *adventures*, textuais ou gráficos – foi agora associada ao problema de identificar o substantivo correto (quando uma ‘pedra’ é uma ‘rocha’, por exemplo?)” (MOSS, 2011, n. p., tradução nossa).

Os problemas com vocabulário e associações dos gráficos com o texto são justificáveis atualmente pelo valor experimental e inovador da obra. Em 1984 a Apple lança o revolucionário Macintosh, com um monitor de alta resolução, interface e um mouse como equipamento padrão. A utilização do mouse ampliava não só a utilização do computador em si, mas as possibilidades para a criação de jogos, e logo foi lançado o primeiro jogo *point-and-click* da história: *Enchanted Scepters*, da Silicon Beach Software. No entanto, a real inovação veio com *Déjà Vu: A Nightmare Comes True*, da ICOM Simulations (Quadro 5). O jogo possuía temática noir e ao invés de digitar os comandos os jogadores poderiam clicar em uma ação e depois no objeto ou pessoa nos quais queria agir (DONOVAN, 2010). Novas versões do jogo, para outros computadores e coloridas, foram lançadas posteriormente.

Captura de Tela	Características	Inovações
 <p>Fonte: www.myabandonware.com.</p>	<p>Estrutura fragmentada de salas, quebra-cabeças a serem resolvidos, objetos a serem coletados, construção da história pela experiência de jogo, gráficos interativos.</p>	<p>Utilização do mouse para seleção de opções ao invés de comandos de texto.</p>
<p>Tamanho do arquivo: 386KB (versão para Mac).</p>		

Quadro 5. *Déjà Vu: A Nightmare Comes True*, (1985).

Apesar de hoje visto como um marco, o lançamento de *Déjà Vu* não modificou imediatamente a maneira de se criar *adventure games* da época. Outros jogos *point-and-click* foram lançados, “(...) mas nenhum igualou a popularidade ou o prestígio dos “*Quest Games*” da Sierra. O conceito de apontar e clicar sem digitar teria que

esperar um pouco mais antes que pudesse se tornar um padrão de gênero” (MOSS, 2011, n. p., tradução nossa). Esse processo ocorreu durante a chamada “era de ouro dos *adventure games*” (LEBOWITZ & KLUG, 2011, p. 18). Foi nessa época, a “era de ouro dos *adventure games*”, que ocorreu a partir da metade dos anos 1980, que os jogos do gênero deram mais um salto de popularidade, com uma infinidade de títulos lançados. Mesmo com a variedade, duas empresas dominavam o mercado: a Sierra On-line e a LucasArts, trazendo jogos com características particulares, que influenciaram na construção atual dos *adventure games*:

Os *adventure games* desta época eram muitas vezes caracterizados por gráficos brilhantes e coloridos e histórias divertidas. A jogabilidade tendia a enfatizar uma mistura de conversas, coleção de itens e quebra-cabeças baseados em inventários. Embora as histórias interativas tradicionais fossem as mais comuns, algumas histórias finais múltiplos e algumas com ramificações também foram usadas. (LEBOWITZ & KLUG, 2011, p. 19, tradução nossa) A partir de 1985, com o sucesso de *King's Quest*, a Sierra On-Line lançou outras séries de jogos com as mesmas premissas e novas temáticas: *Space Quest* (com seis jogos produzidos entre 1986 e 1995) e *Police Quest* (produzida entre 1987 e 1998, com cinco *adventure games* – os outros dois jogos da série foram jogos de estratégia em tempo real – RTS).

Outro título que marcou a produção da Sierra no período foi *Leisure Suit Larry*, com seis jogos lançados pela empresa entre 1987 e 1996¹³. *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards*, primeiro jogo da série, causou impacto por trazer uma temática estritamente adulta. Em 1986, Ken Williams pediu ao programador Al Lowe para criar uma versão de *Softporn*, um *adventure game* em texto lançado pela empresa em 1981. Lowe manteve os quebra-cabeças originais de *Softporn*, mas introduziu um personagem icônico: Larry Laffer, um solteirão de 38 anos que vivia transitando entre bares, cassinos e outros locais reais. De acordo com MOSS (2011, n. p., tradução nossa): “Nascia uma lenda, pois as tentativas equivocadas e patéticas de Larry de fazer sexo com todas as mulheres que ele conheceu levaram a dezenas de situações bizarras e hilárias, bem como a algumas mortes cruelmente engraçadas” (Quadro 6).

13 Outros jogos foram lançados por outras empresas.

Captura de Tela	Características	Inovações
 <p>Score: 80 of 222 Sound: off</p> <p>Fonte: www.myabandonware.com.</p>	<p>Estrutura fragmentada de salas, quebra-cabeças a serem resolvidos, objetos a serem coletados, construção da história pela experiência de jogo, gráficos interativos, jogabilidade por texto.</p>	<p>Personagem com apelo em relação ao público e utilização de localizações do mundo real.</p>
<p>Tamanho do arquivo: 423KB (versão para DOS).</p>		

Quadro 6. *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards*, (1987).

A outra empresa responsável pelos maiores sucessos da “era de ouro” foi a LucasArts, inicialmente chamada de LucasFilm Games, a empresa fundada em 1982 lançou em parceria com outras *publishers*¹⁴ diversos jogos com temáticas variadas que iam desde simuladores até jogos de ação e tiro em primeira pessoa. A LucasArts, após alguns anos, passou a publicar seus próprios jogos e causava impacto na indústria por suas inovações e excelência técnica. Mas era só o início do legado que a empresa deixaria na maneira de se criar jogos de computador (DEMARIA & WILSON, 2004).


A LucasArts iniciou então uma nova fase, liderada por Larry Holland e Ron Gilbert que. Gibert, após ter jogado diversos *adventure games* baseados em texto, desejava criar algo diferente: um jogo que não precisasse de digitação. Sabe-se que, neste ponto da história dos videogames, os primeiros *point-and-clicks* já tinham sido lançados, porém poucos explorados e difundidos. Cria-se então um sistema em que todos os verbos eram listados na tela e o jogador simplesmente clicava no verbo desejado e no objeto ou NPC¹⁵ nos quais desejava agir. Foi a partir disso que se criou o *Maniac Mansion*, lançado em 1987 e programado a partir do SCUMM, *Script Creation Utility for Maniac Mansion*, linguagem criada pela empresa que seria usada em todos os *adventure games* que seriam produzidos nos anos seguintes: “*Maniac Mansion* foi um dos marcos na história da LucasArts. O humor excêntrico combinado com a interface inovadora e a história

A história de *Maniac Mansion* se inicia com Dave Miller, o protagonista, descobrindo que sua namorada, Sandy Pantz, foi sequestrada por Dr. Fred Edison, e

14 Uma publisher é a empresa responsável por distribuir e divulgar jogos desenvolvidos por outras empresas.

15 NPC como sigla para non-player character, ou personagem não jogável. É o termo utilizado para nomear personagens que estão presentes no jogo, mas não são controlados pelo jogador. desenvolvida prepararam o cenário para muitos jogos incríveis que viriam a seguir (...)” (DEMARIA e WILSON, 2004, p. 200, tradução nossa).

mantida em uma estranha mansão. Para salvá-la, o jogador deve organizar um time com Dave e outros dois personagens de uma lista de seis possíveis amigos, cada um com diferentes habilidades. A estrutura fragmentada das salas ainda era presente. O jogo possuía cinco finais possíveis, dependendo de quais personagens foram usados, quais deles morreram, e como o jogador resolveu determinados quebra-cabeças ao longo da experiência de jogo. Além disso, *Maniac Mansion* foi o primeiro jogo a introduzir a “participação de roteiristas tradicionais do cinema no escopo de produção de jogos, e apresenta pela primeira vez o conceito de cutscene” (MULLER, 2011, p. 107). A nova interface, a história cativante e outras inovações (Quadro 7) fizeram de *Maniac Mansion* um sucesso estrondoso. Inicialmente lançado para o MS-DOS e o Atari ST, o jogo foi portado para muitos sistemas diferentes, como Commodore 64, IBM PC, Apple II e o console NES (DILLON, 2011). A LucasArts estava no caminho de aprimorar sua maneira de criar adventure games, caminho que levaria a outro importante título: *The Secret of Monkey Island*.

Captura de Tela	Características	Inovações
 <p>Fonte: www.myabandonware.com.</p>	<p>Estrutura fragmentada de salas, quebra-cabeças a serem resolvidos, objetos a serem coletados, construção da história pela experiência de jogo, gráficos interativos.</p>	<p>Múltiplos finais possíveis, mais de um personagem jogável, introdução das <i>cutscenes</i>, novo sistema de seleção de verbos para interação (aprimoramento do <i>point-and-click</i>).</p>
<p>Tamanho do arquivo: 194KB (versão para DOS).</p>		

Quadro 7. *Maniac Mansion*, (1987).


Lançado em 1990, *The Secret of Monkey Island* utilizava um sistema de 256 cores, o que ampliava de forma significativa sua qualidade gráfica. O jogo contava a história de Guybrush Threepwood, que viaja até Melee Island no desejo de se tornar um poderoso pirata. O jogo, baseado em SCUMM, mantinha os verbos na tela para escolha do jogador e o humor já conhecido dos jogos da Lucas Arts. Com este jogo que a LucasArts concretizou seu estilo, que:

[...] investia menos na obtenção de itens e interação entre personagens e mais na exploração, leitura de fragmentos e decifração de charadas e enigmas para a compreensão da estória proposta. [...] o enredo é ocultado do jogador-leitor, cabendo-lhe investigar o universo no qual está imerso [...]. O jogador-leitor vaga por complexos cenários que

podem combinar texto verbal, animações, vídeo e outros recursos. (ARANHA, 2008, p. 175-176).

Outro traço do “estilo LucasArts” inserido no contexto de *The Secret of Monkey Island* (Quadro 8) foi a impossibilidade de morrer: isso tornava os adventure games menos punitivos em relação às decisões do jogador, que poderia explorar os locais, objetos e possibilidades de solução sem temer voltar ao início do jogo e perder todas as descobertas já feitas. Em 1991, a empresa desenvolveu o iMUSE (*Interactive Music Streaming Engine*), um novo componente de áudio para o SCUMM, que permitia superar as limitações da tecnologia da época. A utilização de um som mais dinâmico e interessante do que o já utilizado nos jogos, a LucasArts se colocou em uma vantagem imediata em relação aos seus concorrentes.

Com seu estilo concretizado e inovações próprias, nada poderia parar a LucasArts, que fez dos adventure games seu produto principal, mesmo lançando jogos de outros gêneros. Diversos títulos foram lançados, como *Monkey Island II: LeChuck’s Revenge* (1991), *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* (1992), *Maniac Mansion II: Day of the Tentacle* (1993), *Sam & Max Hit the Road* (1993), *Full Throttle* (1995), *The Curse of Monkey Island* (1997) e *Escape from Monkey Island* (1997) (DEMARIA & WILSON, 2004).


Captura de Tela	Características	Inovações
 <p data-bbox="178 1211 543 1234">Fonte: www.myabandonware.com.</p>	<p data-bbox="611 979 852 1194">Estrutura fragmentada de salas, quebra-cabeças a serem resolvidos, objetos a serem coletados, construção da história pela experiência de jogo, gráficos interativos, sistema de seleção de verbos para interação.</p>	<p data-bbox="876 1052 1030 1124">Impossibilidade de morrer e som aprimorado.</p>
<p data-bbox="378 1256 825 1279">Tamanho do arquivo: 21MB (versão para Mac).</p>		

Quadro 8. *The Secret of Monkey Island* (1990).

Sam & Max Hit the Road, lançado em 1993, se destaca entre os títulos mencionados por trazer mais atualizações ao SCUMM. Ao invés da lista de verbos, agora o jogador lidava com uma lista de ícones que representavam as possibilidades de utilização dos itens no inventário: andar, examinar, pegar, usar e conversar (LINKOLA, 2004). O inventário também tinha sido modificado, aparecendo na tela representado por um ícone que levava a outra janela (Quadro 9). Max, como

personagem, também era uma maneira de expandir as ações possíveis:

[...] enquanto o jogador explora o mundo controlando Sam, Max começa a fazer as coisas sozinho, pulando em camas, pedindo insistentemente para ir ao banheiro, tentando arrancar um machado de um manequim em um desfile de carnaval. Em vez de ordenar a Max o que fazer, Sam usa Max com diferentes objetos e outros caracteres – Max é, na verdade, parte do inventário, “usar” Max significa soltá-lo para fazer algo inesperado. (FERNÁNDEZ-VARA, 2011, p. 135, tradução nossa).

Captura de Tela	Características	Inovações
 <p data-bbox="229 808 509 831">Fonte: www.emuparadise.me</p>	<p data-bbox="603 553 847 817">Estrutura fragmentada de salas, quebra-cabeças a serem resolvidos, objetos a serem coletados, construção da história pela experiência de jogo, gráficos interativos, sistema de seleção de verbos para interação, impossibilidade de morrer, som aprimorado.</p>	<p data-bbox="871 612 1040 756">Ícones e não palavras representando as ações possíveis e inventário com janela exclusiva.</p>
<p data-bbox="374 855 828 878">Tamanho do arquivo: 110MB (versão para Mac).</p>		

Quadro 9. *Sam & Max Hit the Road* (1993).

Foi também em 1993 que o lançamento de um adventure game em especial impactou em toda a indústria de jogo: *Myst*. A esta altura, os dispositivos de CD-ROM já eram parte dos novos computadores domésticos, e *Myst* foi um dos primeiros jogos a aproveitar a maior quantidade de armazenamento que esta mídia oferecia em relação aos disquetes. Os gráficos oferecidos por *Myst* eram algo que nunca tinha sido visto até então. Segundo Rand Miller, que criou o jogo em parceria com seu irmão Robyn, em *Myst* não se pode separar os gráficos da experiência de jogo, pois são eles quem fazem os jogadores seguirem adiante (MILLER apud DEMARIA & WILSON, 2004, p. 260, tradução nossa).

Com perspectiva em primeira pessoa, gráficos em 3D, apresentados através de imagens estáticas que se seguiam conforme a movimentação do jogador – em alguns momentos algumas pequenas animações também eram inseridas –, ambientes sonorizados e puzzles baseados no cenário e não no inventário do jogador, *Myst* iniciava sua história com um misterioso livro com o poder de transportar o jogador para uma ilha deserta, desconhecida e cheia de mistérios. Através da descoberta e leitura de livros e notas o jogador aprende sobre o universo, mas em

nenhum momento o objetivo é revelado de maneira clara até o jogador se deparar com um dilema: dois irmãos tinham sido aprisionados em dois livros mágicos, então o jogador deveria escolher qual dos dois deveria ser libertado. Outro final possível seria não libertar nenhum dos dois irmãos, o que fazia com o que o jogo tivesse três finais diferentes.


A narrativa estava diretamente ligada à exploração e investigação do ambiente através da estrutura de *point-and-click*, mas a ação era muito limitada. Segundo Fernandez-Vara: [...] o jogador interage com o mundo através da mecânica contextual. Desta forma, o jogador não tem que adivinhar qual é a ação correta, já que existem poucos objetos com os quais se pode interagir, e cada objeto faz apenas uma coisa (virar, girar, abrir/fechar, ligar/desligar). Não há inventário, o personagem do jogador só pode carregar um objeto de cada vez, uma página do livro [...] transformando a escolha colocada pelo objetivo do jogo em uma mecânica central. (2011, p. 135, tradução nossa). Essa limitação não foi considerada um problema na época, já que o jogo superava qualquer possível crítica por sua carga realista e a ruptura evidente com as características que permearam os *adventure games* até então. Lançado inicialmente para Mac, *Myst* logo foi levado para outros sistemas (computadores e consoles) e vendeu milhões de cópias, sendo o maior sucesso comercial de todos os tempos da indústria de jogos eletrônicos até 2000 (LEBOWITZ e KLUG, 2011). A simplificação da ação trazida por *Myst* foi absorvida pelo jogos atuais, em que na maioria dos casos os objetos do inventário só podem realizar uma ação específica (Quadro 10).

Captura de Tela	Características	Inovações
 <p data-bbox="238 1367 477 1394">Fonte: www.polygon.com</p>	<p data-bbox="585 1135 798 1350">Ambiente a ser explorado, quebra-cabeças a serem resolvidos, construção da história pela experiência de jogo, gráficos interativos e mais de um final possível.</p>	<p data-bbox="828 1159 1041 1326">Visual em 3D, <i>puzzles</i> baseados no cenário e não no inventário do jogador e interações limitadas pelo objeto ou local com o qual se interage.</p>
<p data-bbox="374 1411 828 1437" style="text-align: center;">Tamanho do arquivo: 755MB (versão para Mac).</p>		

Quadro 10. *Myst* (1993).

Mas além de influenciar nos *adventure games* atuais, *Myst* influenciou a produção de jogos de sua época, quando diversos clones do jogo surgiram. Esse

processo saturou o mercado e fez com que os consumidores perdessem a confiança no gênero. Mesmo que alguns bons adventures ainda fossem lançados, o crescente sucesso de jogos de outros gêneros, como FPS (*First Person Shooter*), MMOs (*Massively Multiplayer Online Games*), estratégia e jogos de ação em terceira pessoa, colocou os adventure games em um estado de hibernação. Mesmo a Sierra On-Line e a LucasArts não conseguiam mais manter seu lugar de destaque na indústria. Uma das tentativas da LucasArts de reavivar o gênero foi o lançamento em 1998 do seu primeiro jogo em 3D, *Grim Fandango*. Novamente a empresa inovava em criar um novo motor de jogo, voltado exclusivamente para o 3D, o GrimE. Essa tecnologia permitia que o jogador, diferentemente dos jogos anteriores em que se controlava o personagem indicando com o mouse o lugar para onde deveria ir, controlasse o protagonista livremente usando os direcionais do teclado. Mantinha-se o humor já conhecido dos jogos da LucasArts, agora evidenciado pelo fato de que o jogador se deparava com árvores de diálogos e com enigmas que exigiam vários níveis de raciocínio a partir da utilização dos itens do inventário. A história tinha um estilo noir e baseava-se diretamente na cultura mexicana (Quadro 11).

Captura de Tela	Características	Inovações
 <p>Any messages for me? Eva, you gotta get me out of town. They're going to sprout me! Doesn't Copal wonder where you are? I'm off.</p> <p>Fonte: www.oldpcgaming.net.</p>	<p>Estrutura fragmentada de salas, quebra-cabeças a serem resolvidos, objetos a serem coletados, construção da história pela experiência de jogo, gráficos interativos, impossibilidade de morrer, som aprimorado.</p>	<p>Visual em 3D e a utilização de árvores de diálogo para interagir com outros personagens.</p>
<p>Tamanho do arquivo: 3.9GB (versão para Mac e PC).</p>		

Quadro 11. *Grim Fandango* (1998).

Ao contar a história de Manuel “Manny” Cavalera, um agente de viagem da “*Land of the Dead*” que parte em uma jornada para salvar um cliente e descobrir várias tramas de corrupção, o jogo, em todo seu conjunto, representava o ápice dos adventure games, após um longo processo de amadurecimento de mecânica e narrativa. Se levar-se em conta o trajeto feito de *Colossal Cave Adventure* até *Grim Fandango*, abordando os jogos apresentados e considerando este ponto como o ápice do desenvolvimento dos *adventure games* antes do renascimento do gênero

que será tratado a seguir, tem-se uma estrutura clara da evolução do gênero (Figura 5).

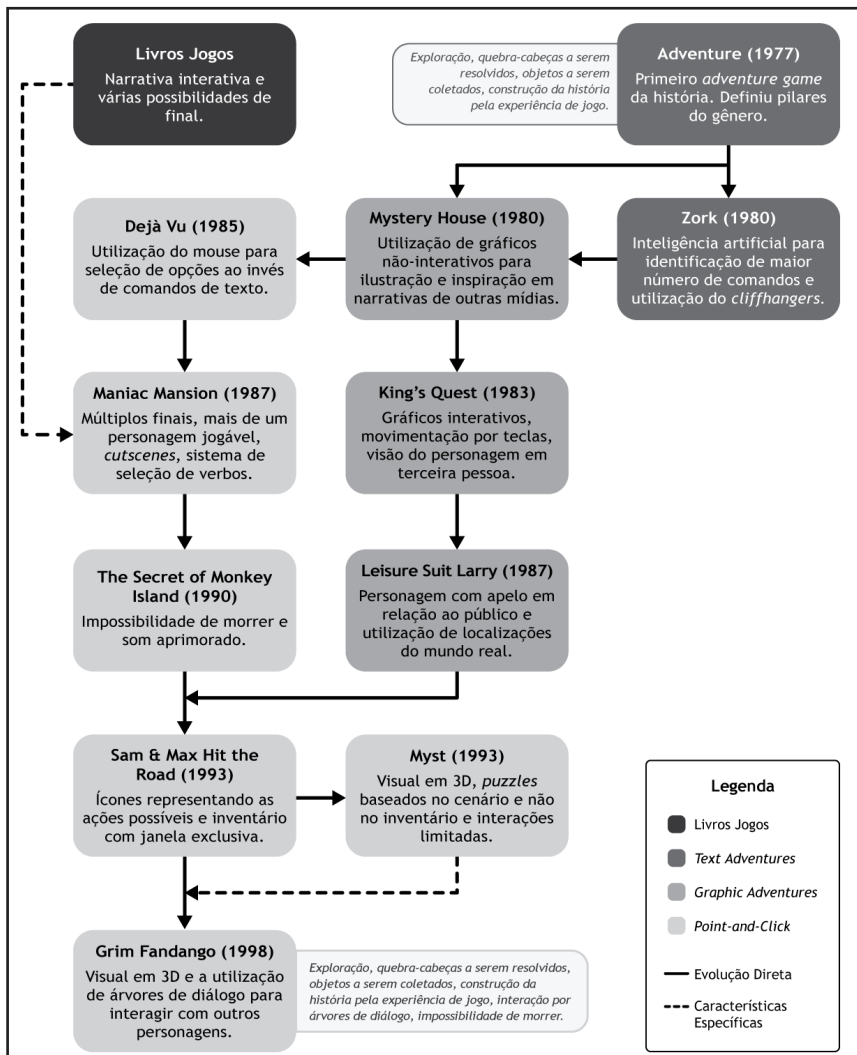


Figura 5. Estrutura de evolução dos *adventure games*.

Fonte: elaborada pelo autor.

Grim Fandango ganhou dezenas de prêmios e análises positivas, mas vendeu um número de cópias insuficiente até para pagar a sua produção. Para a LucasArts e outras produtoras, isso foi a confirmação que o gênero tinha se esgotado: [...] se um jogo tão elogiado, inventivo e memorável como *Grim Fandango* não podia justificar-se comercialmente, que esperança havia para outros jogos de aventura

menos distintos, perguntaram os editores. Conforme a notícia de sua decepção comercial se espalhou, as empresas de videogames começaram a dar as costas ao gênero. (DONOVAN, 2010, p. 368, tradução nossa) A LucasArts chegou a lançar mais um *adventure game* após *Grim Fandango: Escape from Monkey Island* (2000), pouco antes de cancelar as sequências de *Sam & Max* e *Full Throttle*. A Sierra On-Line fechou seu principal escritório em 1999 e caiu no esquecimento. Nos mercados europeus, os *adventure games* ainda eram apreciados e produzidos, mas nada tão notável quando o que havia sido a “era de ouro”. Foi neste contexto, no início dos anos 2000, que houve uma drástica melhora nos gráficos para PCs e consoles. DVDs e Blu-Rays aumentavam o poder de armazenamento, o que culminou em um rápido desaparecimento dos limites tecnológicos permitindo um foco maior na melhoria de *gameplay* e histórias sem a preocupação com o tamanho que o jogo ficaria ao final do desenvolvimento (LEIBOWITZ & KLUG, 2011). Isso permitiu que novos gêneros fossem experimentados e que a narrativa se fizesse presente em qualquer um deles.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O aperfeiçoamento das narrativas digitais no período analisado inicia-se nos anos 1970 e persiste até o final do século XX como um processo possível devido à evolução de diversos aspectos que tangem os jogos eletrônicos. Essa evolução foi permitida em virtude da melhoria do *hardware* de dispositivos computacionais onde os jogos eram executados juntamente ao trabalho de contadores de história da era digital, envolvendo programadores, artistas gráficos, designers, compositores, músicos, dubladores e principalmente, roteiristas, que ao longo de três décadas migraram de curtas histórias textuais para complexas e longas aventuras com grande riqueza de recursos gráficos e sonoros.

Os *adventure games*, evoluindo a interface, a representação gráfica e sonora além da complexidade das narrativas, levaram os jogos eletrônicos a um patamar onde não só apenas são vistos como produtos de entretenimento, mas sim meios consolidados onde se pode contar histórias com características únicas:

como os programas de TV e filmes, os videogames proporcionam uma experiência audiovisual completa com cenário (níveis), atores (personagens digitais), vozes (entregues por atores da vida real), música e efeitos sonoros. No entanto, ao contrário de filmes, videogames não se limitam a histórias curtas ou “pedaços de história” que podem ser contados em trinta minutos ou duas horas. Dependendo do tipo de jogo e os recursos da equipe que o cria, um jogo pode abranger de várias a mais de cem horas (LEIBOWITZ & KLUG, 2011, p. 40, tradução nossa)

Dessa forma, o papel dos *adventure games* na história dos jogos eletrônicos se coloca como fundamental em relação à evolução narrativa desse produto audiovisual, por colocar a história em primeiro lugar e por buscar, cada vez mais, estratégias que possam engajar o jogador e transmitir histórias cada vez mais complexas. Atualmente, esse gênero carrega consigo diversas características que, por muitas vezes, advêm de outras linguagens audiovisuais, como o cinema. Tais estratégias foram absorvidas por outros gêneros que buscaram agregar a narrativa, como as escolhas durante o *gameplay*, a exploração em busca de objetos, a solução de quebra-cabeças para avançar na história, e outros pontos que se relacionam diretamente com a história.

REFERÊNCIAS

- ARANHA, Gláucio. Fazendo estórias: narrativas interativas e os novos paradigmas para a produção e crítica literárias sobre ambientes de hipermídia. Tese (Doutorado em Letras) – Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Federal Fluminense, 2008.
- COSTIKYAN, Greg. Where Stories End and Games Begin. *Game Developer Magazine*, 2000. Disponível em: <bit.ly/2OPuVxG>. Acesso em: junho de 2018.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Mil Platôs: Capitalismo e Esquizofrenia*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995. Vol. 1.
- DEMARIA, Rusef; WILSON, Johnny L. *High Score! The Illustrated History of Eletronic Games*. Emeryville: Mc-Graw-Hill/Osborne, 2004.
- DILLON, Roberto. *The Golden Age of Video Games*. Boca Raton: A K Peters/CRC Press, 2011.
- DONOVAN, Tristan. *Replay: the history of vídeo games*. Lewes: Yellow Ant, 2010.
- FERNANDEZ-VARA, Clara. *The Tribulations of Adventure Games: Integrating Story Into Simulation Through Performance*. Tese de Doutorado. Georgia Institute of Technology. 2009.
- _____. From “Open Mailbox” to Context Mechanics: Shifting Levels of Abstraction in Adventure Games. In: *Proceedings of the 6th International Conference on Foundations of Digital Games*, p. 137 – 138, 2011. Disponível em: <bit.ly/2P0J4lm>. Acesso em: julho de 2018.
- GULARTE, Daniel. *Jogos eletrônicos: 50 anos de interação e diversão*. Teresópolis: Novas Ideias, 2010.
- HANSEN, Dustin. *Game On! Video game history from Pong and Pac-Man to Mario, Minecraft and more*. Nova York: Macmillan Publishing Group, 2016.
- JENKINS, Henry. “Game Design as Narrative Architecture”. In: *First Person: New Media as Story, Perfomance and Game*. Edited by Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan. The MIT Press, 2004.

KILLWORTH, Peter. How To Write Adventure Games for the BBC Microcomputer Model B and Acorn Electron. Penguin Books, 1984.

LEBOWITZ, Josiah; KLUG, Chris. Interactive storytelling for vídeo games: a playercentered approach to creating memorable characters and stories. Burlington: Focal Press, 2011.

LESSARD, Jonathan. Adventure before adventure games: a new look at Crowther and Woods seminal program. In: Games and Culture, v. 8, n. 3, p. 119 – 135, 2012. Disponível em: <bit.ly/2OPjB4L>. Acesso em: junho de 2018.

LEVY, Steven. Hackers: heroes of the computer revolution. Sebastopol: O'Reilly Media, Inc., 2010.

LINKOLA, Joonas. Sam & Max Hit the Road [on-line]. In: Adventure Gamers, 2004. Disponível em: <bit.ly/2KRczcB>. Acesso em: julho de 2018.

MCGONIGAL, Jane. A realidade em jogo: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012.

MONTFORT, Nick. Twisty little passages: an approach to interactive fiction. Londres: The MIT Press, 2003.

MOSS, Richard. A truly graphic adventure: the 25-year rise and fall of a beloved genre [on-line]. In: ArsTechnica, 2011. Disponível em: <bit.ly/2nDFK9v>. Acesso em: julho de 2018.

MULLER, Eduardo Fernando. Os conceitos estético-visuais dos jogos digitais. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2011.

RYAN, Marie-Laure. Narrative as Virtual Reality. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2001.

SCHUETTE, Kim. The book of adventure games. Los Angeles: Arrays, Inc./The Book Division, 1984.

TOWNSEND, Carl. Conquering Adventure Games. Beaverton: Dilithium Press, 1984.

ÍNDICE REMISSIVO

A

Adventure games 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 62, 63, 64, 65, 66, 67

Alimentos 86, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 192, 193, 194, 271

Amapá 189, 190, 193, 194, 195

Amazônia 160, 166, 167, 168, 170, 171, 172, 174, 189, 191, 192, 195

Apontamentos 96, 144, 148, 157

Assistência social 254, 255, 259, 261, 263, 277, 278, 282, 283, 284, 285, 286, 287

Atividades de aventura 16, 17, 18, 19, 22, 25, 27

B

Benefícios 19, 22, 76, 162, 235, 261, 277, 278, 283

C

Câmbio 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253

Capital improdutivo 265, 266, 267, 275, 276

Capitalismo 66, 150, 190, 191, 199, 216, 220, 221, 225, 265, 269, 270, 273, 275

Comércio 104, 192, 210, 226, 228, 238, 240, 241, 242, 243, 244, 246, 247, 250, 251, 266

Comportamento do consumidor 197, 201, 202, 208, 238

Comunicação 20, 23, 24, 67, 71, 86, 88, 95, 116, 131, 135, 137, 139, 142, 143, 154, 160, 161, 165, 166, 169, 170, 172, 173, 194, 197, 198, 200, 201, 202, 205, 209, 210, 237, 281

Comunicação integrada de marketing 202

Comunidade Quilombola de Piqui da Rampa 28

Crescimento 17, 68, 101, 119, 120, 122, 127, 128, 170, 176, 190, 192, 198, 200, 209, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 218, 219, 220, 221, 222, 242, 244, 266, 271, 273, 274

D

Decolonialidade 189

Demanda 31, 68, 69, 75, 83, 118, 120, 128, 205, 206, 224, 225, 227, 231, 232, 233, 237, 244, 249, 252, 261, 266

Desenvolvimento sócio econômico sustentável 28

Direito à educação 77, 78, 79, 80, 84, 85

Direitos 7, 37, 69, 72, 74, 76, 77, 80, 81, 84, 85, 88, 91, 115, 137, 139, 161, 164,

216, 217, 219, 220, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 268, 277, 278, 282, 285, 286

Discurso 94, 95, 98, 100, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 116, 117, 130, 132, 138, 142, 160, 164, 165, 167, 168, 190, 194, 195, 219

Documentações 1, 2, 3, 5, 7, 8, 9, 12

E

Economia 29, 68, 69, 158, 166, 195, 198, 212, 213, 214, 215, 217, 218, 219, 221, 222, 223, 229, 240, 243, 244, 252, 253, 265, 266, 267, 272, 274, 275, 279

Educação infantil 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85

Educação popular 130, 132, 135, 136

Eleição 3, 165, 166, 174, 175, 176, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187

Emprego doméstico 254, 255, 256, 257, 258, 260

Empresas 54, 57, 58, 65, 68, 69, 72, 73, 74, 75, 128, 137, 158, 162, 174, 175, 178, 182, 186, 192, 198, 199, 200, 203, 205, 206, 207, 209, 210, 217, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 237, 238, 252, 268, 269, 270, 271, 276, 280

Ensino superior 118, 120, 121, 122, 127, 128, 129, 262

Escalada em rocha 16, 17, 18, 20, 21, 22, 25, 26, 27

Escola 21, 22, 23, 79, 80, 84, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 110, 111, 112, 113, 114, 116, 117, 128, 138, 156, 158, 192, 265

Estratégia 52, 57, 63, 136, 160, 161, 165, 184, 186, 192, 202, 208, 223, 233, 235, 237

F

Fronteira 8, 106, 177, 192, 240, 241, 242, 243, 245, 246, 247, 248, 251, 252, 253, 275

G

Geopolítica 160, 162

Gestão Municipal 277, 282, 283

Governança corporativa 265, 268, 269

Graduação 23, 41, 66, 67, 92, 93, 116, 118, 119, 124, 125, 126, 127, 129, 148, 150, 153, 154, 155, 157, 195, 238, 287

I

Inclusão 72, 73, 76, 118, 122, 123, 129, 224, 258, 264, 267

Informação 2, 10, 19, 22, 42, 69, 86, 88, 91, 92, 108, 121, 122, 131, 140, 157, 169, 183, 254, 258, 259, 261, 262, 263, 267, 272

J

Janary Nunes 189, 190, 191, 193, 194

Jogos eletrônicos 42, 43, 44, 48, 50, 51, 62, 65, 66

L

Lazer 1, 2, 10, 12, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 25, 26, 27, 35, 71

Legislação 4, 12, 68, 69, 75, 179, 188, 216, 219, 247

Leitura 59, 61, 86, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 96, 136, 148, 180, 264

Líder religioso 130

Logística 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188

M

Marketing de relacionamento 197, 198, 199, 202, 203, 204, 206, 207, 208, 209

Maturidade 118, 119, 129, 198, 200

Mediador comunicativo 130, 132, 133

Mercado 30, 33, 36, 42, 44, 52, 57, 63, 69, 72, 73, 74, 76, 79, 87, 88, 121, 161, 162, 170, 178, 179, 191, 192, 193, 198, 199, 200, 201, 203, 205, 206, 207, 209, 210, 211, 212, 214, 216, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 234, 236, 237, 238, 239, 241, 242, 244, 245, 247, 248, 252, 254, 255, 260, 263, 272

Microempresa 224, 225, 226, 231, 238

Ministério Público 77, 78, 82, 83, 85, 183

Modernidade líquida 197

N

Narrativa interativa 42, 48

P

Pessoas com deficiência 68, 69, 72, 74, 75, 76, 220

Pluralidade histórica 144

Poder Judiciário 77, 78, 79, 81, 82, 83, 84, 180, 181

Práticas alimentares 189, 190, 191, 193, 194, 195

Precarização 212, 216, 222, 223

Projeto 34, 38, 39, 40, 55, 132, 138, 142, 143, 174, 176, 194, 230, 251, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 277

R

Relações sociais 16, 32, 33, 36, 98, 99, 100, 101, 114, 121, 156

Rotulagem de alimentos 86, 88, 89, 90, 91, 92

S

Sentido de pertença 144

Sociabilidade violenta 94, 99, 100, 103, 109, 115

Sujeito 94, 95, 96, 97, 101, 102, 103, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 115, 116, 117, 128, 147, 161, 164, 165, 200, 248

T

Trabalho 3, 8, 22, 23, 25, 28, 29, 32, 35, 37, 38, 39, 65, 69, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 79, 80, 81, 82, 84, 86, 88, 92, 93, 95, 96, 99, 100, 103, 104, 107, 110, 113, 114, 121, 133, 134, 135, 136, 137, 139, 147, 150, 153, 177, 183, 187, 189, 192, 197, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 226, 228, 229, 238, 252, 254, 255, 256, 257, 258, 260, 261, 262, 263, 264, 266, 273, 275, 277, 278, 280, 285

Turismo étnico cultural consciente 28

Turismo Internacional 1

U

Uberização 211, 212, 213, 216, 217, 219, 221, 223





Universidades 44, 86, 198

Urnas eletrônicas 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 183, 184, 185, 186, 187





V

Violência física 94, 95, 96, 98, 103, 106, 107, 109, 110, 114

Vistos 1, 4, 5, 7, 8, 9, 12, 13, 14, 15, 36, 65, 145, 161, 215

www.atenaeditora.com.br 
contato@atenaeditora.com.br 
[@atenaeditora](https://www.instagram.com/atenaeditora) 
www.facebook.com/atenaeditora.com.br 

Ciências Sociais Aplicadas: As Relações como Meio de Compreender a Sociedade

www.arenaeditora.com.br 
contato@arenaeditora.com.br 
[@arenaeditora](https://www.instagram.com/arenaeditora) 
www.facebook.com/arenaeditora.com.br 

Ciências Sociais Aplicadas: As Relações como Meio de Compreender a Sociedade