

Construindo Manaus: Design de jogo de construção de cidade para o fortalecimento da identidade cultural

Building Manaus: City building Game Design in strengthening cultural identity

Yasmin R. de Souza¹, Sylker T. da Silva¹, Claudete B. Ruschival¹

¹Faculdade de Tecnologia – Universidade Federal do Amazonas (UFAM)
Manaus – AM – Brazil

{yasminrodrigues,claudete}@ufam.edu.br, sylker@gmail.com

Abstract. *Globalization has brought distant realities closer and allowed the continuous learning of new behaviors, but at the same time that this contact enriches, it puts the cultural roots of a location at risk. This article aims to propose the first version of a city building game based on the economic cycles of Manaus as a tool for recording and reinforcing local identity, through the study of History of Manaus, analysis of previous research related to the use of games to teach History and application of the fundamental elements to be considered when developing a game based on historical facts.*

Keywords: *Game design, Cultural identity, City building game.*

Resumo. *A globalização trouxe para perto realidades distantes e permitiu o aprendizado contínuo de novos costumes, mas ao mesmo tempo em que esse contato enriquece, coloca em risco as raízes culturais de uma localidade. Este artigo visa propor a primeira versão de um jogo de construção de cidades baseado nos ciclos econômicos de Manaus como ferramenta de registro e reforço da identidade local, através do estudo da História manauara, análise de pesquisas anteriores relacionadas ao uso de jogos para ensino de História e aplicação dos elementos fundamentais a serem considerados ao desenvolver um jogo baseado em fatos históricos.*

Palavras-chave: *Design de jogos, Identidade cultural, Jogo de construção de cidade.*

1. Introdução

A ocupação de um grupo de indivíduos em um determinado espaço implica em alterações na relação com a natureza, nas interações entre os próprios indivíduos, na política, economia e saberes populares levados de geração a geração, assim surge a cultura.

Em outras palavras, isso se refere a uma interpretação geral da natureza, um sistema abrangente para compreender e influenciar na mudança do Mundo. “A cultura abarca todas as expressões produtivas do ser humano, tecnológicas, econômicas, artísticas e domésticas. Implica uma relação sistemática entre cada aspecto da vida, tal como esta é vivida”. (Claxton, 1994, p. 7). O conceito pode ser complementado reforçando que a cultura é a invenção de um conjunto de soluções com o intuito de auxiliar um grupo de seres humanos a se adaptarem ao ambiente natural e social.

Desse modo, compreender sobre identidade cultural exige multidisciplinaridade, para que seja possível englobar o entendimento de todos os aspectos que, juntos,

formam o agrupamento de características e comportamentos que distinguem um grupo dos demais. Sendo assim, o estudo histórico para o levantamento das origens da identidade cultural de um território vem como forma de elucidar e reafirmar a individualidade de um grupo, auxiliando na sobrevivência de seus saberes, como forma de resistir às interferências oriundas do contato com pessoas de outros grupos através do processo de globalização.

Por outro lado, levanta-se a preocupação a respeito de como exercitar a manutenção da identidade cultural por intermédio do conhecimento histórico utilizando ferramentas tecnológicas, uma vez que, para que se mantenha viva essa identidade, ao longo dos anos, a sociedade utilizou relatos orais, pintura, música, literatura e demais recursos disponíveis em seu tempo, para registro do que se tem como a individualidade de um grupo, para que não se perca com o passar do tempo. Com as mudanças nas dinâmicas sociais provocadas pela inserção da tecnologia na rotina das pessoas, há de se considerar seu uso como mais uma ferramenta de registro e comunicação da identidade, na contramão do que se tem atualmente, como o caso das crianças portuguesas, fãs do youtuber Lucas Neto, que vem aprendendo e praticando o português brasileiro mesmo sem nunca terem ido ao Brasil, preocupando pais e profissionais de linguística em Portugal (Diário de Notícias, 2021).

Arruda (2009), analisou em sua tese de doutorado, o impacto do *Age of Empires III* e outros 76 jogos de simulação de fatos históricos como meio de ensino de História. Dez anos depois, Gomes (2019), também utilizou um jogo digital educativo para a análise do uso deste recurso como recurso para a propagação de saberes históricos.

Para Hobsbawm (2001), os jogos digitais constroem discursos e relações sociais, impulsiona as relações humanas através da inovação tecnológica e social, sendo assim, é possível considerá-los como ferramenta de mudanças ou introdução de conhecimento para as novas gerações, as quais são o principal alvo para a manutenção da identidade cultural de um grupo, uma vez que são elas que irão transmitir para as gerações seguintes os saberes e costumes adquiridos, evitando que se dissipem com o tempo.

Dessa forma, este estudo objetiva levantar os dados fundamentais para a primeira versão de jogo baseado em fatos históricos que marcaram a formação da identidade cultural de Manaus, como ferramenta de sua reafirmação, transformando o jogo em um recurso de registro e vivência para perpetuar os aspectos culturais que permeiam o passado e presente da cidade, com base no viés de dois dos seus ciclos econômicos: ciclo da borracha e Zona Franca

2. Identidade cultural e suas implicações

A construção da identidade não pode ser entendida como um processo autônomo, é fruto da relação do indivíduo de uma localidade com seus arredores e os demais membros, é resultado da interação social, histórica e do que se aprende como forma mais adequada de lidar com as particularidades de um local e como se perpetua para as demais gerações. Assim, os grupos incorporam essas práticas, que caracterizam as atividades humanas e preferências locais, de modo a se tornarem a referência que

representa um determinado lugar. Nesse contexto, preservar a história e características de uma localidade se torna fundamental, uma vez em que se tem o acelerado processo de globalização, que coloca em contato pessoas de grupos muito distintos entre si, de modo a pôr em risco a perenidade das identidades culturais, pois, da mesma forma em que ela se dá através do contato entre membros de uma comunidade, ela também tem sua vulnerabilidade ao ser posta em contato com grupos diferentes (Olim, 2023).

Entendendo como se dá a construção da identidade cultural do grupo habitante de um espaço geográfico específico, é possível compreender como se dá o desenvolvimento dessa localidade, que deve ser pautado nessas características únicas que envolvem os hábitos, formas de economia, alimentação, política e tudo o que envolve a identidade, uma vez que, para se considerar o bem-estar desta população mirando no seu progresso, é preciso entender o que a satisfaz, trazendo seus agentes locais como protagonistas (Marques e Martin, 2001, p. 58). A cultura é o propulsor do desenvolvimento local, pois, é através dela que os valores são passados para as gerações em diante, tornando fundamental entender os aspectos culturais de um grupo social em profundidade, fazendo da identidade cultural, o meio pelo qual se faz conhecer a forma de pensar e sentir de uma comunidade em um determinado momento, e para onde ela pode caminhar.

2.1. Ciclos econômicos de Manaus e sua identidade cultural

Manaus, assim como as demais cidades da região Norte do Brasil, tinha sua economia controlada pela coroa portuguesa e era baseada no comércio do que se chamava de “drogas do sertão”, cravo, canela, cacau, raízes e afins. Neste período, Manaus era um povoado que seguia as orientações de Belém (PA) e São Luís (MA). Foi a partir do ano de 1848, que Manaus passou a se urbanizar e deixar a posição de “Vila” para “Cidade da Barra do Rio Negro”.(Becker, 2013, p.25). A mudança de categoria da cidade aconteceu ao mesmo tempo em que o Mundo viu explodir o setor automobilístico, tornando crescente a necessidade da produção de borracha para a fabricação de insumos utilizados nos automóveis, desse modo, a cidade passou a ser o foco do extrativismo no país, tornando indispensáveis os investimentos do exterior para sustentar a alta produção da borracha. Nesse momento, o que antes era um “mero povoado”, passou a receber uma grande movimentação de migrantes para a região, em busca de trabalho nos seringais, os relatos trazem dados de mais de 300 mil nordestinos vindo à Manaus para trabalhar, além disso, havia ainda os barões da borracha, que ostentavam nas ruas da cidade, que, nesse momento, esbanjava facilidades urbanas. “Em Manaus, são célebres as imagens de comerciantes vestidos à moda parisiense, apesar do calor local, fumando charutos feitos com notas de dólares, no largo de São Sebastião, em frente ao requintado Teatro Amazonas” (Brianezi, 2018, p. 71).

Após o declínio da exportação da borracha, a economia sofreu uma estagnação duradoura e uma forte crise migratória, até que, em 1967, surgiu o decreto Lei que previa a criação da Zona Franca de Manaus, consistindo no desenvolvimento de um Pólo Industrial para a produção de insumos a serem utilizados em produtos eletrônicos a serem vendidos no centro de Manaus com preços competitivos. Essa nova fase trouxe o surgimento de demandas de trabalho, surgindo mais um movimento migratório para a cidade, desta vez, não somente de pessoas de outras cidades mas também do interior do

Amazonas, atraídos pelos novos postos de trabalho com a esperança de uma melhor qualidade de vida. (Costa, 2021)

É nessa onda migratória fulminante, desde o ciclo da borracha, onde a cidade passou a ser conhecida como a “Paris dos Trópicos” vivendo em sua “Belle Époque”, e também passando pela Zona Franca, quando Manaus abraçou mais uma vez grandes grupos de pessoas com origens diferentes, que a construção da identidade cultural da cidade teve seu período mais intenso. Do planejamento urbano, onde as classes mais pobres eram levadas a povoar os bairros afastados, enquanto os barões da borracha traziam da Europa as pedras e o ferro que forjavam suas moradias no centro de Manaus, até a culinária, que, na mistura da gastronomia europeia, indígena, nordestina e africana, ganhou cores e sabores únicos da região (Alves, 2023).

Diante de tais considerações, é possível mapear os principais momentos históricos de Manaus para fundamentar a criação de um jogo digital de construção de cidades com foco na propagação da cultura local, tornando-o um recurso de registro histórico que irá permitir aos jogadores vivenciarem, de certa forma, o processo pelo qual a cidade se formou do jeito que se conhece atualmente, fomentando a identificação, e, conseqüentemente, a perpetuação da cultura manauara.

3. Jogos para a manutenção da identidade cultural

Os jogos vêm sendo utilizados como recurso educativo há muito tempo, seja diretamente através dos jogos educativos, seja no ensino indireto ao se utilizar de histórias e conceitos reais para basear a narrativa de um jogo. Nesse molde, tem-se o jogo Huni Kuin, idealizado pelo antropólogo Guilherme Meneses, e criado junto à tribo Kaxinauá, do estado do Acre. O trabalho, que contou com a colaboração de 30 indígenas, tem por finalidade perpetuar a ancestralidade e espiritualidade da etnia através de um jogo digital onde o jogador pode experienciar a sobrevivência na floresta, rituais e demais rotinas dos indígenas, que desejavam ver sua história viva em uma nova realidade. “*O pajé costuma dizer que a história precisa transcender a terra indígena para ganhar mais vida e aproximar a cultura das pessoas... essa é a ideia do jogo*” (Meneses, 2016).

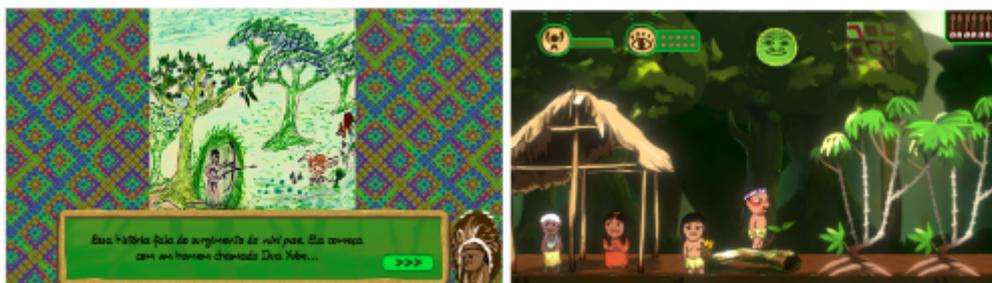


Figura 1. Huni Kuin. Vestimentas, moradias e simbologia seguindo o padrão real da tribo Kanaxiuá.

No jogo “Anno 1800”, lançado pela Ubisoft em 2019, o jogador deve gerenciar cidades, seus meios de produção e até mesmo relações comerciais com outras regiões,

seu foco está na construção, evolução e gerenciamento de cidades. O jogo segue a lógica da era pré-industrial até o atingimento da revolução da indústria, levantando temas como o crescimento da população urbana e suas demandas, além da conquista de novos territórios e parcerias políticas. Cox e Zagal (2022) analisam esse jogo ainda do ponto de vista da sustentabilidade, como forma de disseminar as preocupações relacionadas ao crescimento desenfreado e como os jogos de construção de cidade podem ajudar a trazer o tema para debate. Isso denota o fato de como esses jogos, além de ferramentas que contam a história e suas origens, podem ser ainda propagadores de como certas decisões do passado afetam negativamente e devem ser alteradas para não comprometerem também o futuro.



Figura 2. Anno 1800. Área urbanizada e navios utilizados para exploração de novos territórios

Ao analisar o “*Age of Empires III*”, jogo baseado em conflitos ocorridos na Europa e Ásia, sob a óptica do envolvimento de jovens na aprendizagem de fatos históricos, Arruda (2009) elencou 5 fatores como pertinentes na construção de um jogo cuja finalidade é trazer a diversão e imersão, porém, utilizando de informações históricas para isso, os fatores são: **Tempo e espaço**, descrito como a forma pela qual o jogo ambienta o jogador através dos cenários, vestes, falas dos personagens e todos os elementos que denotam um tempo específico em uma geografia determinada; **Narrativa**, construída baseada em fatos, porém, ainda mantendo a liberdade do jogador de conduzir a própria experiência; **Imaginação**, mesmo com foco na História, há ainda a possibilidade daquele que cria a narrativa de criar suas nuances com o intuito de tornar o jogo interessante a ponto de prender o jogador dentro da experiência. “Pensar o jogo de temática histórica é ultrapassar a mensagem enviada pelos seus produtores e pensar na perspectiva da apropriação que se faz pelas comunidades de jogadores” (Arruda, 2019); **Conceitos**, quanto a isso, o autor tece sua análise trazendo a preocupação das produtoras em manter conceitos históricos verossímeis para mostrar ao público que se preocupou com pesquisas reais para a criação do material, porém, não é papel do jogo trazer conceitos literais, mantendo o espaço da imaginação, e por fim; a **Analogia**, cuja aplicação em jogos servem como forma de comparação com relatos históricos gravados em outras mídias, com a diferença de que, enquanto em fotos, vídeos e livros o usuário não interage com os elementos que contam a história, nos jogos, o jogador pode simular ações e interações baseadas em fatos, mais uma vez, abrindo espaço para a imaginação do mesmo. Jogos digitais trazem um mecanismo interessante de analogia, a medida que transformam situações passadas em “concretas virtualmente”(Arruda, 2009).

Para a pesquisa que se segue, os 3 estudos citados e a análise de 2 jogos serão considerados para nortear a definição da primeira versão do jogo baseado no ciclo da borracha e na zona franca de Manaus, como forma de “transportar a identidade da cidade para outras realidades”, assim como citado pelos Kanaxiuá.

4. Metodologia

Com a finalidade de identificar aspectos visuais e fluxos mais eficientes, a pesquisa realizada possui caráter qualitativo. Foram selecionados 1 jogo de construção de cidade e 1 de plataforma para simulação de atividades culturais como referências técnicas para nortear a criação dos conceitos visuais. Os critérios para a escolha dos 2 jogos foram: jogos de construção de cidade, narrativa relacionada a fatos, representação de uma cultura e a presença dos 5 elementos levantados por Arruda (2019). Estes critérios foram estabelecidos com o intuito de garantir a qualidade das referências para a criação das regras do jogo. Assim, os jogos de referência são: Anno 1800 e Huni Kuin. Desse modo, estabeleceu-se um paralelo para a definição das características do jogo que abordam os ciclos econômicos de Manaus (Borracha e Zona Franca) como forma de perpetuar a identidade cultural da cidade. A tabela 1 traz o levantamento dessa análise, juntamente com a definição dos 5 elementos para a criação do jogo sobre Manaus.

Tabela 1. Análise de similares

5 elementos	Anno 1800	Huni Kuin	Jogo sobre Manaus
Tempo e espaço	Era industrial, século XIX	Território da tribo Kanaxiuá, estado do Acre.	1848, com progresso até 1957. Manaus, Am.
Narrativa	O jogador assume o papel de administrador da colônia com missões de expansão dentro e fora do território	O jogador assume o papel de um caçador e uma artesã passando por desafios espirituais em busca de se tornarem humanos de verdade.	O jogador assume o papel de administrador da cidade, com missões de expansão dentro do território.
Imaginação	Relações e conflitos fictícios entre NPC's para a criação de missões secundárias	Base nos relatos da lenda Huni Kuin, sobre um casal de gêmeos kaxinawá concebidos pela jiboia <i>Yube</i> em sonhos e herdaram seus poderes especiais	Situações causadas por agentes oriundos de lendas da cidade, com consequências que requerem ação do jogador

Conceitos	Expansão colonial, exploração de recursos	Modo de alimentação (caça) e rituais Kaxinauá	Exploração de recursos, postos de trabalho, organização urbana
Analogia	Meio de conquista de novos territórios, necessidades dos habitantes e progresso das missões baseadas em avanço industrial	Rotina do povo Kaxinauá, suas moradias, rituais e formas de convivência	Ciclos econômicos, gastronomia da cidade

5. Resultados obtidos

Manaus passou a ser conhecida como a “Paris dos Trópicos”, sua ascensão se deu de forma repentina e passou a prosperar aceleradamente por diversos anos, até estacionar. Há muitos anos, a cidade é vista como “potencial”, e ainda há a busca pelo retorno do seu crescimento sem depender de somente uma fonte de recursos, assim como se deu nos tempos áureos e se mantém até hoje, com a dependência do Polo Industrial de Manaus. O nome “Prospera” foi definido para que o sentimento de prosperidade local seja inculcado no jogador sem o abandono do propósito inicial de ver a cidade evoluir, seja no jogo ou na realidade.

Para o Prospera, o estudo se deu considerando os parâmetros históricos previamente estabelecidos, pensando no que seria o mínimo produto viável do jogo, ou seja, quais os aspectos fundamentais para uma primeira versão, entendendo que o jogo iniciará na fase do ciclo da borracha e seu avanço será até a Zona Franca.

5.1 High Concept

Jogo de construção de cidade baseado nos ciclos econômicos de Manaus, especificamente ciclo da borracha e Zona Franca de Manaus. Nele, o jogador assume o papel de administrador da cidade, sendo responsável pelas tomadas de decisão referentes à urbanização, meios de produção e bem-estar dos cidadãos. Seu diferencial está pautado na inclusão de fatos históricos que influenciaram no desenvolvimento da identidade cultural de Manaus. Na trajetória, o jogador contará ainda com missões relacionadas a ações de personagens das lendas locais, como a cobra grande debaixo da igreja da Matriz. O jogo será desenvolvido para computadores, com entrada via teclado e mouse ou controle. Público-alvo principal: pessoas de 18 a 30 anos, manauaras, interessados em jogos de construção de cidades ou em assuntos relacionados à história de Manaus. Câmera isométrica. Arte: 3D.

5.1.1 Gameplay e Enredo

Primeira versão - Jogo “Prospera”		
	Ciclo da borracha - Fase 1	Zona Franca - Fase 2
Mapa	Centro da cidade e arredores - O mapa iniciará com um pequeno porto para receber e enviar produtos.	Centro da cidade e arredores.
Classes	Seringueiros e barões. As moradias deverão seguir a regra de urbanização real da cidade, onde os trabalhadores eram colocados nos bairros mais distantes, enquanto os barões ocupavam todo o centro da cidade.	Trabalhadores (moradores dos arredores da cidade) e Empresários (moradores do centro).
Produções	Borracha, pneus. A serem produzidos e vendidos. Fonte de riqueza da cidade.	Tv's e celulares. A serem produzidos e vendidos. Fonte de riqueza da cidade.
Bem-estar	Alimento (peixes e champagne), entretenimento (bares e teatro)	Alimento (x-caboquinho e guaraná), entretenimento (praças e cinema) e segurança (polícia)
Construções	8 tipos de construção: moradia dos barões, dos trabalhadores, seringal, fábrica de pneus, bares, teatro, igreja e mercado.	Inclusão das moradias dos trabalhadores e dos empresários, das fábricas, das praças, cinemas, lojas da zona franca para a venda das produções.

5.1.2 Level design

O mapa real da cidade de Manaus é a base do mapa do jogo, com seções divididas entre área de coleta de borracha (seringal), área industrial, centro da cidade, porto e praias. No protótipo, o jogador deverá seguir as especificações para, assim, assimilar a forma pela qual a cidade foi construída.

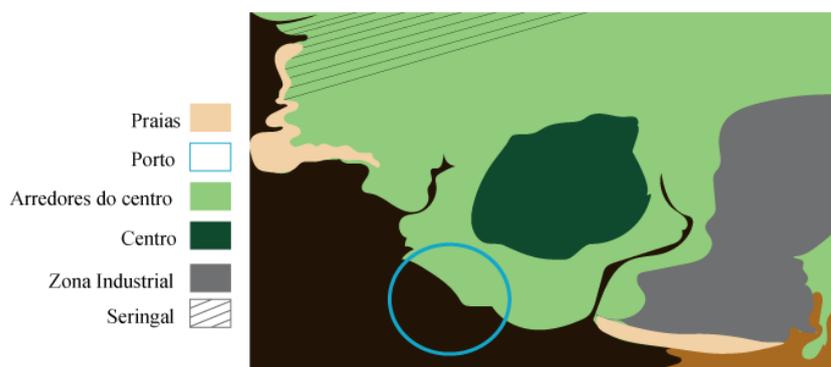


Figura 3. Prospera. Level design da primeira versão do jogo.

5.1.3 Áudio e música

A identidade manauara está atrelada tanto à música clássica, devido à influência dos europeus no ciclo da borracha, quanto à música popular, surgida da mistura de culturas. Para o áudio e música do jogo, considera-se melodias clássicas e épicas com mudança sonora de acordo com a área do mapa. Exemplo: clássica no centro da cidade e música popular amazonense nas áreas dos trabalhadores.

5.1.4 Referências visuais

Foi utilizada a ferramenta Open Art (Inteligência artificial) para a criação das primeiras imagens a serem utilizadas como ponto de partida para a criação dos conceitos finais. Nesta etapa, o foco é entender como podem ser aplicados os acontecimentos históricos em um contexto de jogo de construção de cidade. Termos como “jogo de construção de cidade”, “Manaus na era do ciclo da borracha” e “Anno 1800” também foram utilizados para as composições.

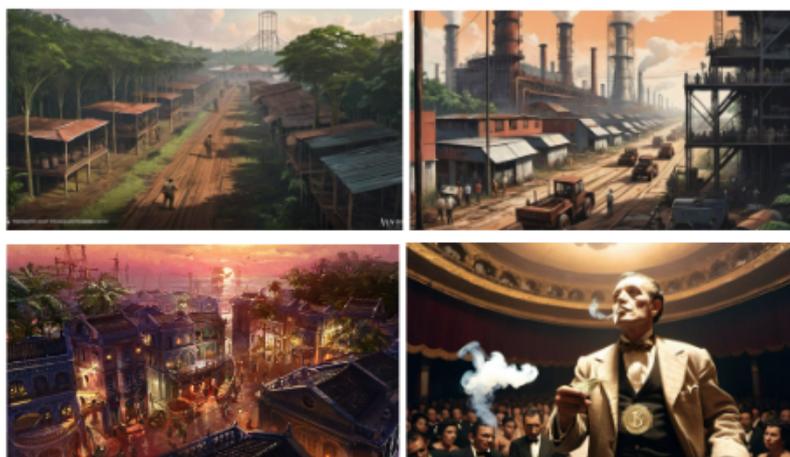


Figura 4. Seringueiros, Zona Franca, Manaus no ciclo da borracha e barão queimando notas de dinheiro. Imagens geradas para referência via inteligência artificial.

5.1.5 Ideias adicionais e observações

Após a primeira versão, é possível atualizar o Prospera com mais opções de construção como universidades, zoológicos e institutos de pesquisa, característicos da cidade, além de missões para itens adicionais: luz elétrica, shoppings e paradas de ônibus. Ainda seguindo a lógica da liberação de pacotes conectados com a história local, é possível inserir tipos diferentes de fábricas, para a comercialização de motos, linha branca, etc. Também é possível abranger diálogos textuais curtos entre os NPC's, utilizando termos linguísticos locais. Assim, a progressão segue respeitando o intuito principal, sem comprometer a experiência lúdica, característica de um jogo.

6. Conclusão

Pensar na utilização de um jogo de construção de cidade para perpetuar a identidade cultural de uma localidade é trazer a tecnologia como protagonista nesse processo, é entender a necessidade de se desmistificar o uso do jogo unicamente como forma de entretenimento, trazendo-o como um meio pelo qual se faz interferências positivas em como as pessoas lidam com os arredores e seus semelhantes. E a mecânica de jogos de construção e administração, nesse contexto de reafirmação de identidade cultural, possuem o diferencial de colocar o jogador como o tomador de decisões que irão induzir uma série de acontecimentos dentro do mundo do jogo, mas que ele pode reconhecer também nos hábitos, falas e costumes que o rodeiam, auxiliando na compreensão de como sua identidade cultural foi construída, reafirmando-a.

A primeira versão do Prospera engloba os itens fundamentais levantados neste estudo, através de artigos e pesquisas embasadas na história de Manaus, considerando ainda dados informativos sobre o uso de jogos de construção de cidade e outros baseados em fatos históricos para a disseminação da História, além do uso de jogos digitais como uma nova linguagem a ser utilizada para perpetuar a cultura de um povo. Os próximos passos estão na validação e teste de mecânica e conceitos visuais, para assim, avançarem para o desenvolvimento e lançamento do jogo, entendendo que a demanda para o reforço da identidade cultural deve acompanhar o avanço das mídias, estas que, ao mesmo tempo em que abrem janelas para a troca e comunicação com pessoas de todo o Mundo, põe em risco as raízes que distinguem um grupo dos demais. É preciso jogar para preservar a riqueza da pluralidade cultural.

7. Referências

- Arruda, Eucidio Pimenta, Jogos digitais e aprendizagens : o jogo Age of Empires III desenvolve idéias e raciocínios históricos de jovens jogadores? / Eucidio Pimenta Arruda. - UFMG/FaE, 2009. 238 f., enc, il..
- Brianezi, T. (2018). Zona Franca de Manaus: Ame-a ou deixe-a em nome da floresta. Editora Valer.
- Becker, K. B. (2013). Surtos de Crescimento de Manaus. Espaço Aberto.3 (1), 19-44.
- Ciência na rua. Game e Cultura: Tribo indígena cria jogo para contar a sua história. Disponível em: <https://ciencianarua.net/game-e-cultura-tribo-indigena-cria-jogo-para-contar-sua-historia/> Acesso em: 30 de Abril de 2024.
- Costa, J. B. (2021). A Amazônia e a Zona Franca de Manaus: caminhos independentes. Amazonas Et Al.
- Cox, Morgan, and J. Zagal. "Sustainability in city-building games." *DiGRA_2022_paper_25.pdf* (2022).
- Claxton, Mervyn. Cultura y desarrollo. Estúdio Paris: UNESCO, 1994.
- Hobsbawm, E. J. Sobre História. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

Kashimoto, Emília M.; Marinho, Marcelo; Russeff, Ivan. Cultura, identidade e desenvolvimento local: conceitos e perspectivas para regiões em desenvolvimento. *Interações - Revista Internacional de Desenvolvimento Local*, Campo Grande, v. 3, n. 4, p. 35-42, 2002.

Luz, Paula Sofia. Há crianças portuguesas que só falam “brasileiro”. Disponível em: <https://www.dn.pt/sociedade/ha-criancas-portuguesas-que-so-falam-brasileiro-14292845.html/>. Acesso em: 2 de Abril de 2024.

Marques, Heitor Romero; Martins, José Carpio. Representações sociais e desenvolvimento local. In: Marques, Heitor Romero; Ricca, Domingos; Figueiredo, Gilberto Porto (Orgs.). *Desenvolvimento local em Mato Grosso do Sul: reflexões e perspectivas*. 2.ed. Campo Grande: UCDB, 2001, v. 1, p. 43-63.

Olim, Severino de Freitas. *Ribeira Seca: Memória e identidade cultural*. Universidade de Madeira, 2023.

Vieira, Matheus “Não é gostoso como daqui”: a construção da identidade alimentar manauara pela experiência. *Geopauta*, vol. 5, núm. 2, e7938, 2021. Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia Brasil DOI: <https://doi.org/10.22481/rg.v5i2.2021.e7938>