

# A representação de Povos Indígenas em Jogos Digitais

## *The Representation of Indigenous Peoples in Digital Games*

José d.G. Martins Neto<sup>1</sup>, Rafael M. Albuquerque<sup>1</sup>, Alice Demaria Silva<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Escola Politécnica – Universidade do Vale do Itajaí (UNIVALI)  
Florianópolis – SC – Brazil

contact.josemartinstm@gmail.com, albuquerque@univali.br,  
alicedemaria@gmail.com

**Abstract.** *The representation of indigenous peoples in digital games is generally harmful and not in line with their political interests. It describes the importance of responsible representation, as opposed to the reductionist and prejudiced representations often found in digital games. The article analyzes negative representations and highlights respectful examples, such as the games Huni Kuin: Yube Baitana and Mulaka, which emphasize the need for collaboration and inclusion of indigenous communities in development, proving to be a viable option for creating more diverse and representative games that respect indigenous traditions. The article thus contributes to the objectives of GrandGamesBR.*

**Keywords:** *Digital Games, Indigenous representation, Indigenous peoples, Representativeness.*

**Resumo.** *A representação de povos indígenas em jogos digitais, em geral, é prejudicial e não condiz com os interesses políticos destes povos. Descreve-se a importância de uma representação responsável, em oposição às representações reducionistas e preconceituosas, frequentemente encontradas nos jogos digitais. O artigo analisa representações negativas e ressalta exemplos respeitosos, como os jogos Huni Kuin: Yube Baitana e Mulaka, que enfatizam a necessidade de colaboração e inclusão das comunidades indígenas no desenvolvimento, demonstrando ser uma opção viável para criar jogos mais diversos e representativos que respeitem as tradições indígenas. O artigo desta forma, contribui para os objetivos do GrandGamesBR.*

**Palavras-chave:** *Jogos digitais, Representação indígena, Povos indígenas, Representatividade.*

## 1. Introdução

Os jogos digitais podem ser um meio significativo de expressão, podendo participar da valorização cultural dos povos indígenas brasileiros que há séculos vem sendo marginalizados pela estrutura colonial que abrange a educação, os valores, os comportamentos e o entretenimento. A Mídia em geral possui grande influência na percepção dos cidadãos de nossa sociedade e possui parcela de responsabilidade pelo reforço de estereótipos ou criação destas visões distorcidas [Mendes 2020].

A partir desse pensamento, busca-se entender como o meio de entretenimento está atuando em nosso âmbito social e maneiras de combater preconceitos formados e disseminados que afetam negativamente a percepção dos povos indígenas no Brasil. O termo “indígena” significa originário, aquele que está ali antes dos outros [Madeiro 2023], ou seja, etnias nativas que possuem culturas desenvolvidas desde a América pré-colonial. Grupos estes que sofreram eliminação sistemática e intencional de suas

tradições após a chegada dos colonizadores e que, ainda hoje, sofrem com conflitos e má representação na mídia e entretenimento [Neves et al 2016].

A importância do tema e contribuições são relacionadas como um dos Grandes Desafios na área de Jogos e Entretenimento Digital no Brasil (GrandGamesBR 2020–2030): “o interesse de populações indígenas em adentrar o universo do design de jogos para, a partir de suas visões e vozes, comunicar suas culturas para o mundo de forma lúdica, cansados de perceberem a imagem e a cultura de suas nações de forma estereotipadas na mídia tradicional hegemônica” [Santos e Hounsell, 2023, p. 164, tradução nossa].

Subsequentemente, neste artigo será abordado alguns dos fatores que tornam negativas as representações de povos indígenas, assim como analisar jogos que respeitam a visão destes grupos de forma valorosa, aplicando métodos de desenvolvimento que incluam ou sejam direcionados pelos povos tradicionais.

## **2. Cosmologias dos Povos Indígenas**

Para entender como representar povos indígenas em jogos, é necessário antes, entender como este grupo vê o mundo. Parte desta visão corresponde às "cosmologias". Elas representam uma compreensão do universo e a relação entre seres humanos, natureza e forças espirituais, saberes estes enraizados nas tradições e cultura dos povos indígenas [Dalla Rosa 2019]. As cosmologias vão muito além das figuras folclóricas difundidas no imaginário popular que por vezes são utilizadas para representar a cultura indígena em jogos e entretenimento [Cordeiro 2017].

Elas consistem nas crenças dos mais diversos povos e são muito diferentes entre cada etnia. Algumas destas sabedorias podem ser difundidas entre grupos ou em regiões como na Amazônia Brasileira, que mesmo tão extensa, é possível encontrar crenças em figuras como o Jurupari em Tocantins [Magalhães 1876] e relatos da mesma figura na fronteira com a Colômbia [Saake 1956/1976], revelando a força que estas crenças possuem e como podem atravessar milhares de quilômetros. As diversas cosmologias são parte fundamental de cada etnia e podem ser representadas junto às tradições destes povos. Não são apenas histórias, mas sim uma crença ancestral ensinada de geração em geração, muitas vezes pela oralidade.

As etnias que compõem os povos indígenas são centenas no Brasil, porém, muitas vezes as interpretações não correspondem ao ponto de vista de nenhum destes grupos. Ao decidir contar narrativas de grupos minorizados, por muito, os criadores esquecem de apresentar conteúdos representativos, ou seja, obras ou ações que representam politicamente os interesses de um grupo ou nação, se concretizando através da adesão e participação destas pessoas no desenvolvimento de qualquer atividade [Bristot 2017].

## **3. Representatividade indígena no entretenimento**

No Brasil, quando se trata de entretenimento percebe-se uma exclusão de grupos minorizados e baixa diversidade principalmente no protagonismo, que majoritariamente é composto por pessoas brancas. Como mostra o estudo realizado por Campos et al.

(2015), a análise de 101 novelas veiculadas entre 1995 e 2014 na rede de televisão brasileira Globo, revelou que 95% dos protagonistas são pessoas brancas e apenas 5% corresponde às outras etnias, ainda assim, nenhum protagonista era homem preto ou indígena.

Pode-se perceber esta hegemonia também nos Estados Unidos, onde muitos filmes e séries de televisão não possuem personagens indígenas ou insistem em demonstrar esses povos como violentos [Lagace 2018]. Agressividade esta que une como pilar central alguns estereótipos dominantes criados e/ou reforçado nestas obras, como por exemplo: o uso de álcool, a irresponsabilidade paterna, hiper masculinidade, adoração à guerra [McKegney 2014], ou, então, como selvagens e selvagens nobres [Lagace 2018]. No Brasil, este fenômeno ocorre de forma similar, entretanto, os estereótipos dominantes sobre os povos indígenas no país envolvem preguiça, selvageria, inferioridade intelectual, atraso tecnológico, atraso do progresso econômico [Wapichana 2021] e canibalismo [Pizzini 2004].

#### **4. Povos Indígenas Brasileiros e Jogos Digitais**

Existe uma grande gama de realidades vivenciadas pelas pessoas indígenas no Brasil: a luta pela sobrevivência e a preservação da cultura destes povos originários dificilmente aparece de forma positiva na mídia. A partir do acesso à conexão de internet de forma mais acessível em aldeias no país, muitas pessoas indígenas começaram a mostrar suas realidades, diminuindo a necessidade de intermediários representando sua própria cultura ou ainda denunciando as invasões de suas terras como mostra o documentário *Indígenas Digitais: novas alternativas para falar* [Gerlic 2010].

Há aproximadamente, 1,7 milhões de pessoas autodeclaradas indígenas no Brasil, representando 0,83% da população no país [IBGE, 2022]. Dentre este grupo social, há os indígenas aldeados que vivem mais isolados [Arruda 1999] e em geral podem exercer sua cultura de forma mais tradicional [Yube 2006]. Existem também, os indígenas e pessoas descendentes em contexto urbano. Estes, que, mesmo estando na cidade, não estão protegidos de uma possível vulnerabilidade social, racismo ou xenofobia [Melo Nascimento 2020]). E ainda, há um grande número de pessoas na categoria parda que possuem ascendência indígena mas não se identificam como tal, muitas vezes, pelo apagamento étnico ocorrido em nosso país [Gomes 2019]

Entre estas realidades supracitadas, temos o público que joga jogos digitais: pessoas indígenas em contexto urbano e/ou aldeadas, que jogam principalmente através dos *smartphones*. Uma plataforma acessível, que, somada à maior acessibilidade de internet, permite que jogos como Free Fire sejam populares entre a juventude indígena [Nunes e Souza 2023].

#### **5. Representatividade indígena em Jogos Digitais**

Os jogos, inseridos no entretenimento, carecem de representatividade contextualizada na representação das minorias ou grupos minorizados de forma adequada, sendo estes: os povos indígenas, afrodescendentes, neurodivergentes e muitos outros [Bristol 2017].

A falta desta representação dos povos indígenas nos jogos será discutida a fim de demonstrar que maior representatividade pode auxiliar na aproximação da real cultura indígena com o público geral e contribuir para redução de estereótipos nos jogos. O principal ponto a ser discutido, não é apresentar um modelo a ser seguido, mas sim, refletir nos jogos a pluralidade cultural de forma valorosa, a fim de quebrar os paradigmas e criar maior diversidade e estimular a responsabilidade na apresentação da cultura indígena nos jogos digitais.

### 5.1. Os Estereótipos sobre os Povos Indígenas em Jogos Digitais

Ainda que haja a extensa diversidade de realidades, muitas vezes os povos indígenas são apresentados e reduzidos em jogos apenas à guerreiros compreendidos como primitivos, realidade que podemos perceber ao olhar o estereótipo de “selvagem” e “selvagem nobre”, muito retratado em filmes de velho-oeste norte americanos e jogos da mesma temática.

Um exemplo deste estereótipo em jogos está presente em *Mad Dog 2: The Lost Gold*, lançado em 1992 pela American Laser Games. Trata-se de um jogo de fliperama de tiro em primeira pessoa gravado com atores reais (Live-Action), no qual os jogadores podem escolher 1 dentre 3 ajudantes e, então, prosseguir para a história. Para avançar no jogo, é necessário disparar rapidamente contra os inimigos em diversos desafios.

“Shooting Beaver” (um homem indígena) é um dos ajudantes à disposição para seleção. Se escolhido, ele é apresentado prestes a ser morto por criminosos, assim, a pessoa jogadora deve salvá-lo. Beaver, em agradecimento ao resgate, se dispõe a auxiliar o protagonista em seu objetivo de encontrar o tesouro. Entretanto, a partir deste ponto, o personagem passa a agir apenas como um ajudante ao protagonista, até mesmo em casos de conflito e invasão à terra de outros indivíduos indígenas, revelando o papel prejudicial que implica que o indígena bom é apenas aquele que ajuda o homem branco, sendo apresentado como um “selvagem, porém nobre” [Lagace 2018]. No jogo, vemos também diversos personagens com características indígenas (muitas vezes estereotipadas), os quais, em todas as vezes precisamos disparar contra estes indivíduos com exceção de “Shooting Beaver”.



Figura 1. Personagem Shooting Beaver [Sega Retro 2023]

Em paralelo, encontra-se o estereótipo de “selvagem”, que podemos notar no jogo *Assassins Creed 3*, lançado pela Ubisoft em 2012. Uma franquia na qual o enredo decorre de uma narrativa fictícia inspirada em eventos históricos e uma jogabilidade focada no uso de técnicas de combate e infiltração para eliminar alvos, explorar o ambiente e prosseguir no jogo.

Neste quinto jogo da franquia, o protagonista Connor, ou seu nome tradicional Ratonnhaké:ton, é do povo Mohawk, etnia que corresponde à sua aldeia e de sua mãe que o criou sozinha. A história de seu pai, um homem branco da Inglaterra, nunca lhe foi contada. Até um dia, em que homens comandados pelo próprio pai aparecem, porém, para atacar sua aldeia, o que ocasiona também na morte de sua mãe (Figura 2).



**Figura 2. Connor com sua aldeia em chamas ao fundo [Fenlon 2012]**

Embora o jogo desenvolva empatia pela destruição de sua aldeia, a partir deste momento, Connor, é resumido como um “selvagem” sedento por sangue, frio, violento (Figura 4) e que almeja matar todos os envolvidos no genocídio de sua comunidade; o que não faz jus à cultura e tradições de sua etnia Mohawk [Lagace 2018].



**Figura 3. Ratonnhaké:ton enfrentando soldados ingleses [Miller 2012]**

McKegney (2014) comenta que para os Mohawks essa agressividade apresentada como a única responsabilidade masculina não representa as expectativas

sobre o papel de um homem indígena em sua cultura, que está fundamentada em cuidar da família, pais, cônjuges e da juventude como um todo. É apontado também que, para justificar e engrandecer a violência da conquista no continente americano, foi criada essa imagem de um oponente poderoso (o indígena), no entanto, ao analisar a história dessa etnia dentro do processo de colonização e suas tradições, percebe-se que ela está totalmente fora de contexto [McKegney 2014].

## 5.2. Representação de Maneira Responsável e Inclusiva

Todavia, nem toda representação indígena nos jogos precisa replicar os processos e resquícios da colonização. É possível, numa outra perspectiva, ajudar na valorização e preservação de etnias, culturas e tradições [Stateri e Souza 2021]. No jogo brasileiro Huni Kuin: Yube Baitana, publicado em 2019, a produção foi conduzida por uma equipe de antropólogos e desenvolvedores em conjunto à comunidade da etnia Huni Kuin (Figura 4). Este jogo de aventura e plataforma 2D, utiliza deste meio para misturar diversas mecânicas que servem como alicerce na representação das cosmologias do povo, repleto de histórias originais, cantos, arte e textos revisados e ensinados pelo povo que atuam como pilar central da experiência [Meneses 2017].



**Figura 4. Desenvolvedor apresenta jogo à aldeia [Txai 2014]**

Este tipo de produção pode ser encontrada, também, no jogo Mulaka, um jogo 3D de ação e aventura, publicado em 2018, pela desenvolvedora de jogos Lienzo (Figura 5), onde joga-se com Mulaka, um guerreiro que precisa prevenir a destruição do mundo em uma narrativa que acontece no norte do México. O jogo foi desenvolvido em colaboração da comunidade indígena Raramuri, localizada no deserto de Chihuahua, no México. Este jogo realiza um papel importante na preservação e valorização dessa etnia que sobreviveu à colonização. O resultado alcançado deste jogo pode ser atribuído à colaboração direta e revisão do produto pelo povo tradicional, se tornando um ótimo exemplo de uma boa representação indígena em jogos digitais [Gonzales 2021].



**Figura 5. Cena do jogo Mulaka [Rico 2019]**

Assim, obras dirigidas pelos povos indígenas podem ser utilizadas como transmissão da decolonialidade, a qual entende-se por ações que desafiam o legado do colonialismo [Dalla Rosa 2019]. Ainda que seja muito difícil desenvolver um jogo totalmente intocado pela influência colonial [Sterari 2021], jogos como Mulaka e Yube Baitana mostram como é possível fugir de estereótipos ao apresentar protagonistas e narrativas que representam comunidades e suas culturas com respeito, além da aprovação dos mesmos sobre o conteúdo.

## **6. Contribuições**

### **6.1 Desenvolvendo Jogos Representativos com Respeito**

Há uma longa estrada no caminho de reduzir os estereótipos e contrariar representações equivocadas de culturas. Designers de jogos devem estudar junto ao povo a ser retratado quais as tradições e seus verdadeiros significados para enfim representar uma etnia, desta forma o trabalho indigenista pode ser benéfico para tal povo.

Seguindo nesta direção, quando grupos minorizados podem contar histórias de seu ponto de vista, o valor agregado ao produto aumenta significativamente pois a representação de povos indígenas mais valorosa é aquela construída ou direcionada pelos mesmos, ou seja, sem intermediários não indígenas [Graúna 2008]. Entretanto, não deve recair apenas sobre estes grupos a responsabilidade de luta por reparação histórica nos jogos e entretenimento. Ainda, com o devido cuidado de não tomar o lugar de fala primário destes grupos ao participar da representação destes povos em obras.

Observou-se como existe um exagero de reproduções relacionando o indígena ao atraso, mítico, retrógrado e folclórico. É preciso que a mídia – de modo geral – seja mais responsável e retrate os povos indígenas de forma correta e representativa. Ao buscar esta representatividade de forma leal e honesta, garante-se mais valor e diversidade neste meio, alcançando um mercado mais inclusivo e representativo sobre os grupos minorizados.

Esta realidade pode ser alcançada ao apresentarmos histórias decoloniais com protagonismo indígena, lideradas ou revisadas pelos mesmos em uma das mídias mais utilizadas pelos jovens da atualidade, os jogos digitais.

## 6.2. Abstração e Concretude

Visto que representar uma etnia sem estereótipos é um desafio complexo, uma das decisões a serem tomadas no desenvolvimento é quando abstrair elementos culturais ou os reproduzir diretamente. Em certos momentos a representação pode valorizar o povo retratado ou depreciar e retirá-lo de seu contexto original: um belo adorno na cabeça pode ter um significado sagrado, às vezes, exclusivo para momentos e por pessoas específicas. Estes objetos ao serem referenciados por pessoas fora da realidade daquela cultura, podem gerar uma representação equivocada, se tornando assim, apropriação cultural. Logo, faz-se minimamente necessária a inclusão de pessoas consultoras de tal povo que possam direcionar o significado do trabalho final e verificar o alinhamento com a posição política e cultural, trazendo assim, representações positivas.

Verifica-se esta importância de direcionamento quando fatos similares ao ocorrido durante o desenvolvimento do Jogo Mulaka (2018) acontecem. Durante o tempo de produção, reuniões frequentes eram realizadas entre os desenvolvedores e o povo Raramuri para atualização e garantia do respeito à cultura no jogo. Em certa etapa do desenvolvimento, foi mostrado o protagonista combatendo e eliminando um urso, algo inaceitável e ofensivo para os líderes da comunidade, que foi rapidamente contestado, pois o animal representa uma figura sagrada na cultura Raramuri [Gonzalez 2021], ocasionando assim, na retirada deste acontecimento do jogo.

Logo, a falta de conselheiros, parceria ou direção dos povos indígenas, pode resultar em ofensas e criação de estereótipos, prova esta de que mesmo com boas intenções, os desenvolvedores podem criar representações errôneas. Se não houver uma confirmação dos fatos, pode se tornar uma representação que o povo representado nem sequer faria questão de que existisse, como no caso de Assassin's Creed 3 (2012).

## 7. Considerações finais

Este artigo desenvolve reflexões e discute o longo caminho que a representação de grupos minorizados precisa alcançar nos jogos digitais, assim como a representação de povos indígenas no entretenimento tem sido marcada por estereótipos prejudiciais e distorções culturais. Evidenciou-se como as narrativas predominantes frequentemente perpetuam visões reducionistas e preconceituosas, reforçando a imagem de um indígena selvagem, violento ou exótico, distanciando-se da complexidade cultural dos povos indígenas.

No entanto, também destacamos casos exemplares de representações mais fiéis e respeitadas, como os jogos Huni Kuin: Yube Baitana e Mulaka, que demonstram a importância de uma abordagem colaborativa e respeitosa com as comunidades indígenas. Sugere-se também, a realização de pesquisas mais abrangentes e aprofundadas que envolvam uma variedade de perspectivas indígenas, bem como uma análise crítica de suas representações em diferentes formas de mídia, incluindo filmes, televisão, literatura e em especial nos jogos. Outra possibilidade de estudos futuros são



estudos de recepção da representação indígena, ou seja, como as representações indígenas diversas são percebidas pela audiência, investigando a forma como indígenas e não-indígenas criam seus sentidos ao consumir tais representações.

Ainda assim, algo a se considerar na leitura deste artigo é que as análises consideradas mais problemáticas não correspondem a obras com o cerne na representação indígena, enquanto as menos problemáticas mostram obras cujo foco é a representação indígena. Dessa forma, a comparação apresenta essa limitação. Outros trabalhos podem investigar obras que, mesmo representando indígenas como personagens secundários, atingiram uma representação ética e politicamente respeitosa. Vale ressaltar que a principal dimensão propositiva deste estudo, o do envolvimento de pessoas indígenas e/ou estudiosos do assunto no processo de produção, poderia se aplicar também a personagens secundários e em obras não centralizadas na representação indígena.

Em última análise, é fundamental promover uma narrativa mais autêntica e inclusiva nas representações indígenas nos jogos digitais, reconhecendo a importância da colaboração e consultas contínuas com as comunidades. Assim, somente por meio de um compromisso contínuo com a sensibilidade cultural e a descolonização das narrativas, pode-se esperar contribuir para a valorização e preservação das ricas e diversas culturas dos povos indígenas no Brasil. Ao mesmo tempo, em que se busca a construção de um espaço mais inclusivo e respeitoso para a representação desses povos na indústria de jogos digitais.

## Referências

- Arruda, R. (1999) “Populações tradicionais e a proteção dos recursos naturais em unidades de conservação”. *Ambiente & Sociedade*, n. 5, p. 79–92, dez. <https://doi.org/10.1590/S1414-753X1999000200007>
- Bristot, Paula. (2017) “A Representatividade das Mulheres nos Games”, *Proceedings of SBGames*, Curitiba/PR, pages 862-871, SBGames. Recuperado de <https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaFull/175394.pdf>.
- Campos, Luiz A., Candido, Marcia R. & Feres Jr., João. (2015) "A Raça e o Gênero nas Novelas dos Últimos 20 Anos". *Gemaa - Grupo de Estudos Multidisciplinares da Ação Afirmativa - IESP/UERJ*. Recuperado de <https://gemaa.iesp.uerj.br/infografico/a-raca-e-o-genero-nas-novelas-dos-ultimos-20-anos/>
- Cordeiro, Marcus. (2017) “O Imaginário Amazônico nos Games: uma análise das representações da cultura da Amazônia em Ayri e Aritana”. *Proceedings of SBGames 2017*, Curitiba/PR, pages 882-888, SBGames. Recuperado de <https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaFull/175449.pdf>.
- Dalla Rosa, Luís Carlos. (2019) “Bem viver e terra sem males: a cosmologia dos povos indígenas como uma epistemologia educativa de decolonialidade”. *Educação*. Porto Alegre, Porto Alegre, v. 42, n. 2, p. 298-307. Recuperado de <https://doi.org/10.15448/1981-2582.2019.2.27652>. Epub 21-Jan-2020.

- Fenlon, Brodie. (2012) Native hero stars in Montreal-made Assassin's Creed III. Recuperado de <https://www.cbc.ca/news/canada/montreal/native-hero-stars-in-montreal-made-assassin-s-creed-iii-1.1226283>
- Gerlic, Sebastián (Diretor). (2010). Indígenas Digitais: novas alternativas para falar. Thydêwá; Cardim [Arquivo digital on-line]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=T2I7ovB6E7k>
- Gomes, L. F. E. (2019) “Ser Pardo: o limbo identitário-racial brasileiro e a reivindicação da identidade”. *Cadernos De Gênero E Diversidade*, 5(1), 66–78. Recuperado de <https://doi.org/10.9771/cgd.v5i1.31930>
- Gonzalez, Rafael. (2021) “Deterritorialization/Reterritorialization of Raramuri Knowledge: Within the Landscapes of Mulaka”. [Master Thesis, University of Missouri - Columbia]. Recuperado de <https://mospace.umsystem.edu/xmlui/bitstream/handle/10355/90964/GonzalezRafaelResearch.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Graúna, Graça (2008) “Literatura Indígena: desconstruindo estereótipos, repensando preconceitos”. [Palestra proferida no Ciclo de Debates “Histórias e culturas indígenas: caminhos e dilemas contemporâneos”, no MAMAM, em Recife] Recuperado de <https://gracagrauna.com/2020/11/16/literatura-indigena-desconstruindo-estereotipos-repensando-preconceitos/>.
- IBGE. (2022) “Panorama do Censo 2022”. Recuperado de <https://censo2022.ibge.gov.br/panorama/indicadores.html?localidade=BR>.
- Lagace, Nathan. (2018) “Indigenous Representations and the Impacts of Video Games Media on Indigenous Identity”, [Master Thesis, University of Manitoba]. <https://mspace.lib.umanitoba.ca/handle/1993/33700>.
- Madeiro, Carlos. (2023) “Sem o termo 'índio', Funai muda de nome e adota 'Povos Indígenas'; entenda”. Recuperado de <https://noticias.uol.com.br/colunas/carlos-madeiro/2023/01/02/sem-indio-funai-muda-nome-e-se-chama-fundacao-dos-povos-indigenas-entenda.htm>, Janeiro.
- Magalhães, J. V. C. de. (1876) “O selvagem”. Typ. da Reforma, Rio de Janeiro, Brasil, <https://www2.senado.leg.br/bdsf/item/id/182909>.
- McKegney, Sam. (2014) “Masculindians: Conversations about Indigenous Manhood”, University of Manitoba Press.
- Mendes, Luamar Maria da Silva. (2020) “A influência da mídia na formação de opinião da sociedade sobre a criminalização da pobreza” [Monografia de Bacharelado em Serviço Social, Universidade Federal do Rio Grande do Norte], Recuperado de <https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/36507>.
- Meneses, G. P. (2017) “Saberes em jogo: a criação do videogame Huni Kuin: Yube Baitana”. GIS - Gesto, Imagem e Som - Revista de Antropologia, São Paulo, Brasil, v.

- 2, n. 1, DOI: 10.11606/issn.2525-3123.gis.2017.129176. Recuperado de <https://www.revistas.usp.br/gis/article/view/129176>.
- Melo Nascimento, L. F., Zany Nunes Correa, I., Barbosa Contente Nogueira, C., & Paz de Almeida, R. L. (2020). O limbo jurídico do direito à saúde de indígenas residentes em contexto urbano e os reflexos no enfrentamento do Covid-19: uma análise a partir da cidade de Manaus, Amazonas. *Direito Público*, 17(94). Recuperado de <https://www.portaldeperiodicos.idp.edu.br/direitopublico/article/view/4612>
- Miller, M. (2012). Get The Most Out Of Assassin's Creed III. *Game Informer*. Recuperado em maio 08, 2024, de <https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2012/10/30/get-the-most-out-of-assassin-s-creed-iii.aspx>
- Neves, I., Neves Corrêa, M., & Tocantins, R. (2016). A INVENÇÃO DO ÍNDIO NA MÍDIA: silenciamentos, estereótipos e pluralidades. *MOARA – Revista Eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Letras* ISSN: 0104-0944, 2(40), 05-21. doi: <http://dx.doi.org/10.18542/moara.v2i40.3281>
- Nunes, A. I. C., & Souza, D. L. N. D. (2023). Biel tupã: Autorrepresentação indígena no espaço digital. *Anais do III Congresso Internacional de Cidadania Digital. Anais do III Congresso Internacional de Cidadania Digital*, UFAM. <https://doi.org/10.29327/1197970.1-4>
- Pizzini, Joel (Diretor). (2004). 500 almas [Arquivo digital on-line]. Rio Filme, Grifa Filmes. Recuperado de [www.primevideo.com/-/pt/detail/500-Almas/0RWJ248J9C4KJ02C4Y305VG6Z2](http://www.primevideo.com/-/pt/detail/500-Almas/0RWJ248J9C4KJ02C4Y305VG6Z2).
- Rico, Adolfo. (2019) ¡Mulaka llegará a MacOS! Recuperado de <https://www.lienzo.mx/es/mulaka-llegara-a-macos/>
- Santos, R. P. D., & Hounsell, M. D. S. (Eds.). (2023). Grand Research Challenges in Games and Entertainment Computing in Brazil - GrandGamesBR 2020–2030: First forum, GrandGamesBR 2020, Recife, Brazil, november 7-10, 2020, and second forum, GrandGamesBR 2021, Gramado, Brazil, october 18–21, 2021, revised selected papers (Vol. 1702). Springer Nature Switzerland. <https://doi.org/10.1007/978-3-031-27639-2>
- Saake, Guilherme (1976). O Mito do Jurupari entre os Baniwa do Rio Içana. In Schaden, Egon (org.). *Leituras de etnologia brasileira*. (pp. 277-285). Companhia Editora Nacional. Reimpressão de *Proceedings of the Thirty-second International Congress of Americanists*, pp. 271-279, Copenhagen, 1956. Tradução de Trude von Laschan Solstein. Recuperado de [https://etnolinguistica.wdfiles.com/local--files/biblio%3Asaake-1976-mito/Saake\\_1976\\_OMitoDoJurupariEntreOsBaniwaRioIcana.pdf](https://etnolinguistica.wdfiles.com/local--files/biblio%3Asaake-1976-mito/Saake_1976_OMitoDoJurupariEntreOsBaniwaRioIcana.pdf)
- Sega Retro (2023). Mad Dog II: The Lost Gold. Recuperado de [https://segaretro.org/index.php?title=Mad\\_Dog\\_II:\\_The\\_Lost\\_Gold&oldid=937633](https://segaretro.org/index.php?title=Mad_Dog_II:_The_Lost_Gold&oldid=937633).

- Stateri, J., & Souza, J. (2021). “Propondo princípios orientadores à produção decolonial de videogames diversos”. *Revista Contracampo*, 40(3).  
<https://doi.org/10.22409/contracampo.v40i3.50212>
- Txai (2014). Huni Kuin: Beya Xinã Bena. Recuperado de [http://www.gamehunikuin.com.br/en/carlos\\_game/](http://www.gamehunikuin.com.br/en/carlos_game/)
- Wapichana, Cristino. (2021) “O Herói sem Apreço”. In: *Quatro cinco um*, <https://www.quatrocincoum.com.br/br/artigos/literatura-brasileira/o-heroi-sem-apreco>.
- Yube, Zezinho (Diretor). (2006). Novos Tempos (Xinã Bena) [Arquivo digital on-line]. Cultura Viva. Recuperado de <https://lugaroreal.com/video/novos-tempos-xin-bena>.