

A QUEDA DO CÉU EM JOGO: UMA ANÁLISE DOS DISCURSOS DO JOGO “ELI E A QUEDA DO CÉU”¹

Juliana SOARES²

Yasmin Tavares VIEIRA³

Victória ARAÚJO⁴

RESUMO

Este trabalho propõe uma apuração da exposição da população indígena brasileira Yanomami em um videogame a partir da análise do discurso entre o jogo educativo “Eli e a Queda do Céu em Território Yanomami”, desenvolvido pela Universidade Federal de São Carlos (UFSCar) e a cobertura jornalística realizada por portais de fora de Roraima. A seleção das matérias se deu pelo editorial, este distante da cultura retratada na mídia, possibilitando uma análise de como os elementos culturais da cosmovisão yanomami são comunicados entre aqueles distantes da sociedade roraimense.

PALAVRAS-CHAVE: Videogame, jornalismo, Yanomami, educação, cultura

1 INTRODUÇÃO

O jogo digital *Eli e Queda do Céu em Território Yanomami (EQdCeTY)* é um projeto idealizado pela Universidade de São Carlos (UFsCar), sendo um material interdisciplinar a ser utilizado na alfabetização para alunos da educação infantil e do fundamental I. A produção é baseada na obra *A Queda do Céu: Palavras de um Xamã Yanomami*, escrito por Davi Kopenawa Yanomami e o etnólogo Bruce Albert, no qual abordam a cosmologia e ancestralidade da comunidade por meio das palavras do xamã.

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho (Jogos, Comunicação e seus Diálogos), evento integrante da programação do 23º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Norte, realizado de 27 a 29 de maio de 2026.

² Estudante de graduação do Curso de Jornalismo pela Universidade Federal de Roraima (UFRR), Campus Paricarana. E-mail: ju.soarespereira18@gmail.com

³ Estudante de graduação do Curso de Jornalismo pela Universidade Federal de Roraima (UFRR), Campus Paricarana. E-mail: y.tavares804@gmail.com

⁴ Estudante de graduação do Curso de Jornalismo pela Universidade Federal de Roraima (UFRR), Campus Paricarana. E-mail: victoriaviana148@gmail.com

Os povos indígenas Yanomami residem na Amazônia, em um interflúvio entre a Venezuela e o Brasil, sendo que no último, estão localizados em Roraima e no Amazonas. Considerada a maior terra indígena do país⁵, os habitantes se encontram em situação de vulnerabilidade por confrontos com grupos interessados em utilizar as matérias primas de suas terras para o comércio ilegal.

Esta pesquisa busca compreender o modo com que o jogo *Eli e Queda do Céu em Território Yanomami (EQdCeTY)*, idealizado pela professora da UFSCar, Maria Sílvia Cintra Martins, é reproduzido na mídia original para web. Por meio das abordagens de conteúdo desenvolvidas por estes portais, o trabalho busca conceber como é a forma de desenvolvimento da informação relacionada ao jogo para a cultura yanomami e sua importância, temática central do material de origem e no videogame.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Na área de pesquisa voltada para jogos, a interpretação da mídia não se baseia somente em sua composição como um produto individual, mas como resultado de uma série de fatores sociais. Assim, entende-se que os jogos vão além do entretenimento, mas um elemento que reflete a cultura de uma sociedade, como uma linguagem comunicacional audiovisual, no qual converte som, imagem e interatividade para integrar um universo.

Fragoso e Magaro (2018) defendem que esse tipo de mídia deve ser analisada conforme o tipo de jogo e qual o modo com que ele é executado. Se dentro o estudo dos jogos a polêmica entre a narratologia e a ludologia é algo que gerou discussão dentro do campo, *EQdCeTY* evidencia a importância da união entre as duas noções, visto que a obra é um exemplo de objeto que precisa de “foco para a forma e expressão do jogo” (Fragoso e Magaro, 2018, p. 46).

A cultura lúdica, tema tratado pelos pesquisadores Márton Soares e Nyuara Mesquita (2021), é um aspecto que determina a forma de expressão como algo interligado à região e ambiente que o indivíduo se localiza. Um jogo desenvolvido para sala de aula se diferencia por se prenderem a aplicação de conhecimento, precisando

⁵ O povo Yanomami detém um território com 10 milhões de hectares, mais de 390 comunidades e 30 mil indígenas. Considerado o povo com maior extensão de terras, sua homologação foi concedida pela Constituição Federal em 1992. Fonte: Governo do Brasil. Disponível em: [Missão Yanomami — Ministério da Saúde](#).

significar uma narrativa em torno da transmissão de um saber, sem comprometer a jogatina.

Sendo assim, a experiência de ler a obra original de Davi Kopenawa e de consumir uma produção que advém da reimaginação de um grupo de acadêmicos que não tem proximidade cultural, religiosa ou afetiva são distintas, porém, não invalidadas da análise desta criação. Além disso, enaltece a necessidade do jogo como parte de um fruto cultural advindo de interesses e demandas vinculadas, neste caso, a educação e a valorização histórica.

3 METODOLOGIA

A pesquisa em questão adota uma abordagem qualitativa e descritiva, tendo como objetivo analisar a representação da população Yanomami no jogo *EQdCeTY* a partir da cobertura jornalística feita sobre o jogo em território nacional. O estudo possui dois núcleos de interesse: o jogo digital desenvolvido pelo laboratório LEETRA⁶ e uma seleção de matérias publicadas por portais de notícias situados fora do estado de Roraima. A seleção se justifica pela distância geográfica em relação à temática trazida no jogo, que parte do contexto sociocultural dos povos Yanomami apresentado na obra literária que o inspirou.

Foram selecionadas cinco matérias publicadas no mesmo ano de lançamento do videogame, presentes nos portais digitais do ‘G1’, ‘Agência Brasil’, ‘Times Brasil’, ‘Virada Sustentável’ e ‘Portal Único’. No artigo, as categorias foram definidas partindo da observação das repetições presentes nas notícias, contemplando os enquadramentos narrativos possibilitando a averiguação das conexões entre o que foi dito nas diferentes matérias.

Inicialmente, realizou-se uma leitura flutuante do material, com base na metodologia de Bardin (Fonseca Júnior, 2005), com vistas à familiarização com as matérias jornalísticas que compõem o corpus da pesquisa. Em seguida, as informações foram organizadas com ênfase na dimensão qualitativa das mensagens sobre os povos Yanomami presentes nas matérias analisadas, de modo a identificar recorrências temáticas e elementos significativos para a construção das categorias de análise. Foram então definidas quatro categorias, de forma indutiva, a partir da observação das

⁶ Grupo de Pesquisa “Linguagens em Tradução”, da Universidade Federal de São Carlos (UFScar)

repetições e regularidades presentes nas notícias. Isso possibilitou identificar os enquadramentos narrativos recorrentes e examinar as conexões estabelecidas entre as diferentes matérias. As categorias escolhidas foram:

1. Representação dos povos Yanomamis
2. Enquadramento da matéria
3. Estereótipos
4. Mediação cultural

É adotada a perspectiva de que este método oscila entre a valorização das dimensões quantitativas e qualitativas, aplicando ênfase na análise qualitativa com o intuito de reconhecer as categorias temáticas, repetições significativas e conexões entre elementos dispostos no jogo e nas coberturas jornalísticas, privilegiando o encaixe desses elementos na formação de sentidos.

4 ANÁLISE

A proteção e preservação dos povos originários e sua cultura vem sendo um assunto debatido há anos nas mídias. Tópicos sobre garimpo ilegal, demarcação de terras e apagamento histórico são trabalhados em reportagens. É esperado então, é esperado que o lançamento de um jogo que nasce com a ideia de trazer ensinamentos sobre eles e sobre a natureza tenha repercussão a nível nacional. A matéria, produzida pelo ‘G1 - São Carlos’, foi lançada em 16 de dezembro de 2025, apresenta o jogo como "ferramenta educativa para apoiar o ensino da história indígena nas escolas" e tece durante o desenvolvimento da matéria adjetivos positivos sobre a temática, o visual e os personagens do game, mas não chega trazer detalhes profundos sobre a obra literária que o inspirou, apenas o cita de forma muito breve.

A divulgação trazendo apenas detalhes do jogo e com a visão dos desenvolvedores parece trazer uma promoção maior a criação por regionalismo da Universidade onde foi criada, e não se aprofunda nas informações que tiveram que existir antes, no livro e seus autores, na cultura que está sendo, em partes, apresentada no jogo divulgado.

A matéria da plataforma ‘Agência Brasil’, lançada em 12 de dezembro de 2025, segue caminho parecido ao não apresentar detalhes da obra original, mas se diferenciar

ao também falar da propriedade educacional, com detalhes da história do *game*, e abordando a desenvolvedora do projeto, o ilustrador e uma professora de ensino infantil, que traz sua visão sobre o elemento como ferramenta para aprendizado lúdico.

O site ‘Times Brasil’ traz no seu material publicado no dia 14 de dezembro de 2025, um elemento que ainda não citado: a criação de uma personagem feminina, que ocupa dentro da trama do jogo um papel de xamã, figura que na cultura dos povos é predominantemente masculina, esclarecendo que apesar de ser sim geralmente ligada a figura do homem, posições de liderança na cultura originária também são ocupados por mulheres.

O portal ‘Virada Sustentável’ traz uma matéria breve, lançada em 12 de dezembro de 2025, que apenas cita o lançamento, a obra que o inspirou, a criação do *game* e o intuito de ser usado como meio de ensino. Próximo ao formato de uma nota, a web matéria pouca trabalha detalhes, sejam eles do livro que traz informações importantes sobre a cultura dos povos, sejam sobre características da trama do *game*, detalhes visuais ou de jogabilidade.

O site ‘Portal Único’, assim como os citados anteriormente, traz em sua web matéria lançada em 15 de dezembro de 2025, informações breves sobre o jogo, citam a obra que o inspirou, mas subdivide seu texto para dar maior ênfase à demanda educacional que a obra possui.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Publicadas em um período de 12 a 16 de dezembro de 2025, as matérias possuem características semelhantes e não trazem uma valorização ao material que deu inspiração para o objeto tratado em suas manchetes. As cinco não trazem detalhes sobre o livro *A Queda do Céu: Palavras de um Xamã Yanomami*, e nem mesmo um espaço para a fala de nenhum dos autores, Davi Kopenawa Yanomami e Bruce Albert, apenas citam brevemente a sua autoria, expondo que o jogo traz uma trama não exatamente igual ao literário.

As matérias abordam superficialmente elementos visuais e de jogabilidade, e costumam dar valor à questão educacional, apesar de não dar espaço a quem deu origem a toda a ideia literária, e seus conceitos culturais que são, ou deveriam ser, o objeto de estudo primário dos alunos nas suas escolas.

REFERÊNCIAS

Agência Brasil. Videogame brasileiro tem menino yanomami como herói. 2025. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/cultura/noticia/2025-12/videogame-brasileiro-tem-menino-yanomami-como-heroi>. Acesso em: 07 abr. 2026.

BRASIL. **Decreto de 25 de maio de 1992**. Brasília: Presidência da República, 1992. Disponível em: [Dnn 780](#). Acesso em: 09 abr. 2026.

FRAGOSO, Suely; AMARO, Mariana. **Introdução aos estudos de jogos**. Salvador: EDUFBA, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/handle/ri/27659>. Acesso em: 09 abr. 2026.

FONSECA JÚNIOR, Wilson Corrêa da. **Análise de Conteúdo**. In: DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio. Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação. São Paulo: Atlas, 2005

G1. Menino yanomami protege a floresta amazônica em game educativo criado pela UFSCar. 2025. Disponível em: <https://g1.globo.com/sp/sao-carlos-regiao/educacao/noticia/2025/12/16/menino-yanomami-protoge-a-floresta-amazonica-em-game-educativo-criado-pela-ufscar.ghtml>. Acesso em: 07 abr. 2026.

MINISTÉRIO DA SAÚDE. **Missão Yanomami**. Brasília: Ministério da Saúde, [s.d]. Disponível em: [Missão Yanomami — Ministério da Saúde](#). Acesso em: 09 abr. 2026.

Portal Único. Videogame brasileiro tem menino yanomami como herói. 2025. Disponível em: <https://portalunico.com/videogame-brasileiro-tem-menino-yanomami-como-heroi/>. Acesso em: 07 abr. 2026.

SOARES, Márlon; MESQUITA, Nyuara. Jogos pedagógicos e suas relações com a cultura lúdica. In: SILVA, Joaquim Fernando Mendes da (Org.) O lúdico em redes: reflexões e práticas no Ensino de Ciências da Natureza [recurso eletrônico]. Porto Alegre, RS: Editora Fi, 2021. Disponível em: [\(PDF\) Jogos pedagógicos e suas relações com a cultura lúdica](#). Acesso em: 09 abr. 2026.

Times Brasil. Videogame brasileiro tem menino yanomami como herói. 2025. Disponível em: <https://timesbrasil.com.br/brasil/videogame-brasileiro-tem-menino-yanomami-como-heroi/>. Acesso em: 07 abr. 2026.

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE RORAIMA. **Yanomami**. Boa Vista: UERR, [s.d]. Disponível em: [Povos Indígenas de Roraima - Yanomami](#). Acesso em: 09 abr. 2026.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS. **Jogo Eli e a Queda do Céu em Território Yanomami**. São Carlos: UFSCar, [s.d]. Disponível em: [LEETRA | UFSCar](#). Acesso em: 09 abr. 2026.

Virada Sustentável. Livro A Queda do Céu inspira game sobre o povo Yanomami e a preservação da Amazônia. 2025. Disponível em: <https://viradasustentavel.org.br/blog/2025/12/12/livro-a-queda-do-ceu-inspira-game-sobre-o-povo-yanomami-e-a-preservacao-da-amazonia/>. Acesso em: 07 abr. 2026.