

# Como criar histórias não lineares: escolha a sua própria aventura!

Marcelo La Carretta  
Graduação em Eng. Jogos Digitais  
PUC Minas  
Belo Horizonte, Brasil  
marcelo@lacarreta.com.br

**Resumo**—A proposta do tutorial é apresentar uma nova prática de criação de estruturas não lineares, como uma espécie de desdobramento dinâmico da jornada do herói, que incita a tomada de decisões por parte dos leitores. Tal estrutura, muito popular no final da década de 1970 pelo nome "Choose Your Own Adventure", consiste em criar bifurcações e jornadas paralelas ao longo de uma história, gerando múltiplos finais e alternativas consequentes das escolhas feitas pelo leitor ao longo da narrativa. Será apresentado o método para a escrita de narrativas neste formato, além de estilos e mídias para a sua veiculação.

**Palavras-chave**—narrativas lineares, narrativas não lineares, metodologia para jogos, criação de jogos, educação, ludologia e pedagogia.

## I. INTRODUÇÃO

A estrutura que norteia a criação de jogos normalmente é feita com base em Storytelling, mas amparada na ideia que você não apenas vai assistir uma história, mas também vivenciá-la, criando um maior sentido na experiência. Como grande parte da nossa educação básica de criação de narrativas é embasada em uma estrutura que prioriza a redação de histórias lineares literárias, tendemos a acreditar que basta possuir uma boa didática linear e uma retórica para criar um bom jogo. Mesmo os gamedesigners experientes possuem essa "trava" narrativa, onde a técnica da redação de uma história com começo, meio e fim delimitada linearmente prevalece por falta de uma técnica mais estruturada sobre como escrever para um jogo. Mas, como diria Huizinga, o jogo é uma experiência que envolve uma atividade, [1] e tem uma narrativa não linear por natureza. Portanto, temos que buscar maneiras de remodelar essa técnica laboral de redação, para torná-la mais útil na construção de narrativas para jogos.

GameBook, ou livro-jogo, é uma espécie de livro com uma história não linear. Ou seja, ele permite desdobramentos de acordo com as escolhas que o leitor vai realizando ao longo da leitura. É similar a um Role-Playing Game (RPG) solo - que consiste em um jogo de interpretação de personagens - , mas em sua maioria, o leitor não precisa de instrumentos à parte (dados, fichas de controle, cartas) para jogá-lo. A história se desenvolve unicamente a partir das consequências das escolhas feitas pelo leitor (ex.: ir para direita, página 20; ir para a esquerda, página 12; conversar com fulano, página 04; etc). E esse poder de escolha leva a um peso maior nos desdobramentos da história, pois oferece um protagonismo por parte dos seus leitores na tomada de decisões. Apesar de apresentar uma dinâmica bem atual, trata-se de uma técnica

narrativa antiga; no Brasil, por exemplo, a Editora Ediouro chegou a publicar uma sequência de livros do gênero, a coleção Enrola e Desenrola, ainda na década de 1970, que foi bastante popular [2]. Apesar de parecer um tipo de livro perdido pelo tempo, ainda existem bons lançamentos de material com esse perfil. E não apenas livros físicos: temos desde apenas Ebooks, que se aproveitam da sua natureza enquanto mídia digital para apenas substituir a numeração de páginas por hiperlinks, até Visual Novels, que utilizam um interessante range de possibilidades na sua programação (por exemplo, se o jogador vai muitas vezes a uma loja de discos, a história se desenrola mais sobre música, em resposta a esse estímulo).

Um bom projeto de criação de uma história não linear obedece as seguintes etapas: Definição da mídia que irá receber o projeto (impresso, app, web, etc); definição do Plot; Elaboração do sistema do jogo através de uma árvore de escolhas (causas e consequências); elaboração aprofundada das consequências, finalização e veiculação. A seguir, destacamos dicas e técnicas do processo.

## II. METODOLOGIA

### A. Passo 1: Escolha da mídia

Naturalmente, a escolha do formato final pesa muito no produto em si. Portanto, a dica inicial é sempre iniciar o projeto pensando em qual será a forma final de veiculação, sua mídia de saída. A diferença de um projeto que vai para a web, um aplicativo, um livro digital ou um livro impresso, é gigante. Além de aproveitarmos este momento para exibir a enorme quantidade de ofertas que o formato oferece. A seguir, temos algumas dicas e técnicas sobre cada uma destas mídias.



Fig. 1. Livros da Ediouro: Escolha a sua Aventura.

O impresso é o mais antigo e popular dos formatos, e exatamente por isso, um dos mais difíceis de elaborar. Algumas dicas:

- A primeira, e mais importante dica para produzir neste formato é criar um sistema de navegação via Número de Página. Mas cuidado com Parágrafos/páginas de opções muito próximas dos outros (ex.: no parágrafo 10, existem as opções para ir no parágrafo 11 ou 12. Isso cria um "Cheat Choice" para a história - ou, em outras palavras, "aquela espiadinha").
- É interessante colocar na primeira página (ou logo na próxima) uma espécie de WARNING, 'wrong way' (um lembrete ao leitor que trata-se de uma história não linear, portanto, que não deve ler as páginas em ordem sequencial).
- Aproveite a mídia para inserir Pop-Ups e outros instrumentos que tragam uma Sugestão de Interatividade (minijogos, charadas, ilustrações no estilo Onde está Wally, mapas que precisam de tradução, etc).



Fig. 2. Captive. Mandala Jogos, 2017.

Uma variante relativamente nova nesse terreno, os quadrinhos se revelaram uma opção bem interessante para narrativas não lineares, com opções de página inseridos dentro dos próprios desenhos (alguns até de forma escondida), contador de vida, armário de itens e savepoints.



Fig. 3. Série Pick Your Own Quest para Kindle (Roots in Myth, 2020) - Divulgação

Formatos Digitais (Ebook, App) não necessariamente tratam-se de um upgrade de um livro impresso, mas um livro no formato digital, substituindo a navegação física por número da página pelo hiperlink consegue saborear as suas vantagens. Podemos destacar, por exemplo, a diagramação líquida, que permite que o leitor aumente e troque a fonte, adapte o layout, entre no modo escuro, etc. A segunda, (e talvez a maior contribuição para os e-books), é o formato EPUB3, que permite uso do acelerômetro, layout fixo, read-along (áudio que "lê" para o leitor), click to interact (clique em uma imagem ou texto para uma pequena animação e/ou interação). Vamos as dicas:

- Aproveite a mídia para inserir hiperlinks em imagens, links de exploração escondidos, Gifs animados e elementos parecidos com uma Visual Novel/Point n' Click.
- No formato digital devemos criar hiperlinks nas pranchas, mas por vezes não podemos impedir que o leitor, distraidamente, acabe 'virando a página' de forma sequencial, quebrando a narrativa. Pelas dúvidas, procure usar os mesmos métodos do livro impresso: um lembrete "Warning" para não ler o texto em sequência, e evitar Parágrafos/páginas de opções muito próximas dos outros.
- E não se esqueça de criar um sistema de navegação via hiperlinks em todas as páginas (Tudo deve ter opções de link para navegação, mesmo os que levam ao início, os sequenciais e as páginas que levam a um Game Over).
- Observe que existe uma grande diferença entre *aplicativo* e *ebook*: o primeiro é vendido na loja de aplicativos, rivaliza com outros programas e jogos, e espera-se muita interatividade, feito em um ecossistema próprio com áudio, layout com uma HUD (Heads Up Display), e toda a sorte de coisas que naturalmente esperamos de um app; já o segundo é vendido como livro, submete-se às regras de um ebook (loja de livros, não loja de aplicativos, ISBN, etc) e não dispõe de tantas opções interativas (mas, por outro lado, não exige quase nada de conhecimentos em programação e criação de apps).

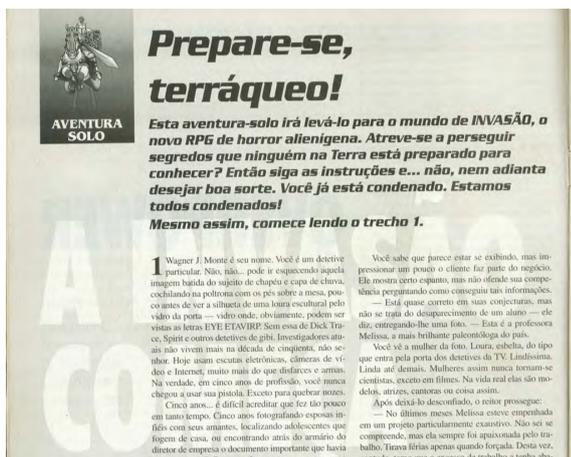


Fig. 4. Aventura Solo, seção da Revista RPG Dragão.

Mais simples, mas nem por isso, menos poderoso. Histórias com esse sistema existem desde os anos 1970, escondidos em revistas de RPG (aqui no Brasil, tivemos algumas publicadas neste formato pela RPG Dragão). Consiste em criar parágrafos numerados, de forma que a navegação aconteça pelo simples ir e vir pelos parágrafos, distribuídos em poucas páginas. Com o advento de softwares de texto para computadores, acrescentou-se a esse formato a possibilidade de hiperlinks que levam a esses parágrafos de forma dinâmica, melhorando a experiência de leitura e tornando o formato híbrido (impresso e digital) bem interessante.

Igualmente se aplicam aqui as dicas de escrita do formato impresso.

- Para inserir hiperlinks no documento word/Doc Google, basta alterar o estilo da numeração dos parágrafos para TÍTULO, e inserir hiperlink pelo comando Ctrl+K (Link.../Título/Número desejado)



Fig. 5. GameBook feito em Power Point, para Projeto de Extensão da PUC Minas. Imagem do autor.

Pranchas de Apresentação com hiperlinks (Microsoft Power Point, Apresentações Google) são feitas da mesma forma que o documento de texto com hiperlinks, com a vantagem de ser uma prancha, não um texto corrido (ou seja, possibilidade maior de diagramação, imitar um formato de um livro, exibir em tela cheia, publicação em link próprio via compartilhamento do Google, etc).

- Para criar hiperlinks: botão direito > hyperlink/slides/neste documento (selecione a prancha para onde o link irá levar).

- Um dos únicos inconvenientes deste formato é que não é possível desabilitar à contento a navegação via setas do teclado ou cliques do mouse, o que pode gerar indesejáveis navegações involuntárias caso o leitor clique fora do botão/hiperlink disponível.



Fig. 6. O Twine. Disponível em <http://twinery.org/>

Entendendo minimamente a programação CSS e HTML 5, já deve ter percebido que é extremamente fácil criar páginas web para esse tipo de história não linear. E, naturalmente, deve existir uma comunidade que cria jogos neste formato, oferecendo ainda um Front End amigável para leigos em programação. Sim, essa iniciativa existe, e se chama Twine.

Ressalta-se, no entanto, que este tutorial corre riscos de ficar datado ao optar por dar como dica um programa específico, com códigos, programações e ferramentas, pois estas estão sempre em assombrosa transformação. A parte tranquilizadora disso é que a comunidade que oferece opções novas é muito acessível, e não existe nada que não possa ser feito através de uma busca rápida pela internet.

As vantagens de fazer uma história não-linear via HTML5 são inúmeras, mas talvez a maior delas é que o formato já nasceu nativamente fazendo uso de hiperlinks, e que faz parte da Web, não sendo refém de um software, uma loja de aplicativos, ou mesmo de uma tecnologia que pode facilmente ficar obsoleta. O máximo que se pede é um repositório (domínio, um www) para armazenar a página de forma online, e uma vez feita uma simples transferência do material final em FTP, está publicado para o mundo.

A seguir, seguem técnicas para o máximo aproveitamento do software Twine, que pode ser usado tanto online como baixado pelo link [twinery.org](http://twinery.org/):

- Como inserir links para as passagens (construção de árvore de opções): Sempre que você colocar um texto entre colchetes duplos [[ ]], automaticamente surgirá uma passagem/página nova. Ex.: E agora? Você quer [[explorar a caverna]] ou quer [[dar mais uma olhada?]] (Irão surgir duas páginas (ou links, se elas já existirem), com setas indicando de onde elas vieram).
- Mas, se você quiser outro nome para a sua página de destino, é só colocar o comando assim: [[Você quer explorar a caverna?->CHECK POINT]] [[Ou quer dar mais uma olhada?->GAME OVER]] Irão surgir duas páginas (ou links, se elas já existirem), com setas indicando de onde elas vieram. E na árvore de

escolhas, o nome que está após o comando -> será o nome da página.

Através do twine você consegue muitas coisas, como: inserção de nome customizado na aventura; imagens, imagens levando a novas páginas, "armário de itens"; customizar os itens do personagem; inserir HUD com vida, ouro, etc; inserir uma loja para compra de itens; criar um range que desbloqueia novas páginas (tipo os famosos dating games) e savegames.

Agora que sabemos que existem muitas estruturas e mídias para escolher, defina qual é a mais indicada para o seu projeto, e mãos à obra.

### III. COISAS A CONSIDERAR ANTES DE ESCREVER

#### A. Plot

Para começar a escrever, defina primeiro a ideia base, a estrutura (Plot), e só depois o sistema de páginas e seus possíveis caminhos. Se está adaptando de uma história pré concebida linearmente, procure destacar os eventos-chave primeiro. Lembre-se que o conceito de *Narrativa* são "eventos conectados dramaticamente"; Ou seja, para criar uma sequência não linear, basta quebrar e remontar a corrente, ramificando-a em novas (e igualmente interessantes) opções. Só depois dessa etapa concluída, se aprofunde de fato no conteúdo da história.

O Plot pode ser bem sucinto, tipo: "Na véspera do dia de finados de 2021, moradores de um condomínio refletem sobre sua ideia de vivência no mundo atual". Note que o Plot, apesar de curto, estabelece as diretrizes e direcionamentos que podemos trabalhar.

#### B. Teoria da Causalidade

Uma vez criado o Plot, é hora de imaginar os eventos que podem rondar a história. Note que os eventos e as escolhas são os primeiros a serem pensados, e não a história (o que seria as consequências das escolhas). Ou seja, como dito, é o ecossistema que vem primeiro. Para auxiliar neste processo, basta imaginar, ao conceber o texto, a famosa teoria da causalidade: Toda ação provoca uma reação, todo efeito foi gerado por uma ou mais ações, nas quais o agente teve ou não domínio sobre.

Existem inúmeros autores que tentaram explicar a teoria da causalidade, de filósofos a físicos, de dramaturgos a economistas. Para exemplificar a importância de se imaginar a causalidade antes mesmo da redação, destacamos o pensamento de Thomas Hobbes. Matemático, teórico político e filósofo inglês, autor de *Leviatã* (1651) e *Do cidadão* (1642), defendia que um homem não pode imaginar algo começando sem uma causa, já que, na ausência desta, não haveria razão para conceber o início do evento num determinado ponto do tempo: "nada se inicia por si mesmo, mas a partir da ação de algum outro agente imediato" [3]

a) Eis a sinonímia que constitui o cerne da tese de que todo efeito possui uma causa necessária: A causa integral é sempre suficiente para produzir o seu efeito, sempre que esse efeito seja de todo possível, porque qualquer efeito que se proponha para ser produzido, caso se produza, torna manifesto que a causa que o produziu era suficiente; mas se ele não for produzido e ele for, no

entanto, possível, é evidente que algo estava faltando ou no agente ou no paciente sem o qual o efeito não pode ser produzido, isto é, estava faltando algum acidente que era requisito para a sua produção. A causa não era, portanto, integral, ao contrário do que era suposto. Daí se segue também que, no instante em que a causa se torna integral, neste mesmo instante o efeito se produz; porque se não se produzisse faltaria algo requerido para a produção e não se trataria de uma causa integral como se supunha. Ao definir como causa necessária aquela que, uma vez suposta, o efeito não pode deixar de se seguir, concluir-se-á também que qualquer efeito que se produza o será por uma causa necessária. Porque o produzido, pelo mero fato de sê-lo, teve uma causa integral, isto é, tudo aquilo que, uma vez suposto, não se pode conceber que o efeito não se siga; e essa causa é necessária. E, pela mesma razão, torna-se manifesto que quaisquer que sejam os efeitos que se produzirão no futuro, eles possuem uma causa necessária e que, deste modo, tudo o que tenha sido produzido ou que há de sê-lo, terá sua necessidade em coisas antecedentes.[4]

Porém, não é necessário, contudo, um aprofundamento de cerne tão filosófico para entender como fabricar causa e efeito em uma narrativa: a intenção é potencializar a tese de que é necessário criar as bases do que se faz, e do que acontece por consequência do que se faz, antes de tecer de fato uma narrativa final, definitiva (e fatalmente linear).

É necessário imaginar, sempre, que toda escolha gera uma consequência, e automaticamente, a teoria do "se" (causalidade) desenvolve-se de forma natural; se for criar um evento na qual o personagem se arrepende, por exemplo, crie ao menos um espaço temporal para isso (ex.: fulano não pega uma carona, se arrepende, e ao tentar regressar à opção original, deu-se uma passagem de tempo: o carro da carona está batido em um poste - opção que existe também se você decide pegar a carona no momento oportuno e acaba cochilando, mas nesta "versão do tempo", acidentou-se junto com o motorista).

Na hora de romancear, pense nas pequenas coisas que regem o "efeito borboleta": e se eu tivesse viajado, tomado café, dado aquele beijo? Cada ação provoca uma reação. Mas ressalta-se que nada destas ações evitam os eventos destacados e indicados pelo Plot. Para explicar melhor, isso tomamos o jogo *Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2018):



Fig. 7. A árvore de escolhas de Detroit. Screenshot

Em Detroit, vemos sempre ao final de cada capítulo uma árvore de escolhas, e percebemos que poderíamos ter feito a jornada de forma diferente. Apesar de enaltecer que não temos, de fato, livre arbítrio dentro de histórias não lineares, a falsa sensação do poder de escolha nos leva a tentar mais uma vez, a fim de atingirmos um resultado satisfatório (ou mesmo para apenas matar uma curiosidade de como poderia ter sido diferente, coisa que não podemos ter na vida real).

Ou seja, em resumo, histórias não lineares são concebidas primordialmente para que tenhamos a falsa sensação de vivência e protagonismo dentro de um sistema de escolhas.

#### IV. ESCRREVENDO ROTEIROS NÃO LINEARES

##### A. Criação da árvore de escolhas

Uma vez entendido a base da causalidade, vamos a criação de uma árvore de escolhas. Como o próprio nome sugere, trata-se de montar causas e consequências de forma ramificada, como se fosse uma espécie de árvore.

Então, vale lembrar que Causas são os caminhos que podem ser escolhidos (Ex: Para explorar, vá para a página 12), e são as partes não lineares; Consequências, por sua vez, é o que é lido na página escolhida (Ex: Pg12 - Explorando melhor o recinto, você chega em uma caverna), e consiste na parte linear da narrativa.

Apesar de por vezes ser mais fácil criar essa árvore com post-it em um papel ou um quadro branco, existem muitos aplicativos que podem ajudar nessa empreitada:

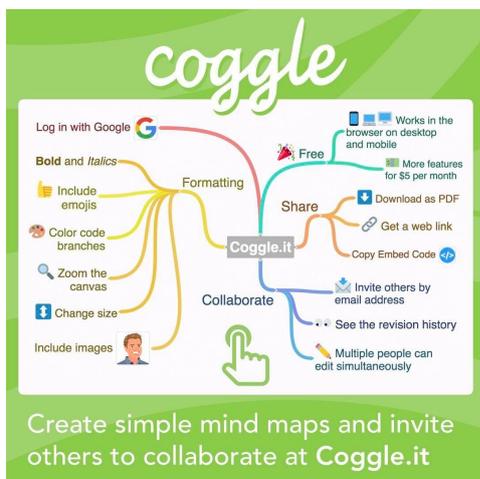


Fig. 8. O webapp Coogle. Imagem de divulgação.

Como todo bom criador de mind maps, o Coogle oferece várias opções para criar uma narrativa ramificada em opções. Além de gratuito, permite a colaboração online. ideal para quem não entende muito de programação, ou quer desenvolver o roteiro de forma simples, para uma posterior produção em documento de texto, pranchas de apresentação ou mesmo publicação em livro ou App.



Fig. 9. Árvore feita no Twine.

O já citado Twine, além de gratuito, estabelece opções de desenvolvimento e publicação direta em HTML5. Ideal para quem já pensa em desenvolver a narrativa no seu formato final, para distribuição online via web.

A seguir, dicas e exemplos para auxiliar na elaboração da árvores de escolhas:

- Crie uma introdução linear para ambientar o jogador: Evite já colocar o leitor/jogador em uma escolha, já no início da trama; tente criar uma atmosfera que gere empatia nos personagens, estimule a imaginação do evento, descreva o ambiente na qual a trama se desenrola. O que separa um simples sistema de escolha de opções de uma narrativa é exatamente esse envolvimento inicial, esse prólogo. Naturalmente, esse passo, apesar de explicado aqui, no início, deve ser feito por último, quando toda a narrativa das consequências estiver estabelecida.
- Crie um Fluxo Narrativo: Para chegar a um objetivo qualquer, são necessárias pelo menos a leitura de quatro consequências, sob o risco de comprometer o gameplay. Nada de sair criando escolhas/causas que não levam o leitor a lugar algum, e apenas definir um caminho final, linear, absoluto e... enfadonho. Cuidado com a "escolha sábia": trabalhe com relevância em todos os parágrafos da sua história.
- Por outro lado, cuidado para não criar muitas escolhas. Podem existir duas ou três escolhas por página. Mais do que isso deixa o sistema complexo demais (e a chance de quebrar o fluxo narrativo e a consequente interação entre as partes da história tende a diminuir).
- Se o texto estiver longo, pode ser quebrado em duas ou mais páginas (aumenta o suspense) Ex.: e agora? Será que você sairá ileso dessa? Vá para a página 20 para descobrir.
- Crie Páginas Curinga: Elas são dotadas de escolhas que vão para a mesma página, porém, escritas de forma levemente diferente para confundir o leitor/jogador (ex.: na página 40 há a opção "se quiser escapar, vá para a página 20"; já na página 12, existe a opção "se quiser pensar mais um pouco, vá para a página 20". Na página 20, escreva "pensando melhor, você decide fugir").
- Crie Páginas Clonadas: parecem ser a mesma página, mas elas têm escolhas diferentes. Sabe aquela

peessoa, quando está perdida, que diz "eu acho que encontrei o caminho, já vi essa pedra antes?" É exatamente esse o objetivo: confundir o leitor, tirá-lo da previsibilidade. (ex.: na página 15, está escrito: "na floresta, você percebe uma pedra em formato de anzol. Parece que você está no caminho certo!" e as opções "seguir em frente página 23", ou "parar para descansar, página 10". Já na página 12, está igualmente escrito: "na floresta, você percebe uma pedra em formato de anzol. Parece que você está no caminho certo!" e as opções "seguir em frente página 25", ou "parar para descansar, página 10"). Isso faz com que o jogador ande em círculos até atingir uma sequência desejada de escolhas.

- A sua história deve seguir a espinha dorsal que rege os eventos (o Plot); No final, ela deve preencher todos os eventos, mas nada impede de um evento ser "mais longo" que o outro, por exemplo. Você pode fazer o personagem ter vários finais. As histórias podem ter um final "bom" e um final "ruim"; Ou andar em círculos; podemos ter vários finais, bifurcações, ou convergências para destinos inevitáveis. Mas todos os caminhos devem levar para uma nova fase/versão da narrativa, e não apenas para uma penalização, um muro narrativo (wall pass), uma rua sem saída.

### B. Elaboração das consequências

Com a árvore de opções resolvida, é chegada a hora de desenvolver a história. Escrever, nesta fase, é bem similar ao método tradicional, linear, de redação: deve-se ater ao tipo de leitor que irá ler o seu trabalho, à forma da escrita coloquial ou não; a inserção ou não de Plot Twists (reviravoltas na história), McGuffins (elementos que camuflam a real intenção da narrativa), Fábulas, Charadas; pouco texto e muita imagem para um público infantil, muito texto e pouca imagem para um público adulto; ser mais didático ou mais enigmático, etc.

Capriche na imersão: quanto mais se domina essa arte da escrita, mais interessante e envolvente o trabalho irá ficar.

### C. Acabamentos

Chamado também de tratamento, é o momento onde percebemos a quantidade final de páginas, se terá ilustrações (e quantas), além de inúmeros playtests para verificar se a história flui de forma satisfatória. Neste momento, abuse de testes e se cerque de pessoas para dar um Feedback. Procure mostrar o trabalho para críticos, para o público alvo, para escritores, desenhistas, etc. Certa vez, alguém disse que a "tarefa da redação não consiste em escrever, mas em reescrever." E, depois de dois ou três tratamentos, temos aqui o produto finalizado, pronto para publicar.

## V. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Todos os que se entregam ao ofício de escrever sabem, a princípio, criar "histórias". Afinal, foram muitas as aulas de redação na escola fundamental. As técnicas de Storytelling ganharam um espaço considerável na vida cotidiana (inclusive na venda de produtos e serviços); Porém, estamos

vivendo em um mundo cada vez mais interativo, mais Gamificado, onde os interlocutores pedem mais ação para os seus leitores. A Pedagogia Cultural, defendida como o novo arauto da Educação [5], exige materiais mais compatíveis com o século XXI, como jogos e histórias interativas. E agora? Sabemos muito sobre histórias com começo, meio e fim, mas fomos pouco treinados para histórias com escolhas ao longo da jornada e múltiplos finais...

Neste tutorial, o intuito é oferecer esse "passo adiante" na criação de histórias, revisitando uma estrutura de redação baseada em uma árvore de escolhas. Este é o mundo dos livros-jogo (físicos e digitais), aventuras onde o leitor decide os rumos da história.

Foram apresentadas aqui não só técnicas, mas um pouco do vasto repertório de possibilidades de produção e veiculação do seu produto. Um valioso ferramental para criação de jogos não só para gamedesigners, mas também a outros públicos interessados neste ofício, como pessoas envolvidas em Pedagogia, Psicologia, Comunicação e Marketing como um todo.

### REFERÊNCIAS

- [1] J. Huizinga, *Homo Ludens*. São Paulo, SP, Brasil: Perspectiva, pp. 16-17, 1980.
- [2] D. Couri, *Coleção enrola e desenrola, da Ediouro*. [Online] Disponível em: <http://porcoselefantesdoninhas.blogspot.com.br/2015/09/enrola-e-de-senrola.html>. Acesso em: 16 de junho de 2021.
- [3] T. Hobbes, *Bramhall on Liberty and Necessity (Cambridge Texts in the History of Philosophy)*. Cambridge, MA, USA: Cambridge University Press, 1999.
- [4] C. Hirata, *A causalidade em Hobbes: necessidade e inteligibilidade*. São Paulo, SP, Brasil: Cadernos Espinosanos, pp. 33-58, 2010.
- [5] C. Barragán. *Medios masivos de comunicacion y su influencia en la educacion*. [Online] Disponível em: <http://www.odiseo.com.mx/bitacora-educativa/medios-masivoscomunicacion-su-influencia-educacion/>. Acesso em: 16 de junho de 2021.