



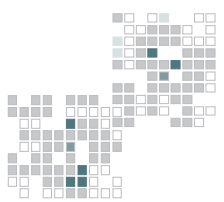
DECOLONIALIDADE E JOGOS DIGITAIS: RELEITURA HISTÓRICA, RESISTÊNCIA E LUTA

DECOLONIALITY AND DIGITAL GAMES: HISTORICAL RE-READING,
RESISTANCE AND STRUGGLE

DECOLONIALIDAD Y JUEGOS DIGITALES: RELECTURA HISTORICA,
RESISTENCIA Y LUCHA

Marcelo Sabbatini

- Professor do Centro de Educação da Universidade Federal de Pernambuco, Brasil. Doutor em Teoria e História da Educação, Universidade de Salamanca, Espanha.
- Email: marcelo.sabbatini@ufpe.br



RESUMO

Entendendo os jogos digitais como artefatos culturais dotados de valores e significados. Analisamos o jogo “Banzo – Marks of Slavery” (Banzo – Marcas da Escravidão), uma releitura do passado colonial brasileiro; nele o controle de um quilombo permite ações de enfrentamento, incluindo elementos culturais e religiosos. A análise temática qualitativa identificou três grandes categorias (macro-estrutura, relações colonizador-colonizado e revide) e subcategorias como o domínio do espaço geográfico, a síndrome de identidade, a outremização e a luta e a violência física, fazendo dele uma experiência de resistência cultural de potencial pedagógico.

PALAVRAS-CHAVE: JOGOS DIGITAIS; DECOLONIALIDADE; FOLKCOMUNICAÇÃO; RESISTÊNCIA CULTURAL, HISTÓRIA DA ESCRAVIDÃO.

ABSTRACT

Understanding digital games as cultural artifacts endowed with values and meanings, we analyze the game “Banzo – Marks of Slavery”, a reinterpretation of the Brazilian colonial past; in it, the control of a quilombo allows for confrontation actions, including cultural and religious elements. Qualitative thematic analysis identified three major categories (macro-structure, colonizer-colonized relationships and retaliatory actions) and subcategories such as the domain of geographic space, the identity syndrome, othering and struggle and physical violence, making of it an experience of cultural resistance with pedagogical potential.

KEYWORDS: DIGITAL GAMES; DECOLONIALITY; FOLKCOMMUNICATION; CULTURAL RESISTANCE, HISTORY OF SLAVERY.

RESUMEN

Al comprender los juegos digitales como artefactos culturales dotados de valores y significados, analizamos el juego “Banzo – Marks of Slavery” (Banzo - Marcas de la Esclavitud), una reinterpretación del pasado colonial brasileño; en él, el control de un quilombo permite acciones de enfrentamiento, incluyendo elementos culturales y religiosos. El análisis temático cualitativo identificó tres categorías principales (macroestructura, relaciones colonizador-colonizado y represalias) y subcategorías como el dominio del espacio geográfico, el síndrome de identidad, la otredad, la lucha y la violencia física, haciendo del juego una experiencia de resistencia cultural de potencial pedagógico.

PALABRAS CLAVE: JUEGOS DIGITALES; DECOLONIALIDAD; FOLKCOMUNICACIÓN; RESISTENCIA CULTURAL, HISTORIA DE LA ESCLAVITUD.



Introdução

Entendo a decolonialidade como uma postura epistemológica superadora da Modernidade Eurocêntrica e considerando o cenário da produção independente/alternativa de jogos digitais¹, temos como proposta realizar uma análise de um título brasileiro que aborda uma representação não-hegemônica dos fatos históricos e indagar se estas representações potencialmente levam ao jogador a pensar mais profundamente sobre o contexto e o impacto de suas ações. Partimos, portanto, da premissa de que o jogo enquanto abstração de um sistema político e econômico pode evidenciar as relações de colonização que atentem para as perspectivas de resistência e de luta por parte de grupos historicamente excluídos.

Especificamente nos centraremos numa perspectiva decolonial, entendida aqui como uma abordagem programática que se afasta em relação a outras vertentes como são o pós-colonialismo ou a descolonização, estabelecendo uma crítica epistêmica que problematiza a colonialidade em suas diferentes formas, revisita a questão do poder na modernidade e compõe abordagens analíticas e práticas socioeconômicas e políticas opostas aos pilares da civilização eurocêntrica (Quintero, Figueira, Elizalde, 2019). Por sua vez, o pós-colonialismo foca as

funções e impactos da dominação e sujeição em larga escala, na forma do imperialismo e da colonização; bem como, mais fundamentalmente, em desconstruir o impulso colonizador e suas racionalizações evidenciadas nas manifestações culturais nas artes, nas humanidades e nas ciências. Os estudos pós-coloniais são comumente

associados a locais de expansão imperial anterior e atual e ao estudo de suas culturas, sociedades, política e economia subsequentes (MURRAY, 2018, p. 1).

Assim, na discussão dos jogos digitais, o pós-colonialismo também aporta categorias importantes de análise, que se entremesclam com o decolonial.

Como ponto de partida para analisar a confluência entre decolonialidade e jogos digitais, de acordo com Bogost (2007) um videogame faz parte de um sistema no qual a ideologia encontra-se gravada: regras, métricas, possibilidades, recompensas e penalidades criam um processo virtual que de reflete parte do mundo “real”, sendo valorizada de acordo com uma visão de mundo específica.

Porém, considerando os diversos jogos de temática histórica, é preciso considerar que determinadas facetas da História são enfatizadas, atendendo à necessidade dos jogos digitais proporcionarem diversão e entretenimento, enquanto outras são excluídas, reafirmando o caráter abstrato de uma simulação. Como consequência, a “maneira sobre-simplificada” e abstrata como jogos representam o colonialismo e as relações colonizador-colonizado é potencialmente controversa (FRASCA, 2004), algo que muitos jogos independentes têm buscado superar.

Partindo então da premissa de que os jogos digitais são artefatos culturais dotados de valores e significados, analisamos o jogo “*Banzo – Marks of Slavery*” (*Banzo – Marcas da Escravidão*), uma releitura do passado colonial brasileiro a partir da ótica do subalterno em confronto com o sistema escravagista, buscando encontrar elementos característicos da decolonialidade nos jogos digitais, assim como avaliar seu potencial pedagógico para a sensibilização em relação a esta temática.

¹ A produção independente ou *indiedev* é possibilitada por avanços tecnológicos que permitem a comercialização diretamente ao consumidor final, o que viabiliza títulos que não seriam atrativos para o complexo mercado dos jogos digitais e que podem atender tanto a motivações pessoais como à identificação de oportunidades.



A perspectiva pós colonial do jogos digitais

Com grande penetração na cultura popular e destaque na economia criativa do século XXI, os jogos digitais se tornaram desde os anos 1990 um objeto de pesquisa nas Ciências Sociais e Humanas, na medida em que representam experiências estéticas e sociais, incluindo a inclusão social, especialmente em relação a gênero e etnia/raça². Porém, como nota Mukherjee (2017) poucos trabalhos acadêmicos se dedicaram às perspectivas pós-coloniais, ainda que títulos como “*Sid Meier’s Colonization*”, “*Age of Empires*” e “*Assassin’s Creed*” tenham abordado esta temática. Desta forma, questões de espaço, tempo, raça, hibridismo, alteridade e identidade ainda não foram suficientemente analisadas a partir dos fundamentos teóricos da decolonialidade.

Ainda de acordo com Mukherjee (2016), o universo dos jogos digitais apresenta a possibilidade de proporcionar voz aos grupos que permaneceram invisíveis ou subalternos, fortalecendo suas identidades e auxiliando na compreensão do “trauma pós-colonial”. Sob esta premissa, uma edição especial da revista *Open Library of Humanities* foi dedicada recentemente à intersecção entre pós-colonialidade e *game studies*³, com trabalhos abordando tanto a crítica da representação colonial em jogos digitais, como a perspectiva destes em desafiar as noções de poder hegemônico eurocêntrico e chegando a própria prática decolonial na produção, recepção e comercialização destes produtos culturais.

Numa metacrítica inicial, a produção acadêmica sobre videogames é analisada a partir

de uma epistemologia que considere a política do conhecimento. Cabe destacar que frequentemente os títulos que corroboram o poder colonial possuem êxito e são isentos de reações críticas, enquanto as iniciativas contra-hegemônicas são recebidas negativamente do ponto de vista político e de incentivos econômicos, assim como de setores conservadores do público consumidor (Mukherjee, Hammar, 2018).

Murray (2018) elabora uma revisão crítica dos *games studies* no contexto mais amplo da inclusão, da representação, da diversidade e do desafio das estruturas hegemônicas de poder, chegando à conclusão de que estas abordagens foram relegadas, em detrimento dos discursos orientados à inovação e às perspectivas econômicas. Neste sentido, a abordagem pós-colonial deveria ser abraçada pela academia como uma forma de compreender os jogos digitais como expressões culturais em amadurecimento, além de exercer pressão sobre o setor produtivo, responsável por seu desenvolvimento.

Contudo, a manutenção da mentalidade colonialista é melhor percebida nos jogos de simulação histórica. Segundo a análise de Euteneuer (2018), *Clash of Clans* se ampara numa dinâmica de progressão e expansão, operando segundo os mesmos princípios utilizados no período de expansão colonial e de erradicação das populações indígenas. Para o autor, mesmo no âmbito dos jogos casuais voltados para dispositivos móveis provoca-se uma compreensão social que afeta tanto a jogadores como criadores, a partir de uma lógica colonial entranhada na indústria dos *videogames*. E neste sentido, apesar de muita atenção dedicada às representações da violência física nos jogos, existe pouca preocupação com a violência sistêmica e cultural, como ocorre nos jogos que mimetizam os sistemas de opressão, genocídio e colonização⁴.

2 O estudo mais amplo até o momento inclui 150 jogos comerciais de diversas plataformas, encontrando uma sobrerrepresentação de homens brancos e adultos e uma sub-representação sistemática de mulheres, hispânicos, nativos americanos, crianças e idosos, resultado este de acordo com levantamentos feitos a partir de programas televisivos (Williams et. al, 2009).

3 Entendido como campo das Ciências Sociais que busca compreender os impactos dos jogos digitais.

4 Como Apperley (2018) destaca, apesar da noção de que jogar im-



A partir de uma análise autoetnográfica do jogo “*Civilization VI*”, Lammes e de Smale (2018) buscaram avançar a compreensão da relação entre narrativa e pós-colonialismo em jogos digitais, argumentando que por sua natureza lúdica e explorativa os jogos permitem a reimaginação histórica da era colonial, incluindo questões de espaço-tempo, as relações ciência, tecnologia e sociedade e a discussão sobre gênero. Ao tomar a espacialidade como elemento definidor, os jogos do tipo “construção de impérios” ressonam as ideologias neoliberais que enfatizam a descoberta, a conquista e o domínio de um território, sob uma visão eurocêntrica da História. Ao mesmo tempo, estas narrativas dificultam o estímulo de formas alternativas de interpretação, fazendo que o “outro” se torne invisível e não passível de identificação.

Harrer (2018) destaca que os jogos digitais celebram as narrativas e imagens imperialistas centradas no Ocidente e na imagem do “explorador branco”, argumentando que os mecanismos relacionados à fruição de um imaginário que “objetifica e desumaniza” seriam explicados por uma dinâmica de “império casual”, em analogia ao “jogo casual”⁵. Desta forma, embora estes pressupostos sejam incorporados no design de jogos como uma forma de “somente entretenimento”, estes jogos incorporam elementos racionais que em última instância contribuem para a manutenção da justificativa da exclusão e da dominação, celebrando narrativas eurocêntricas do “explorador branco” e estabelecendo uma práxis neocolonial através

plica aceitar regras e estruturas que são forçadas pelo jogo, isto não significa que o jogador aceita tacitamente os paradigmas representados pelo código.

5 O termo “casual” se relaciona com uma perspectiva de entretenimento, de algo leve, realizado sem grande esforço interpretativo, sem estar carregado de intencionalidade ou sob um olhar de vigilância/avaliação. e, dessa forma relativiza a importância a temas sérios que possam ser tratados pelos jogos.

de “um mundo lúdico (neo)colonial (p. 3)”⁶.

Borit (2018), ao estudar jogos de tabuleiros (analógicos) com temáticas imperialistas, amplamente presentes na cultura popular, identifica formas como estes colaboram na construção de concepções de raça e sociedade, através de suas representações. O colonialismo, neste sentido, enquanto ideologia e período histórico é fonte de inspiração para obras da cultura popular. Com base na obra de historiadores como John McLeod (2010) e sua definição de colonialismo e interpretação das economias coloniais, Edward Said (2003) e a Teoria do Orientalismo e Gayatri Spivak e a Teoria da subalternidade (1996), foram utilizadas categorias da “outremização”⁷ dos sujeitos coloniais em relação aos colonizadores, a agência dos povos indígenas e a possessão de voz subalterna, as expressões da cultura nativa e o Eurocentrismo, que em seu conjunto representam erroneamente as realidades e relações coloniais. A análise, a partir dos sentidos denotativos e conotativos das regras, mecânicas e estética destes jogos leva à conclusão de que além de uma representação errônea da realidade colonial, eles também influenciam a experiência cultural, social e estética dos jogadores:

Preso no papel de colono estereotipado, o jogador nunca experimentará o mundo através dos olhos do Outro, nem como um colono

6 No contexto do “tecnocapitalismo”, a “cibercultura pós-colonial” pode ser definida como um “processo de interpretação e apropriação do ciberespaço e das práticas ciberculturais que alerta não apenas para as condições de exploração racialmente determinadas do trabalho de TIC globalizado, mas também para o potencial emancipatório das ciberculturas” (Navarro-Remesal, Pérez Zapata, 2010, p. 205).

7 Diz respeito à diferenciação entre sujeito colonizado e colonizador, entre Metrópole e Colônia na qual o “outro” é o excluído ou sujeito dominado criado pelo discurso de poder e que se revela em estratégias de desacreditação do nativo e de degradação dos costumes nativos através do discurso que estabelece um “nós” e “eles”, além da própria dominação física (Ashcroft, Griffiths, Tiffin, 1998).

atípico. Nós nos perguntamos se a experiência virtual de participação na história colonial que tais jogos produzem poderia encorajar os jogadores a exibirem o comportamento e a atitude dos colonizadores; uma reconstituição que poderia potencialmente migrar para o mundo exterior, além da estrutura diegética do jogo e se tornar instrumental no reforço da ideologia neocolonial que (ainda) reivindica a supremacia política, econômica e cultural do Ocidente (Borit, 2018, p. 30).

Segundo Murray (2018) os jogos digitais configuram um espaço simulado, em contraposição a um espaço vivido e contextualizado num determinado tempo histórico. Dessa forma, os estudos pós-coloniais são revitalizados na medida em que se desprendem dos locais onde a expansão colonial ocorreu, assim como seus efeitos sobre a cultura, economia, sociedade e política, para mergulhar nas relações ideológicas neocoloniais destes produtos culturais contemporâneos. Neste sentido então, os jogos digitais não poderiam ser chamados de pós-coloniais, ao serem produzidos numa cultura capitalista ancorada num legado passado colonial.

A perspectiva decolonial nos jogos digitais

Em tempos recentes a indústria dos jogos digitais vem paulatinamente se transformando em relação à representação da diversidade, na medida que esta assume um papel criativo e comercial. A plataforma Xbox, por exemplo, passou a incluir avatares com deficiência física, maior variedade de tons de pele e traços de gênero menos marcados (Stuart, 2017). E por que isso importa?

Os jogos são hoje um elemento habitual da infância e da vida adolescente, é isolador para pessoas com diferentes habilidades e contextos

descobrir que eles não podem jogar, não podem possuir avatares que os representem. É isolador não ser pensado ou considerado numa cultura que você desesperadamente deseja consumir e fazer parte. Numa ambiente saturado pela mídia, no qual as mensagens de pertencimento são constantemente transmitidas via TV, mídias sociais e smartphones, a inclusão é uma boia salva-vidas. Se você não se vir na Netflix, no Instagram, em jogos, em fóruns, onde você está? Você significa alguma coisa? Isto importa. Deveríamos sempre pensar sobre isto, se nos importamos com as pessoas ao redor de nós. Ser representado na mídia lhe faz ser percebido, proporciona-lhe agência, significa que existe um diálogo entre vocês e os criadores. Papéis modelo – tanto na tela como por trás das cenas – constroem confiança e ambição (Stuart, 2017, s. p).

Estas diferenças possuem implicações para a autorrepresentação de grupos identitários, de acordo com a teoria da identidade social de Tajfel (1978) e com a teoria do cultivo de Schrum (2002), que estabelecem que as representações do mundo real se baseiam na acessibilidade de conceitos e de imagens disponíveis na esfera pública, o que por sua vez, torna-os mais suscetíveis de identificação e recordação. Em termos causais, a diferença de representação poderia ser ocasionada pela demanda de consumo, num círculo vicioso no qual representações dominantes atraem um determinado público (jovens brancos do sexo masculino), que se tornam a base consumidora e passam a demandar estas representações. Esta explicação complementa aquela de que os criadores refletem sua própria identidade, com pouca diversidade entre os trabalhadores da indústria de games⁸. Em conjunto, os padrões

⁸ Levantamentos na indústria dos jogos digitais apontam que a grande maioria de seus criadores é composta por homens brancos, jovens,



de representação atenderiam a uma combinação de fatores como o estereótipo do mercado consumidor, o que poderia representar uma oportunidade perdida, em termos empresariais, ao deixar de lado um público diverso promissor. Assim, tanto grupos étnico-raciais como de gênero, relativamente marginalizados, gostariam de se ver representados e também assumir personagens baseados em suas próprias características (Williams et. al, 2009).

Entrando na cena alternativa ou *indie*, encontramos jogos como *Burn the Boards*, retratando a via de um trabalhador indiano que recicla lixo eletrônico e *Phone Story*, simulando a produção e consumo de telefones celulares através de países africanos e asiáticos. Com viés “educacional” ou buscando sensibilizar o jogador e estimular a compaixão, criticam o sistema, situando-se no próprio sistema. Paradoxalmente, estes jogos denunciam a exploração na era do capitalismo neoliberal globalizado a partir de suas próprias ferramentas, evidenciando relações históricas e dinâmicas de poder que frequentemente são opacas à percepção de realidade. Ambos os jogos fornecem uma plataforma (tecnológica) na qual histórias de alteridade são recuperadas, espaços onde seus jogadores tomam consciência da hegemonia do mundo neoliberal que habitam e daquelas condições desumanas que muitas vezes ficam escondidas por sua facilidade⁹.

com ensino superior. O desafio da diversidade cultural, então, diz respeito não somente à conquista destes postos de trabalho de caráter altamente técnico e especializado por grupos educacionalmente marginalizados mas também por um letramento social e cultural que aponte para a sensibilização em relação à necessidade da diversidade de representações.

9 Numa abordagem distinta, o jogo “Lixo Inc” traz o desafio de gerenciamento de uma cooperativa de lixo reciclável, incorporando a “cara do SEBRAE” no sentido de se voltar ao empreendedorismo e à inovação. Dessa forma, a temática ambiental e social complementa o caráter mais mercadológico e gerencial (Lepletier, Abdalla-Santos, 2016).

A representação do subalterno não é uma questão de identidade e diversidade do jogador, mas de adotar o ponto de vista dos outros e, em seguida, de ter uma reação ética à sua realidade. Os usuários/jogadores ao mesmo tempo que se tornam cúmplices, passam a confrontar a dinâmica da sociedade consumista, a partir do momento em que os jogos desencadeiam reações afetivas, com o potencial de transformar observadores passivos em jogadores éticos. Portanto, pode-se argumentar que

Phone Story e Burn the Boards apresentam um duplo exercício de ética ao fazer o jogador refletir e agir como um subalterno virtual (perguntando-se o que deveria fazer nas situações do jogo) e como um jogador emancipado. consumidor (o que ela deve fazer fora do jogo para melhorar sua situação) (Navarro-Remesal, Pérez Zapata, 2018, p. 17).

A partir de um *machinima*¹⁰ ressignificando o jogo que *Great Theft Auto V*¹¹, Krüeger (2018) interpreta que este opera segundo uma lógica de comoditização dos personagens negros em função dos personagens de raça branca, normalizando a posição subalterna do negro na sociedade ocidental. A série atenderia assim a um imperialismo cultural, um imperialismo de

10 Consiste numa técnica de produção audiovisual que utiliza os jogos digitais, com sua capacidade de representação gráfica em 3D em tempo real, de cenários, personagens e ações. Ao ser possibilitada com o uso de computadores pessoais, contrapõe-se as grandes produções cinematográficas.

11 Considerada polêmica e até mesmo “escandalosa”, esta franquia de jogos situa o jogador como um criminoso atuando num mundo aberto, ou sandbox. Com nível de simulação da realidade e complexidade crescente a cada edição, o sucesso comercial e de crítica está relacionado a relativa segurança de realizar ações ética e moralmente condenáveis no ambiente virtual. A representação e ação violenta foi severamente criticada e gerou debates, polêmicas e inclusive censura ao redor do mundo. Entretanto, muitos estudiosos defenderam que tais representações seriam de cunho irônico e paródico, supostamente livrando o jogo de conotações coloniais e raciais.



“mídia” ou “eletrônico”, compondo um habitus sobre percepções, sentimentos e emoções em relações à raça hegemônica. Na crítica pós-colonial, teoricamente baseada na obra seminal de Frantz Fanon, os jogadores pertencentes a minorias étnicas aceitariam este “olhar branco” sem questionamentos e uma das séries mais bem-sucedidas da atualidade atuaria como novo imperialismo.

Apperley (2018) analisa os jogos históricos de estratégia a partir da experiência do jogador e de sua relação com a comunidade mais ampla de jogadores. Justamente, é neste contexto social que os jogadores negociam seus conhecimentos prévios com suas experiências pessoais, de forma que existe uma relação altamente contextual entre o jogador, os fatos históricos e o jogo digital, indicando a importância de se considerar uma perspectiva ampliada nos estudos e pesquisas na área. Cabe ressaltar que este gênero de jogo constitui uma área central de estudos e pesquisas, com representações de aspectos controversos da História, tanto em termos de concessões como restrições. Assim, “comunidades contrafactuais” agem no sentido de negociar com e resistir aos paradigmas dominantes dos jogos digitais.

Everett e Watkins (2008) exploram a questão de como a interação de jovens com jogos digitais influenciam sua percepção de raça, dentro de um quadro crítico de avaliação de como estas obras e os profissionais que os criam refletem sobre, influenciam e reproduzem a ideologia racial dominante. Se por um lado o pânico moral frente à relação entre violência e jogos e mesmo a crítica aos construtos sexistas e misóginos presentes nos games ganharam a atenção pública, segundo a autora o mesmo não ocorreu com as questões raciais. Por outro lado, a cultura participatória digital e as abordagens Faça-Você-Mesmo (*Do-It-Yourself*, em inglês) materializadas por exemplo no *modding*, conteúdos gerados por

usuários e compartilhamento de arquivos possibilitam que os jogos digitais assumam um caráter de resistência cultural diante de mídias que são empresarialmente produzidas e pré-programadas¹².

Já as estratégias de “contra-jogo” buscam interpretações subversivas do discurso hegemônico dos jogos em uma relação dicotômica entre a representação e a ação dos jogadores (MURRAY, 2018), similar ao que Aarseth (2007) propunha de forma mais geral como “jogo transgressivo”, no qual os jogadores buscam se posicionar contra a “tirania do jogo”. Quando realizadas estas estratégias, tanto o processo como o resultado do jogo resultam numa expressão pessoal, num conjunto de realidades e de perspectivas alternativas que desafiam a hegemonia da história oficial (Frasca, 2004).

Trazendo a discussão para a realidade brasileira, as chamadas de agências públicas e privadas para o fomento da indústria dos jogos digitais estariam incentivando um aumento da produção de jogos sérios e contribuindo para uma produção focada em romper com as narrativas hegemônicas e contribuir com a valorização da cultura local e regional. A participação de pesquisadores com formação acadêmica e mesmo a interlocução com projetos de extensão universitária também contribuiria para este cenário (Araújo, 2021). Assim, a varredura realizada por Soares (2020) identificou 23 jogos digitais abordando elementos da cultura brasileira, incluindo temas como

12 Contudo, como notam Everett e Watkins (2008), o maior controle que a transformação do receptor em produtor possibilitado pela revolução digital não atinge a todos de forma igual. Aqui cabe ressaltar que o “fosso” da inclusão digital implica na distribuição desigual do capital cultural e da possibilidade de realizar este tipo de expressão pessoal de resistência. Inclusão não se limita ao acesso a equipamentos e à rede, mas também ao letramento digital e aos corpos especializados de conhecimento envolvidos neste uso avançado dos videogames.



a história e destacando a busca do povo pela liberdade, a luta por direitos frente a questões étnicas e de raça, além da questão da liderança feminina¹³.

Notas sobre a pedagogia dos jogos digitais

Ao considerarmos uma perspectiva decolonial em jogos digitais, uma de nossas preocupações é seu potencial como ferramenta pedagógica, como forma de sensibilizar seus público-alvo, especialmente jovens, sobre estas questões e fazê-los refletir de forma crítica sobre os processos envolvidos.

Considerando então as múltiplas dimensões dos jogos digitais, podemos retroceder na análise para considerar teoricamente sua constituição. Assim, os universos fantasiosos e os mundos ficcionais de forma geral são macroestruturas poéticas que organizam elementos narrativos e estilísticos, de acordo com um conjunto de princípios e regras. Junto ao amálgama de eventos e de tramas, com personagens que atuam em cenários e com o caráter afetivo da atmosfera geral, temos como resultado a produção de sentido (Doležel, 1998).

Já em seu caráter de jogo, podemos recorrer à teorizações clássicas como a de Huizinga (2004 p. 3-4) e sua afirmação de que o jogo em seu caráter lúdico possui “(...) uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido (...) Todo jogo significa alguma coisa”. Além disso, os jogos operam um *círculo mágico*, com regras e modos de ação próprios que não são o do conjunto de hábitos e crenças do jogador, fazendo-o interagir num mundo de representação afastado de sua realidade. Numa atualização dos princípios de Huizinga, a “vivência proativa proporcionada pelo lúdico pode implicar na exploração,

apropriação e/ou ressignificação de hábitos, habilidades e informações, o que pode ser útil para a apreensão de novas ideias pelos indivíduos que participam destas atividades” (PERANI, 2007).

Wu (2018) destaca algumas perspectivas da pedagogia dos videogames; na visão mais tradicional, o conteúdo representacional dos games pode ser utilizado para alcançar determinados objetivos didáticos, seja de forma direta ou extrapolada e neste sentido o meio se torna um espaço de integração do currículo escolar, inclusive de forma interdisciplinar e holística. Já outra abordagem seria a de um letramento midiático, com o estímulo de uma reflexão crítica a respeito do conteúdo do jogo e de uma participação cultural ativa, a partir da decodificação dos sentidos proporcionados pela experiência de jogo.

De forma mais específica, Schott e Redderm (2018) apontam para uma nova onda de jogos com temática histórica nos quais os desenvolvedores não mais “traduzem” a historiografia oficial, mas eles próprios passam a atuar como historiadores, criando a representação de sistemas socioculturais que busquem “historicizar” a experiência de jogo e fazer com que o jogador aprenda a respeito do passado. Diferentemente de jogos que utilizam a história alternativa, a ucronia ou a temática histórica somente como “verniz”, que transitam entre a autenticidade histórica e sua distorção, com fins de aumentar a jogabilidade e o caráter lúdico, mas buscam uma representação complexa que possa ligar os sentimentos de sujeito histórico do jogador contemporâneo com aqueles vividos por seus antepassados.

O aspecto pedagógico também pode ser relacionado ao conceito de jogos persuasivos, ou seja, aqueles projetados com a intenção primária de mudar ou reforçar determinadas atitudes prévias do jogador perante a realidade. A retórica procedural (Bogost, 2007), consistindo

13 Coincide com nosso próprio levantamento (2019) o jogo Dandara, no qual a protagonista reage a um mundo à beira do colapso, com cidadãos oprimidos como trabalhadores braçais nas classes subalternas. E como veremos, o próprio “Banzo – Marks of Slavery” tem na questão do gênero feminino um de seus destaques.

na codificação de mensagens na dinâmica e processos do jogo de forma a levar o jogador a determinadas conclusões cognitivas, éticas ou morais.

Outro conceito de interesse é o de “aprendizagem tangencial”, ou seja, a premissa de que os cenários e as ações do jogo servem como ponto de partida para despertar o interesse voluntário sobre um assunto, mas não há aprendizagem substancial no jogo em si; os conceitos que apenas “tocam” um conteúdo de interesse são a base para o aprofundamento posterior (Portnow, 2008). Mais além dos conteúdos em si, conforme os jogadores interagem com o objeto de conhecimento, tomando decisões, buscando soluções para problemas e desafios, operacionalizando estratégias de raciocínio e de pensamento hipertextual uma experiência de aprendizagem ocorre.

Por último, ao considerar a dimensão afetiva do pedagógico, cabe considerar que uma experiência de jogo pode evocar sentimentos de fracasso, tristeza ou inclusive medo e raiva, ou seja, emoções negativas que em circunstâncias normais são indesejáveis. Segundo Mosselaer (2019), estas emoções somente são relevantes no contexto interno e ficcional do jogo e ocorreria um dilema ético com a possibilidade de que determinados eventos sejam percebidos como a realidade externa à ficção e causem estes sentimentos de forma mais intensa, impactando a vida pessoal dos jogadores.

Sobre o percurso metodológico

Ao entender os jogos digitais como artefatos culturais permeados de mensagens, significados e valores, temos buscado averiguar em que medida esta mídia oferece oportunidades para se estabelecer como meio de comunicação representativo de grupos marginalizados e excluídos socialmente. Num trabalho exploratório anterior investigamos a perspectiva

folkcomunicação dos jogos digitais articulada em categorias como identidade, cultura, lendas folclóricas, local, crítica social e decolonialidade. A partir da busca e identificação de jogos brasileiros disponíveis numa plataforma *online* de distribuição de jogos digitais encontramos tais características em onze títulos, com os conceitos folkcomunicação presentes tanto de forma tangencial como mais contundente do ponto de vista pedagógico, especialmente no caso da decolonialidade (SABBATINI, 2019).

Ao valorar o potencial positivo dos jogos digitais numa abordagem contra-hegemônica, decidimos então analisar com mais profundidade a categoria decolonialidade. Neste trabalho, temos como foco o jogo “*Banzo – Marks of Slavery*” (Banzo – Marcas da Escravidão, em português), o qual coloca o jogador no papel da Rainha Zeferina¹⁴. Identificado como “um jogo de gerenciamento de recursos e estratégia em turnos. O jogador assume o comando do Quilombo do Urubu e fica responsável pela organização, produção de alimentos, defesa do quilombo, ataque às fazendas e libertação de pessoas escravizadas” e inclui elementos culturais, na perspectiva religiosa, referenciar divindades para ajuda e proteção. Lançado em 2018 pela Uruca Games logo selecionado como “App para Cultura” pela Secretaria do Audiovisual do Ministério da Educação e finalista na premiação do congresso SBGames, em 2018.

Para realizar os objetivos propostos adotamos uma abordagem de análise qualitativa a partir da confluência de diversas metodologias específicas dos *games studies*. Neste sentido, Consalvo e Dutton (2006) apontam para a necessidade de uma metodologia qualitativa para a análise de

14 Ainda que Borit (2018) argumente que o “número ótimo” de jogos a serem analisados seja três, devido à possibilidade de a partir de uma metodologia comum encontrar elementos comuns e dissonantes, sem produzir uma sobrecarga de exemplos e de variáveis a serem analisadas, optamos pela análise de um único jogo.



jogos digitais – no sentido examinar os sentidos conotativos e denotativos, além dos sentidos intertextuais produzidos e implícitos – que contemple sua natureza de artefato cultural, capaz de revelar aspectos de nossa vida social e política. Contudo, a posição interpretativa do pesquisador é ainda mais importante na análise de videogames, entendidos como textos interativos, pois ele contribui diretamente para as mensagens produzidas, além de trazer suas motivações e preferências pessoais ao longo da experiência de jogo (Malliet, 2007).

Como observa Petry (2013), os parâmetros, estratégias e técnicas de análise de jogos digitais devem considerar as diferenças deste meio em relação a outras mídias, apresentando maior dificuldade no que diz respeito à interação estabelecida com o jogador e da própria dinamicidade, que ora revela ou esconde determinados objetos e acontecimentos narrativos.

Diante da pluralidade de abordagens e olhares de metodologias de análise destacamos a proposta de Aarseth (2003), que identifica três camadas: a da *jogabilidade*, que inclui as ações, estratégias e motivações empregadas pelo jogador, a da *estrutura*, incluindo suas regras e dinâmicas e logo o *mundo do game*, com sua narrativa, níveis, topologia e outros elementos que constroem a simulação.

Em relação ao método propriamente dito, na metodologia de Aarseth, jogar o jogo por si mesmo se revela fundamental, mas outras etapas de coleta de dados são necessárias. Em conjunto, o chamado “círculo hermenêutico de análise do jogo” envolve além do conhecimento sobre o processo de desenvolvimento do jogo, incluindo depoimentos de seus criadores e usuários, as motivações e o pensamento teórico-conceitual subjacente, a observação do jogo realizada por um indivíduo, com o registro de suas percepções. Um ponto a ser destacado nesta metodologia é

a relação dialética entre o desenho do jogo e as ações realizadas pelo jogador, no sentido que nenhum destes polos pode ser realizado de forma independente do outro: relação que o jogador estabelece com o jogo que consiste no jogar.

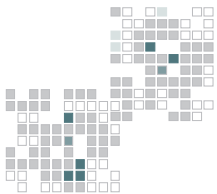
Já na hipótese de Perani, “os elementos de repetição dos jogos têm a maior responsabilidade para a sua produção de sentido; ou seja, mais do que a assimilação de regras, ou expor o jogador ao conteúdo do jogo, acreditamos que a “repetição de afetos, ações, espaços e narrativas é a causa da produção de sentido nos games” (2019, p. 750). Tais elementos de repetição seriam os *controles* responsáveis pela interação, as *interfaces audiovisuais* e as *narrativas* produzidas pela imersão no mundo do jogo.

Para a análise do jogo “*Banzo – Marks of Slavery*” foi realizada exclusivamente a etapa de jogar o jogo por parte do autor do texto, ao longo de quatro sessões e totalizando oito horas de jogo¹⁵. A partir das metodologias de Aarseth e de Perani, juntamente a elementos da discussão teórica apresentada foi elaborado um roteiro de observação, contendo as categorias que serão utilizadas na apresentação dos resultados.

A decolonialidade em questão: resultados e análise

Após a realização das etapas propostas na metodologia e tendo como objetivo a análise do jogo “*Banzo – Marks of Slavery*” em relação ao referencial teórico dos jogos digitais na perspectiva da decolonialidade, apresentamos a seguir a síntese dos resultados. Através da análise qualitativa temática pudemos identificar três

15 A importância de jogar (seja “jogando o jogo”, ou pela observação de outro jogador) é ressaltada “porque, enquanto fenômeno, o jogo é sempre aqui e agora. Sendo assim, percebe-se a impossibilidade de aceder a qualquer jogo, com uma classificação prévia absoluta. Observe-se que: um jogo somente se completa e pode ser chamado como tal quando alguém entra no jogo, ou seja, quando um jogo passa a ser jogado” (Petry, 2013, p. 150).



grandes categorias para a interpretação do jogo, cada uma delas dividida em subcategorias. A primeira destas categorias é a que classificamos como a *macroestrutura* do universo criado pelo jogo, articulando o contexto histórico do Brasil colonial com o mundo do game em termos de sua narrativa e também de sua dinâmica. Dessa forma, a própria definição de “jogo de gerenciamento de recursos” está ligada a uma subcategoria de “dimensão econômica”, tanto no sentido da produção de alimentos no Quilombo do Urubu, como da “gestão de pessoas”, para utilizar um termo gerencial-administrativo, com o treinamento e alocação de escravos para distintos papéis (guerreiros, lavradores). É a partir da acumulação destes recursos, por sua vez associada com a subcategoria “espaço geográfico”, espaço este delimitado pelo mapa representando as diversas plantações da região a serem conquistadas, que a dinâmica do jogo ocorre. Despido de sua narrativa e de suas motivações, portanto, o jogo se estabelece em dinâmica similar ao de títulos consagrados no mercado (ainda que de forma mais simples) e que são identificados como o lúdico (neo) colonial, levando-nos ao questionamento: seria o jogo somente uma narrativa de “sinal invertido”, um jogo de lógica colonial às avessas?

A continuação de nossa análise, entretanto, proporciona uma resposta negativa, na medida em que identificamos em sua narrativa elementos que categorizamos como as *relações colonizador-colonizado*. O jogo produz este sentido através de elementos da interface que conduzem a narrativa. Como exemplo, a subcategoria “racismo” é expressa na fala dos personagens brancos, especialmente os senhores de engenho, assim como a subcategoria “desumanização”. Em conjunto, o jogador experimenta o sentimento de “outremização”, conforme as visões de mundo expressas pelos escravagistas estabelecem claramente um “nós”

contra “eles”; em termos da jogabilidade, esta relação adversarial se estabelece como fonte de motivação, de engajamento e de identificação por parte do jogador com os escravos libertos. Já um acontecimento determinante na narrativa do jogo é fortemente associado a “outremização”, mas relevante a ponto de o situarmos em outra subcategoria, a de “conflito de identidade” ou “síndrome de capitão-do-mato” e que se revela na traição de um suposto colaborador negro, chamado Chemah, que praticamente leva o quilombo à sua destruição. Na fala do personagem: “Meu povo? Vocês não são meu povo. Eu nasci aqui. Meu coronel me criou para que eu pudesse enganar escravos fugidos como vocês. Eu jamais trabalhei um dia na lavoura ou conheci os ferros das algemas. Eu não sou como vocês!”. Nessa categoria encontramos, portanto, elementos de um jogo pós-colonial, na forma da desconstrução dos elementos da sujeição e dominação operados pelo impulso colonizador.

Por sua vez, identificamos na categoria *revide* alguns elementos que vão mais além, para adentrar uma lógica decolonial propriamente dita. Enquanto as subcategorias “luta e violência” e “estratégia” são próprios deste gênero de jogo, inevitavelmente utilizadas em games de “império casual”, as subcategorias de “cultura” e de “religião” operam um giro epistêmico. Dessa forma, uma anciã do quilombo chamada Mbandi¹⁶ orienta a rainha Zeferina a “agarrar a fé de seu povo”. Neste momento entra em cena o terreiro, o “local sagrado onde ocê (sic)

16 Um exemplo de como o jogo digital pode servir de ancoragem para ações pedagógicas no contexto formal. Também chamada de Rainha Jinga ou Rainha Ginga que viveu no século XVII e que “No contexto da independência angolana frente aos portugueses, na segunda metade do século XX. Nzinga aparece como heroína nacional, personificação maior da luta anticolonial”, sendo que “preservação de sua memória na tradição oral assumiu na Diáspora caráter religioso e político, com forte conotação de resistência cultural” (BIOGRAFIAS DE MULHERES AFRICANAS, s.d.).



[Zeferina] se conecta com nossa origem, nossa cultura”. Este é um novo elemento da estrutura do jogo que reorienta suas possibilidades de ação. Ao se conectar com os orixás, o jogador recebe determinados poderes que neste momento da narrativa serão imprescindíveis para a vitória sobre os colonizadores brancos. Finalmente, também identificamos a subcategoria “banzo”¹⁷, que também pode ser interpretada como uma forma de reação do escravizado contra o escravizador: “E a dor de todos foi tão intensa frente às injustiças que estavam passando, a saudades de sua terra tão enormes, que os sobreviventes conheceram toda a dor do banzo”. Ao mesmo tempo que este momento de inflexão proporciona a “força para reconstruir e resistir”, em nossa percepção o efeito narrativo é forte o suficiente para produzir um “banzo digital”, na concepção das emoções negativas comentadas por Mosselaer (2019).

De forma geral, entendemos a proposta do jogo decolonial, abraçando também elementos do pós-colonial, revelando uma concepção de ativismo ético-político por parte da empresa desenvolvedora. Ao adotar uma releitura da história, mesmo com a distorção com fins de jogabilidade e de manutenção de uma narrativa lúdica (vista no poder bélico do quilombo, por exemplo) o jogo permite uma representação complexa do período que permite ao jogador se colocar no lugar de seus antepassados históricos e, assim, ser sensibilizado para as características deste momento de nossa história e de seus

17 Para Oda (2008) o banzo é uma entidade presente no imaginário brasileiro sobre os sofrimentos dos escravos, geralmente associado a um estado de depressão e posterior autodestruição, seja pela apatia, inanição ou morte. Como tal, aparece na historiografia com forte conotação médica/psicopatológica. Entretanto, este processo fruto da desculturação tem sido reinterpretado mais recentemente como manifestações de resistência, de conflito ou de negociação, seja como rebeldia individual (suicídio) ou coletiva (quilombos).

impactos para a contemporaneidade.

Também consideramos que os diversos elementos trazidos pelo universo do game e por sua narrativa são suscetíveis de aprendizagem tangencial, que pode servir como elemento motivacional para aprendizagens posteriores. Já o fomento do pensamento estratégico, elemento essencial da dinâmica do jogo, seria um elemento didático por excelência, mas que ao conectar com as representações formais da história, cultura e religião negras assume um significado de luta e resistência. Neste último ponto, identificamos um certo didatismo, que poderia romper a experiência de jogo e aproximar ao “educativo” frente ao “educacional”¹⁸.

Finalmente, também cabe considerar que ao se tratar de um jogo *indie* a experiência de jogo é relativamente modesta, carecendo de possibilidades como a do contra-jogo ou jogo transgressivo ou de cultura participatória, com modificações e personalização de seus elementos.

Considerações

A partir da perspectiva da decolonialidade e dos estudos pós-coloniais e, entendendo os jogos digitais como produções simbólicas carregadas de valores e significados, nossa análise trouxe evidências de que o jogo “*Banzo – Marks of Slavery*” permite uma releitura histórica do passado escravagista brasileiro. Através da identificação de seus protagonistas negros, em confronto agonístico com a estrutura do poder colonial e fazendo uso de diversos elementos de jogabilidade e de constituição do mundo do game passíveis de serem categorizados como estratégias de revide, o controle do quilombo através de sua liderança feminina pode ser compreendido como

18 A diferença entre os jogos educativos e educacionais seria o objetivo do jogo em seu processo de construção e sua finalidade; dessa forma educativo tem um sentido explícito de instruir enquanto educacional estaria relacionado com um contexto mais amplo, envolvendo “engajamento, ludicidade e motivação” (Alexandre, 2012, p. 41).

um projeto de reinterpretação histórica, a partir da ótica do subalterno. Entretanto, é o uso de elementos culturais e religiosos como elemento central da dinâmica, que a nosso ver, realiza o giro decolonial em relação aos jogos (neo)coloniais de conquista de território, contrapondo-se a uma lógica positivista, de relações causais mecânicas.

Do ponto de vista do seu potencial pedagógico, a imersão narrativa obtida pelo jogo tem forte impacto afetivo, ao ponto de sugerirmos um efeito de “banzo digital” que liga o jogador aos sujeitos históricos do passado. Junto ao potencial de aprendizagem tangencial, da retórica procedural utilizada e dos próprios elementos formais da história do período colonial e da cultura e da religião africana presentes no texto, consideramos que o jogo se estabelece como opção viável de ferramenta de mobilização pedagógica em diversos contextos.

Em relação às limitações deste estudo, de caráter exploratório, ressaltamos que a metodologia de análise foi limitada ao “jogar o jogo”, por um único

pesquisador. Futuros desdobramentos incluiriam as etapas de observação de jogadores em ação, principalmente em ambientes educacionais, incluindo aqui a formação inicial de professores da Educação Básica. Neste sentido, o caráter *indie* do jogo “*Banzo*”, com um custo relativamente baixo, seria um ponto positivo no que se refere às questões logísticas e organizacionais da inserção da tecnologia educacional.

Finalmente, esperamos com esta pesquisa iniciar as bases para a construção de uma proposta teórica-metodológica consistente, replicável e comparável para a análise de jogos digitais que contemplem o decolonial, o pós-colonial e sobretudo a visão do subalterno em condições de resistência e de luta. O cenário dos jogos alternativos é bastante promissor, cada vez mais comprometido com o ativismo social e com vários títulos que apontam para que, mesmo na forma de simulação, os grupos excluídos alcancem sua voz ativa.

Referências

- AARSETH, E. **Playing research: methodological approaches to game analysis**. Australia: DAC conference, 2003.
- _____. I fought the law: transgressive play and the implied player. In: **Proceedings of DiGRA 2007 Conference: Situated Play**. 2007.
- ALEXANDRE, C. **O jogo em jogo: a contribuição dos games no processo de aprendizagem de estudantes do Ensino Fundamental**. Dissertação. (Mestrado em Educação Matemática e Tecnológica). Recife: UFPE, 2015.
- ARAÚJO, J. et. al. **Jogos de Todos os Santos: um estudo da construção de mundos ficcionais nos videogames baianos**. Salvador: Editora UFBA, 2021.
- ALVES, L. **Game over: jogos eletrônicos e violência**. São Paulo: Futura, 2005.
- APPERLEY, T. Counterfactual communities: strategy games, paratexts and the player's experience of History. **Open Library of Humanities**, v. 4, n. 1, p. 1–22, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.16995/olh.286>
- ASHCROFT, B.; GRIFFITHS, G; TIFFLIN, H. **Key concepts in post-colonial studies**. London: Routledge, 1998.
- BIOGRAFIAS DE MULHERES AFRICANAS. **Nzinga Mbandi (1583-1663)**. Porto Alegre: UFRGS, s.d. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/africanas/nzinga-mbandi-1583-1663>
- BOGOST, I. **Persuasive games**. Cambridge, MA: MIT Press, 2007.
- BORIT, C, et. al. Representations of colonialism in three popular, modern board games: Puerto Rico, Struggle of Empires, and Archipelago. **Open Library of Humanities**, v. 4, n. 1, p. 1–40, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.16995/olh.211>
- CONSALVO, M.; DUTTON, N. **Game analysis: feveloping amethodological toolkit for thequalitative study of games**. **The International Journal of Computer Game Research**, v. 6, n. 1, 2006.
- DOLEŽEL, L. **Heterocosmica: fiction and possible worlds**. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1998.
- EUTENEUER, J. Settler colonialism in the Digital Age: Clash of Clans, territoriality, and the erasure of the native. **Open Library of Humanities** v. 4, n. 1, p. 1–24, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.16995/olh.212>



- EVERETT, A.; WATKINS, C. S. The power of play: the portrayal and performance of race in video games. In: SALEN, K. (ed.) **The ecology of games: connecting youth, games, and learning**. Cambridge, MA: The MIT Press, 2008. p. 141-166.
- FRASCA, G. videogames of the oppressed: critical thinking, education, tolerance, and other trivial issues. In: WARDRIP-FRUIIN, N.; HARRIGAN, P. (ed.). **First person: new media as story, performance, and game**. Cambridge: MIT Press. pp. 85-94.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- HARRER, S. Casual Empire: video games as neocolonial praxis. **Open Library of Humanities** v. 4, n. 1, p. 1-28, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.16995/olh.210>
- KRÜGER, S. Facing Fanon: examining neocolonial Aspects in Grand Theft Auto V through the prism of the machinima film Finding Fanon II. **Open Library of Humanities** v. 4, n. 1, p. 1-31, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.16995/olh.177>
- LAMMES, S., de SMALE, S. Hybridity, reflexivity and mapping: a collaborative ethnography of postcolonial gameplay. **Open Library of Humanities** v. 4, n. 1, pp. 1-31, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.16995/olh.290>
- LEPLETIER, P. A.; ABDALLA-SANTOS, S. Criando Serious Games de maneira independente: a experiência obtida com o desenvolvimento do jogo "Lixo Inc". In: ROCHA, Cleomar (Org). **Anais do IV Simpósio Internacional de Inovação em Mídias Interativas**. Goiânia: Media Lab / UFG, 2016.
- MALLIET, S. Adapting the principles of Ludology to the method of video game content analysis. **Game Studies** v. 7, n. 1, aug. 2007. Disponível em: <http://gamestudies.org/0701/articles/malliet>
- MCLEOD, J. **Beginning Postcolonialism**, 2 ed. Manchester: Manchester University Press, 2010.
- MOSSELAER, N. V. Only a game? Player misery across game boundaries. In: **Abstract Proceedings of the 2019 DiGRA International Conference: Game, Play and the Emerging Ludo-Mix**. Disponível em: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_2019_paper_107.pdf
- MUKHERJEE, S. **Videogames and postcolonialism: Empire plays back**. Cham: Palgrave Macmillan, 2017.
- MUKHERJEE, S.; HAMMAR, E L 2018 Introduction to the Special Issue on Postcolonial Perspectives in Game Studies. **Open Library of Humanities**, v. 4, n. 2, f. 33, pp. 1-14. Disponível em: <https://doi.org/10.16995/olh.309>
- MURRAY, S. The work of Postcolonial Game Studies in the play of culture. **Open Library of Humanities**, v. 4, n. 1, p. 1-25. Disponível em: <https://doi.org/10.16995/olh.285>
- NAVARRO-REMESAL, V., PÉREZ ZAPATA, B. Who made your phone? Compassion and the voice of the oppressed in Phone Story and Burn the Boards. **Open Library of Humanities**, v. 4, n. 1, p. 1-30. Disponível em: <https://doi.org/10.16995/olh.209>
- ODA, A. M. G. R. Escravidão e nostalgia no Brasil: o banzo. **Revista Latinoamericana de Psicopatologia**. Fundamental, São Paulo, v. 11, n. 4, p. 735-761, dez. 2008.
- PERANI, L. O lúdico no ativismo global. **Contemporânea**, n. 9, p. 32-45, 2007.
- _____. Jogando entre representações: por uma metodologia de análise da produção de sentidos nos games. In: **Proceedings of SBGames 2019**, 2019.
- PETRY, A. S. Parâmetros, estratégias e técnicas de análise de jogo: o caso A mansão de Quelícera. In: **Proceedings of SBGames**, 2013.
- PORTNOW, James. **Power tangential Learning**. Disponível em: <http://www.edge-online.com/features/power-tangential-learning>
- QUINTERO, P.; FIGUEIRA, P.; ELIZALDE, P. C. Uma breve história dos estudos decoloniais. **MASP Afterall**, a. 2019. Disponível em: <http://masp.org.br/uploads/temp/temp-QE1LhobgtE4MbKZhc8lv.pdf>
- SABBATINI, M. Jogos digitais na perspectiva folkcomunicação: estudo exploratório no contexto brasileiro. In: **Anais do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. INTERCOM. São Paulo: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Educação, 2019. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2019/resumos/R14-0303-1.pdf>
- SAID, E. W. **Orientalism**, 5 ed. London: Penguin Books, 2003.
- SCHOTT, G.; REDDER, B., R. Presence at History: toward an expression of authentic historical content as game rules and play. In: **Proceedings of the 2018 DiGRA International Conference: The Game is the Message**. Disponível em: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_2018_paper_74.pdf
- SHRUM, L.J. Media consumption and perceptions of social reality: effects and underlying processes. In: BRYANT, J.; ZILLMANN, D. (ed.) **Media effects: advances in theory and research**. Mahwah: Lawrence Erlbaum, 2002. p. 69-95
- SOARES, R. A. **Entrando no jogo: a expressividade do videogame brasileiro em sua recente produção (2014-2018)**. Tese (Doutorado em Cultura e Sociedade), Universidade Federal da Bahia. Salvador, 2020.
- SPIVAK, G. **The Spivak reader: selected works of Gayatri Chakravorty Spivak**. In: LANDRY, D.; MacLEAN, G. (ed.). New York: Routledge, 1996.
- STUART, K. Why diversity matters in the modern video games industry. **The Guardian**, 18 jul. 2017. Disponível em: <https://www.theguardian.com/technology/2017/jul/18/diversity-video-games-industry-playstation-xbox>
- TAJFEL, H. **Differentiation between social groups: studies in the Social Psychology of Intergroup relations**. London: Academic Press, 1978.
- WILLIAMS, D. et al. The virtual census: representations of gender, race and age in video games. **New Media & Society**, v. 11, n. 5, p. 815-834, 2009. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/1461444809105354>
- WU, H. Video games, learning, and the shifting educational landscape. In: **Proceedings of the 2018 DiGRA International Conference: The Game is the Message**. Disponível em: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_2018_Paper_144.pdf

