

## **Árida, um folhetim de cordel audiovisual: o jogo eletrônico como ferramenta de valorização das culturas e regionalismos brasileiros**

*Árida, an audio-visual cordel feuilleton: the electronic game as a tool of valorization of the Brazilian regionalisms and cultures*

**Arthur Aroha Kaminski da Silva\***

### **Resumo**

Este artigo propõe analisar o jogo eletrônico de aventura *Árida* a partir de seu potencial de valorização e representatividade da cultura brasileira. O texto se inicia com uma análise do jogo e de seu enredo, protagonizado por uma mulher afrodescendente, ambientado no sertão nordestino do século XIX e representado por um viés literário a partir de uma narrativa folhetinesca entremeadada por cordéis. Neste trecho são investigadas as intenções do estúdio responsável pelo jogo – o AOCA Game Lab – e os métodos por ele utilizados na criação e configuração dos personagens e narrativa. Em seguida, o artigo estabelece algumas reflexões sobre o papel dos jogos digitais nas formações culturais infantil e adulta brasileiras, e sobre o fato de o mercado e a indústria de *games* nacionais ainda serem massivamente marcados pela reprodução de temáticas e narrativas eurocentradas. Por fim, procuramos demonstrar que dado o enorme potencial e impacto dos *games* na realidade cotidiana dos brasileiros, é importante fomentar a produção de jogos com temáticas relacionadas à cultura brasileira, bem como é urgente aprofundar as pesquisas sobre o impacto dessas mídias sobre uma sociedade que as consome mais do que consome literatura e cinema.

### **Palavras-chave**

*Árida*. Jogos Eletrônicos. Sertão. Cultura nordestina. Representatividade.

### **Abstract**

This article proposes to analyze the adventure electronic game *Árida* from its potential of valorization and representativeness of the Brazilian Culture. The text initiates with an analysis of the game and its plot, starred by an afro descendant woman, set in the Brazilian backlands of the nineteenth century, and represented by a literary bias of a *feuilleton* narrative interwoven with *cordéis*. In this part we investigated the intentions of the studio responsible for the game – the AOCA Game Lab –, and the methods used by them in the creation and configuration of the characters and narrative. After that the article establish some reflections about the role of the digital games in the cultural formation of Brazilian Childs and adults, and about the fact that the Brazilian games market and industry are still massively marked by reproductions of eurocentered themes and narratives. Thus, we sought to demonstrate that,

---

\* Universidade Federal do Paraná (UFPR).

given the enormous potential and impact of games in the quotidian reality of the Brazilians, it's important to foment the production of games with thematic related to the Brazilian culture, as well as is urgent to deepen the researches about the impact of these medias in a society that consumes it in a larger scale than consumes literature or cinema.

### **Keywords**

*Árida*. Electronic Games. Brazilian Backland. Northeastern Brazilian Culture. Representativeness.

O presente artigo trata de *Árida: Backlands Awakening*, um jogo eletrônico do gênero de aventura lançado em 2019 pela AOCA Game Lab, um estúdio baiano, e pretende abordar dois pontos: a forte relação entre a estrutura narrativa deste jogo e a literatura de cordel, e o enorme potencial de divulgação e valorização da cultura e história do sertão nordestino brasileiro que tal jogo-narrativa possui, estendendo também essa discussão à possibilidade de uso dos jogos eletrônicos como (mais) uma importante ferramenta de valorização de regionalismos e culturas locais.

Nossa proposta parte do pressuposto de que jogos eletrônicos, mais do que produtos audiovisuais de entretenimento de massa, são espaços virtuais nos quais interagimos visualmente e auditivamente com narrativas, histórias e culturas, sendo, portanto – do mesmo modo que peças literárias, teatrais ou cinematográficas –, produtos artísticos ficcionais que, como indica Jacques Rancière, são parte de um “saber cultural” e produtores de sentido que fazem efeito no real (RANCIÈRE, 2009, p. 59). Começemos pelo princípio: conhecendo *Árida*.

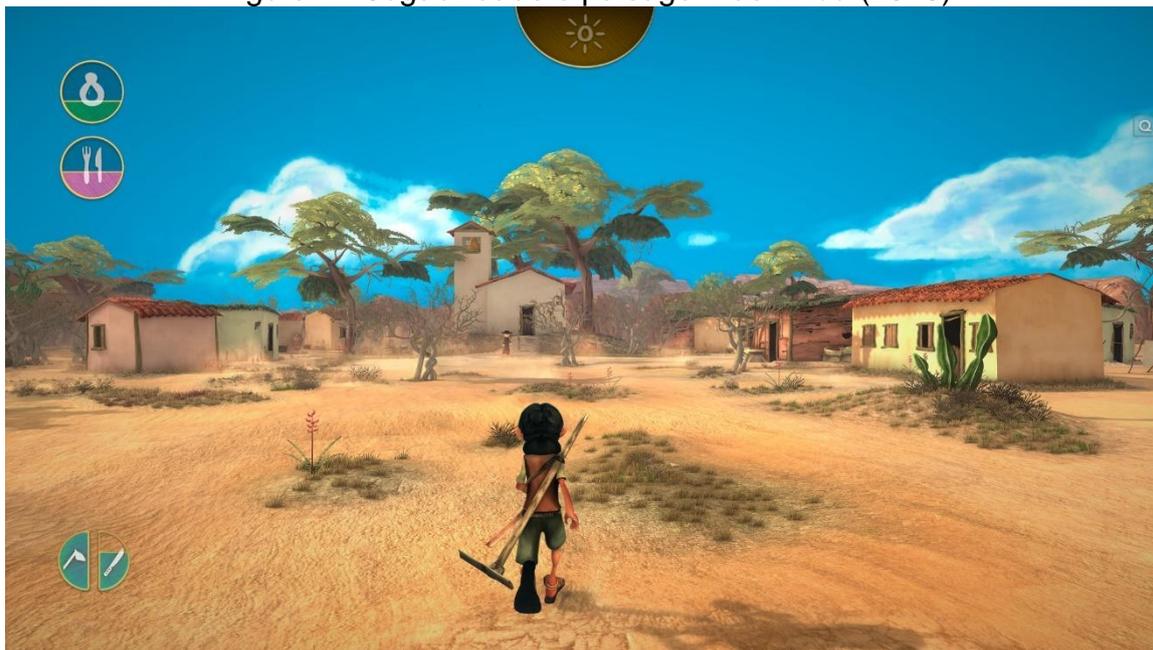
### ***Árida* (2019): especificações técnicas, autoria, gênero e jogabilidade**

O jogo *Árida* (2019) foi criado pela AOCA Game Lab, um pequeno estúdio de desenvolvimento de jogos eletrônicos sediado em Salvador, Bahia, e vinculado à Universidade do Estado da Bahia (UNEB). A AOCA foi fundada em 2016 e conta com sete membros, sendo o mais conhecido o porta-voz Filipe Pereira, que é historiador, professor da própria UNEB e *game designer* do estúdio. O projeto do estúdio nasceu como parte do curso de Desenvolvimento de Jogos da UNEB e seu primeiro produto lançado foi o próprio *Árida: Backland's awakening* (2019), que através de edital recebeu aporte financeiro da Secretaria de Cultura do Estado da Bahia para sua elaboração (SAMPAIO, 2019).

*Árida* (2019) é um jogo de aventura, categoria em que o jogador assume o papel do protagonista da história e que é caracterizada pela exploração de cenários, enigmas, quebra-cabeças, interação com outros personagens e grande foco na narrativa. Além de narrar uma história, os jogos eletrônicos de aventura são conhecidos por incentivarem o exercício do raciocínio lógico e por ocasionalmente terem carga educativa, especialmente quando a narrativa tem caráter não ficcional ou histórico.

No caso específico de *Árida*, o jogador assume o papel da protagonista Cícera e interage com um fictício sertão nordestino representado através de computação gráfica tridimensional que permite rotação de 360° ao redor da personagem. O ambiente simulado conta com animais, plantas, objetos, ferramentas e pessoas com as quais a protagonista pode interagir, e pelas quais dá seguimento à história. Toda a modelagem virtual foi feita com o *Unity Engine* (ver: *Árida*, 2019, créditos), *software* de desenvolvimento e motor gráfico de jogos que permite modelagem 3D, simulação de física, programação de inteligência artificial, gerência de memória, entre outras funcionalidades. Além dos elementos visuais, o jogo é ainda composto por trilha sonora, textos (pelos quais os personagens “falam” uns com os outros), e declamações de cordéis.

Figura 1 - Jogabilidade e paisagem de *Árida* (2019)



Fonte: Divulgação, AOCA Game Lab.<sup>1</sup>

O jogo em si consiste em exploração e sobrevivência, uma vez que a “saúde” da protagonista é indicada por duas barras indicativas de fome e sede, que baixam mais ou menos rápido conforme a aridez do ambiente ou intensidade do sol. Para que a personagem não morra, é preciso que o jogador encontre ou produza recursos, de forma que a protagonista possa se alimentar e hidratar. Para tanto, o jogador conta com duas ferramentas a que a protagonista terá acesso e da qual dependerá sua vida: uma enxada e um facão. Com estes aparatos, o jogador poderá extrair recursos do ambiente, como coroas de frade, mandacarus, mandiocas, jerimums, umbus, cajus, entre outros. Além disso, poderá cavar cacimbas em locais em que perceber que a vegetação ainda está verde, encontrando água.

Outra forma de conseguir recursos é efetuando serviços e favores a outros moradores da vila, pelo que a protagonista receberá itens como farinha, rapadura, carne de sol, leite, milho, entre outros. Por fim, o jogo permite ainda que o jogador colete objetos como pedras, para amolar e manter operantes suas ferramentas, e gravetos e palha, com os quais poderá montar armadilhas para caçar, fazer fogueiras e cozinhar alimentos que não possam ser consumidos crus. O jogo conta ainda com itens colecionáveis que podem ser encontrados pelo jogador; eles têm a forma de

<sup>1</sup> Disponível em: <http://aocagamelab.games/pt/>. Acesso em: dezembro de 2020.

utensílios típicos daquele período histórico e liberam informações sobre a vida no sertão baiano durante o século XIX.

Figura 2 - Jogabilidade de *Árida* (2019)



Fonte: Divulgação, AOCA Game Lab.<sup>2</sup>

O lançamento de *Árida* (2019) se deu na forma de uma espécie de “folhetim jogável”, ou seja, de uma narrativa seriada. O primeiro capítulo foi disponibilizado através da *Steam*, software de gestão de direitos autorais da *Valve Corporation*, e que comercializa jogos eletrônicos através de sua plataforma digital. Este primeiro capítulo, chamado “o despertar do sertão”, foi divulgado em 2019, e o segundo capítulo – “a ascensão dos corajosos” –, tem previsão de lançamento para o biênio 2020-2021.

O modelo de folhetim segue uma lógica de mercado desenvolvida pelos usuários da plataforma *Steam*: como jogos longos e muito elaborados tendem a ser caros, muitos desenvolvedores têm lançado suas produções por partes, cobrando preços reduzidos por cada capítulo. Assim o jogador pode comprar o jogo por etapas, conforme seu interesse ou disponibilidade de recursos, ou mesmo deixar de acompanhá-lo caso o considere desinteressante. No caso de *Árida* (2019), o primeiro capítulo podia ser comprado por R\$5,00 (cinco reais) em 15 de abril de 2020, um valor bastante acessível.

<sup>2</sup> Disponível em: <http://aocagamelab.games/pt/>. Acesso em: dezembro de 2020.

Outra característica de *Árida* (2019) é que ele é parcialmente narrado por cordéis<sup>3</sup>. Conforme o jogador conclui algumas ações importantes dentro do jogo, ocorre uma espécie de passagem de um subcapítulo para outro, e estes momentos são sempre marcados pelo surgimento de um cordel: o jogo para e a tela é tomada por ilustrações que simulam xilogravuras, acompanhadas por texto e declamação de pequenos cordéis que narram alguns eventos. Eles possuem métrica e rimas que criam uma musicalidade pela leitura.

Figura 3 - Uma das várias telas de declamação de cordel em *Árida* (2019)



Fonte: Divulgação, AOCA Game Lab.<sup>4</sup>

Folhetim de cordel, aliás, talvez seja de fato a melhor maneira de descrever *Árida* (2019), uma vez que, além das aparições dos cordéis, este jogo eletrônico é também claramente marcado pelo drama característico do romantismo, pela narrativa ágil, pela profusão de eventos e pelos bem marcados ganchos narrativos dedicados a prender a atenção do leitor, todos elementos descritos como constituintes de um folhetim clássico, segundo Meyer (1996). Além disso, a temática do sertão perpassa o objetivo e processo de pesquisa dos desenvolvedores, que se inspiraram em obras do cineasta Glauber Rocha e de escritores como Lima Barreto e Graciliano Ramos

<sup>3</sup> Para mais informações sobre literatura de cordel, ver GALVÃO, 2006.

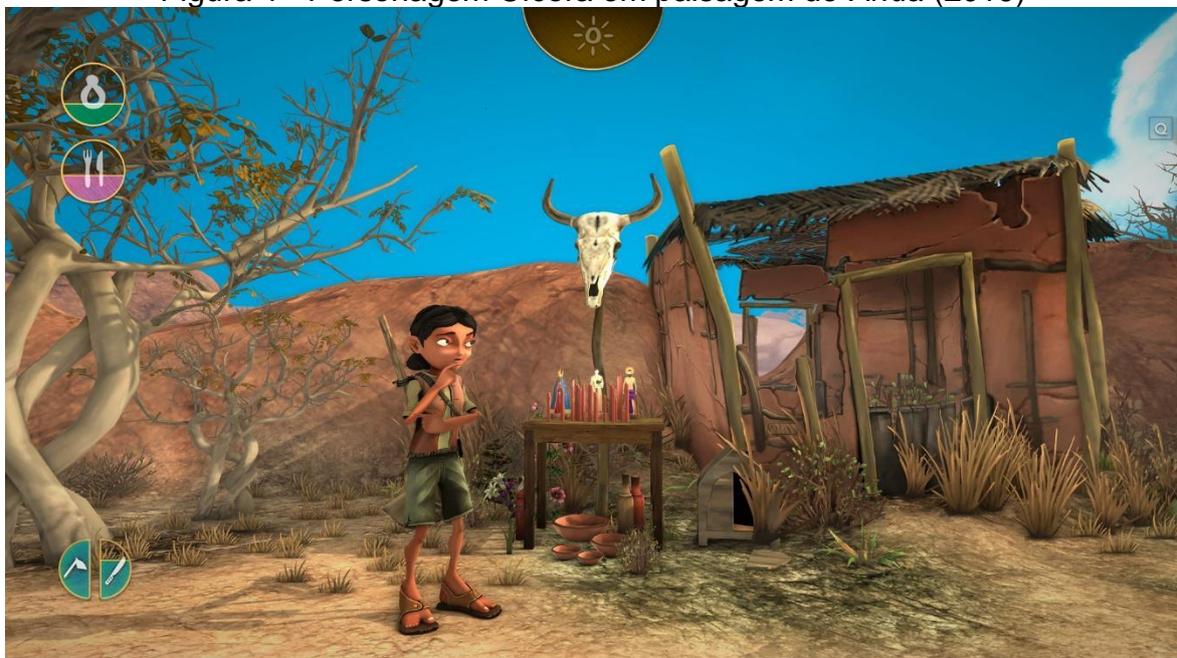
<sup>4</sup> Disponível em: <http://aocagamelab.games/pt/>. Acesso em: dezembro de 2020.

para construírem o contorno estético de *Árida* (2019). Para entendermos este processo, todavia, precisamos mergulhar no enredo deste jogo eletrônico.

### ***Árida, backland's awakening: o enredo de um jogo-cordel***

O primeiro capítulo de *Árida, o despertar do sertão* (2019), se situa geograficamente nos entornos da vila de Uauá, interior da Bahia, e temporalmente no ano de 1896, final do século XIX. A história é narrada pela (e do ponto de vista da) protagonista Cícera (Figura 4), uma menina de treze anos que vive com seu avô Tião (Figura 5) em um pequeno sítio próximo à vila.

Figura 4 - Personagem Cícera em paisagem de *Árida* (2019)



Fonte: Divulgação, AOCA Game Lab.<sup>5</sup>

Nosso primeiro contato com estes personagens se dá através de um passeio de Cícera pelo próprio sítio, e pela constatação de que a seca que assola aquela região continua a piorar, de modo que em breve não haverá nem água nem alimentos com os quais possam sobreviver. Em decorrência disso, Cícera e o avô confabulam e decidem que não será mais possível permanecer naquelas terras, e que eles terão de emigrar para outra região caso queiram sobreviver. Neste ponto, Tião afirma que irá organizar e empacotar os pertences da família, e que a Cícera caberá estocar o máximo de recursos para a empreitada, especialmente água, além de se informar com

<sup>5</sup> Disponível em: <http://aocagamelab.games/pt/>. Acesso em: dezembro de 2020.

os vizinhos do vilarejo sobre uma suposta migração em massa que os habitantes vêm planejando.

Figura 5 - Personagem Tião, de *Árida* (2019)



Fonte: Divulgação, AOCA Game Lab.<sup>6</sup>

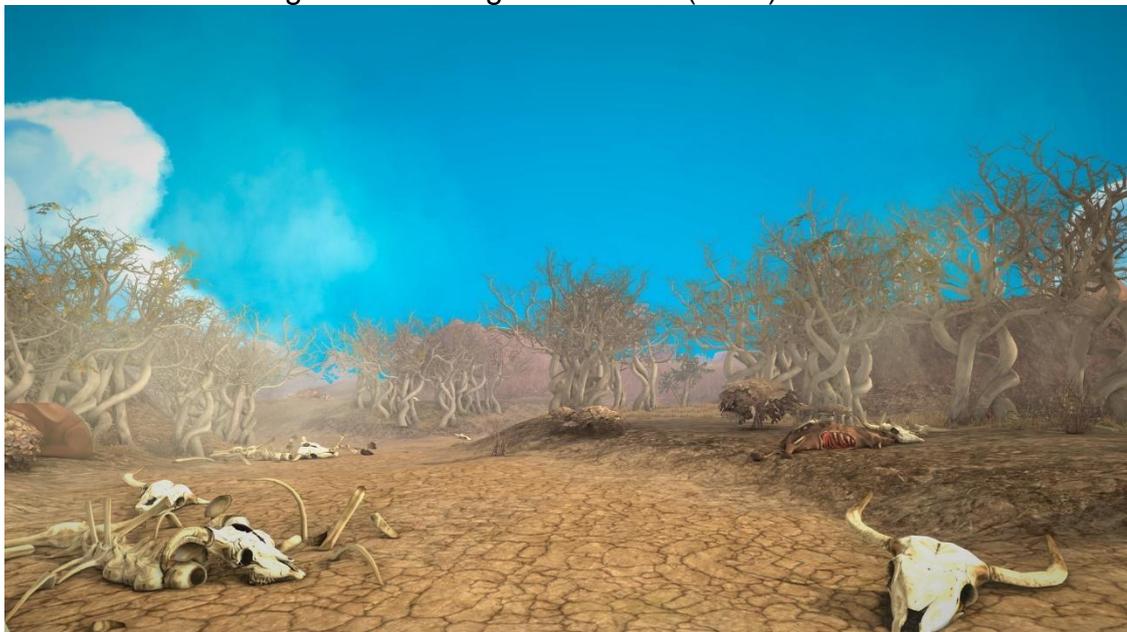
Essas pequenas missões levarão o jogador à exploração das cercanias do sítio em busca de alimentos e pontos para cavar cacimbas. Esse processo libera diversas interações de Cícera com o ambiente, através de pensamentos, lembranças e monólogos. É através desta interação que o jogador vai conhecendo o plano de fundo da história: Tião, assim como a maioria dos habitantes da vila, é um ex-funcionário (potencialmente ex-escravo ou filho de escravos) de um grande latifúndio da região, cujo proprietário emigrou quando da estiagem muito severa. Com a partida do “patrão”, os antigos subalternos “herdaram” a propriedade abandonada, dividindo-a entre si. A seca profunda, todavia, não permite mais uma produção agrícola em larga escala, reduzindo as pequenas plantações a insuficientes culturas de subsistência, e a quase totalidade dos animais já morreu de sede ou fome. Todos os rios e córregos secaram, e os cenários de *Árida* (2019) são assim cobertos por ossadas, carcaças de

---

<sup>6</sup> Disponível em: <http://aocagamelab.games/pt/>. Acesso em: dezembro de 2020.

animais em putrefação, assim como por uma vegetação rala e característica de períodos de larga estiagem.

Figura 6 - Paisagem de *Árida* (2019)



Fonte: Divulgação, AOCA Game Lab.<sup>7</sup>

Com o passar do tempo, o jogador percebe que sua primeira missão (estocar mantimentos) tem tudo para ser infrutífera, uma vez que o esforço e o consumo necessários para se manter vivo parece exaurir os suprimentos do ambiente, sendo muito difícil fazer grandes estoques. Além disso, a chegada na vila revela que Cícera e seu avô já perderam a romaria, e que a população da vila já debandou. No local restam, mais especificamente, apenas cinco moradores: o velho padre Olavo, que ainda não decidiu se tentará voltar à capital abandonando sua paróquia; dona Almira, uma mulher albina que não consegue caminhar sob o sol tórrido do sertão; dona Firmina, uma idosa que decidiu que não abandonará a terra onde nasceu, e que ali mesmo perecerá; a própria Cícera, e seu avô Tião, um peão muito idoso que já não tem forças para trabalhar e que luta contra fortes dores crônicas nas costas. Em suma, logo o jogador perceberá que todos os residentes que ainda estão na vila são aqueles que já não têm forças para sair, e que ali falecerão, o que é reforçado pelos insistentes ensinamentos e dicas do avô sobre sobrevivência no sertão, como que indicando que Cícera terá de sobreviver sozinha.

---

<sup>7</sup> Disponível em: <http://aocagamelab.games/pt/>. Acesso em: dezembro de 2020.

Entrementes, ainda lutando para encontrar os recursos necessários à sua sobrevivência e a de seu avô, Cícera descobre pelo padre Olavo que a romaria da vila se dirigiu para Canudos, localidade para onde moradores de muitas comunidades assoladas pela seca vinham emigrando. Além disso, descobre que a decisão pela partida coletiva se deu pela descoberta da aproximação de um pelotão do exército brasileiro, do qual decidiram fugir, já que a aproximação do exército “sempre significava cobranças de impostos e confisco de alimentos” (ÁRIDA, 2019). Informado disto, Tião decide que devem também partir para Canudos, onde ele imagina que possam estar os pais de Cícera, que emigraram em busca de uma melhor terra há alguns anos.

As fortes dores que Tião sente, todavia, impedem a partida imediata, e enquanto Cícera busca socorro com a vizinha Firmina seu avô falece, a deixando definitivamente órfã. A partir daí vem a tomada de consciência definitiva da personagem de que a única forma de sobreviver é partir, e que ela terá de fazer isto sozinha, já que os últimos habitantes da vila não tardarão a perecer. Auxiliada por Firmina, Almira e Olavo, a protagonista então junta alguns recursos, recebe melhores vestimentas e parte, abandonando a cidade agora habitada apenas por fantasmas do passado. A partida marca o fim do primeiro capítulo, que se encerra pouco depois que a menina deixa a vila e inicia a subida de uma serra, e é passível deduzir que o segundo capítulo narrará a viagem e luta pela sobrevivência de Cícera no sertão aberto, enquanto tenta alcançar Canudos.

### **Dos cânones à experiência individual: as personagens de *Árida* (2019) e suas referências literárias e históricas**

O principal marco histórico de *Árida* (2019) é, claro, a menção a Canudos, especialmente porque a vila Uauá é uma das comunidades listadas como participantes da famosa revolta liderada por Antônio Conselheiro (PIRES FERREIRA, 1902). A protagonista, todavia, parece alheia aos eventos políticos daquele momento, já que toda sua força e preocupação dedicam-se exclusivamente à própria sobrevivência. É bastante provável, entretanto, que os capítulos seguintes do folhetim ampliem a exploração deste panorama.

Dentre as referências dos desenvolvedores de *Árida* (2019) para a elaboração do enredo e também para a definição das características estéticas do jogo podemos citar os folhetins românticos e a literatura de cordel, além de duas obras específicas

principais: o livro *Vidas Secas* (1938), de Graciliano Ramos, e o filme *Deus e o Diabo na Terra do Sol* (1964), de Glauber Rocha. Além disso, como contou o *game designer* Filipe Pereira em entrevista ao jornalista Henrique Sampaio (2019), os integrantes da equipe – em sua maioria nascidos em Salvador – não apenas assistiram e leram a estas obras como também visitaram o sertão, de lá trazendo registros fotográficos da vegetação, animais, habitações e texturas, tudo para transportar a estética do sertão a esta nova mídia. Ademais, as viagens da equipe ao interior serviram para refinar as características de alguns personagens, já que, como conta Pereira, alguns encontros fortuitos foram reveladores: “Encontramos um idoso que era uma cópia fiel do Seu Tião, o avô de Cícera. Criamos esse personagem antes da viagem e isso comprovou que, mesmo sem ter ido ao sertão até então, de alguma forma estávamos no caminho certo” (PEREIRA apud SAMPAIO, 2019, p. 01).

O personagem Tião, especificamente, poderia ter saído de qualquer obra literária canônica sobre o Sertão, como *Cidades Mortas* (1919), *Urupês* (1918) ou *Negrinha* (1920), de Monteiro Lobato. Tião é um homem negro idoso que passou sua vida trabalhando com agricultura e pecuária, e que paga o preço com seu corpo pela falta de saneamento e trabalho pesado. Profundo conhecedor das plantas e animais do sertão, Tião é também um católico fervoroso, ainda que seu catolicismo tenha traços de sincretismo religioso. Dona Firmina (Figura 7), da mesma forma, é quase um estereótipo de uma antiga moradora do sertão: profundamente religiosa, carrega em suas falas um ainda mais marcado sincretismo religioso entre o cristianismo e crenças de matriz africana, além de atuar como curandeira e conselheira espiritual.

Figura 7 - Personagem Firmina, de *Árida* (2019)



Fonte: Divulgação, AOCA Game Lab.<sup>8</sup>

Grosso modo, o casal de vizinhos é como o arquétipo dos pretos-velhos da umbanda na narrativa de *Árida* (2019), atuando como tutores espirituais e práticos da protagonista. O cuidado em lidar com estes estereótipos, todavia, perpassou a preocupação dos desenvolvedores, e foi inclusive uma das motivações para visitar o sertão eles mesmos, ao invés de conhecê-lo apenas através da literatura e cinema:

Lidamos com o sertão com a maior cautela e o maior respeito possível, buscando entender quais são os limites dessa representatividade. Entendo que, assim como pesquisamos muitos outros conteúdos para produzir o nosso, futuramente poderemos ser alvo da pesquisa para outros interessados pelo tema. Novos elementos inclusive foram inseridos a partir dessa viagem, a exemplo da relevância dos bodes naquela cultura, a importância da fé para o sertanejo (independentemente da religião) e a construção visual dos relevos, do céu e dos horizontes (PEREIRA apud SAMPAIO, 2019, p. 1).

O cuidado com a pesquisa e representação destes ícones da cultura nordestina e brasileira perpassam também o objetivo principal da desenvolvedora de jogos responsável (a AOCA Game Lab). Isto porque, como explica Pereira (apud SAMPAIO,

---

<sup>8</sup> Disponível em: <http://aocagamelab.games/pt/>. Acesso em: dezembro de 2020.

2019, p. 1), “pouco se sabe sobre o sertão lá fora. Consumimos conteúdos culturais de lugares diversos e acreditamos que podemos ter sim um caminho de mão dupla, desde que as coisas sejam feitas com um padrão de qualidade que nos permita essa valorização”. O historiador e *designer* se refere ao fato de que o universo dos *games* é ainda dominado massivamente por narrativas ancoradas em mitos e culturas eurocentradas, pouco abordando elementos culturais sul-americanos. Dentre as temáticas predominantes no universo dos jogos eletrônicos, afinal, temos narrativas relacionadas às mitologias viking, celta e grega, ou a eventos da história europeia. As exceções sendo comumente jogos focados nas culturas chinesa e japonesa, tema de interesse do Ocidente por ser considerado seu “oposto” (GOUGH, 2019). Cabe perguntarmo-nos, portanto, qual o efeito disto.

### **O papel dos jogos eletrônicos na formação cultural infantil e adulta**

Conforme indicam Dubiela e Bataiolla (2007, p. 1), uma definição simples para “narrativa” é o ato de narrar, relatar, e se referir a uma determinada história ou acontecimento (AURÉLIO, 1977). Ato em que estão presentes algumas questões ou intenções, como: relatar para quem, com que objetivo, de que forma, com que estilo, e assim por diante. Isto porque deve-se considerar que um mesmo fato pode ser narrado de diferentes maneiras, e tipos diferentes de narração podem obter diferentes reações por parte dos ouvintes ou leitores. Além disso, como dizem Rollings e Adams (2003), uma narrativa é uma parte ou o todo de uma história sendo transmitida, e através dela a história passa a ser o que a narrativa relata, ou seja, o que se narra. Isto significa dizer que narrativas têm um papel de influência sobre aqueles que as consomem, auxiliando na moldagem da percepção que leitores-ouvintes-jogadores terão sobre os eventos representados em uma história em quadrinhos, um livro ou um jogo eletrônico.

Desde o surgimento do primeiro jogo eletrônico da história, *Spacewar!* (lançado por Steve Russell em 1962) até a atualidade já se passaram mais de cinquenta anos (SCHUTT, 2012). De lá para cá, como apontam autores como Pase (2004), e Dubiela e Bataiolla (2007, p. 5), “os jogos eletrônicos deixaram de ser tão simples e restritos ao reconhecimento cognitivo de formas geométricas representadas por pontos de luz em monitores monocromáticos. Hoje são verdadeiros universos virtuais explorados pelo usuário”. Além disso, é possível perceber uma forte similaridade entre a narrativa cinematográfica e a dos jogos eletrônicos, pois assim como um filme é formado por

um conjunto de sequências narrativas dispostas em uma ordem que dê sentido a uma história previamente planejada, os jogos eletrônicos de aventura tratam de um conjunto de fases e etapas que se sucedem em uma ordem previamente planejada para dar sentido a uma narrativa (PASE, 2004). Todavia, como apontam Dubiela e Bataiolla:

Muito embora alguns estudiosos afirmem que os jogos eletrônicos são uma espécie de narrativa, outros consideram que isso não possa ocorrer simplesmente por, mesmo que utilizem elementos similares, não fazem parte do mesmo ambiente das mídias narrativas formadas por filmes, novelas, peças de teatro, literatura etc. Outra razão para afirmar que os jogos eletrônicos não podem ser uma espécie de narrativa é o fato de o tempo ser tratado de uma maneira diferenciada do que em outras mídias. Nos jogos o usuário pode, a qualquer momento, parar e recomeçar a vivenciar a história da narrativa percorrendo caminhos distintos nesta história (DUBIELA; BATAIOLLA, 2007, p. 5).

Esta, contudo, não me parece uma justificativa viável para eliminar os jogos eletrônicos do âmbito das artes narrativas, até porque existem diversos exemplos de obras literárias que permitem a seus leitores que as releiam e reinterpretarem por diversos modos, ou mesmo que a “joguem” de modos distintos, como no icônico caso de *Rayuela* (1963), de Julio Cortázar. Os próprios Dubiela e Bataiolla (2007), porém, parecem ter encontrado em Frasca (1999) outra forma de se avaliar a situação das narrativas de jogos eletrônicos, a partir de seus conjuntos de regras próprios:

Pode-se relacionar o sistema do jogo (regras) e a história como constituintes de um modelo específico de narrativa. Mesmo que o jogo eletrônico informatizado possua todos os elementos de uma narrativa, ela só se concretiza mediante o resultado da ação das relações entre o sistema do jogo e os elementos próprios da narrativa (FRASCA apud DUBIELA; BATAIOLLA, 2007, p. 5).

Isto, sim, me parece fazer mais sentido, afinal jogos eletrônicos possuem alguns sistemas de regras universalizados que demandam que seus usuários sejam “alfabetizados” na linguagem dos jogos, e nem todas as pessoas o são,<sup>9</sup> em especial aquelas nascidas antes da popularização massiva dos *games*, ocorrida principalmente na década de 1990. Entre nascidos após este período, todavia, esta é uma linguagem muito ampla<sup>10</sup>.

---

<sup>9</sup> Sobre a linguagem dos videogames, sugiro conferir o interessante experimento social intitulado *What games are like for someone who doesn't play games* (2019), editado por Jesse Guarascia, representante do canal *Razbutten*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ax7f3JZJHSw>.

<sup>10</sup> No Brasil em 2019, por exemplo, mais da metade da população jogava games regularmente. Ver: CARNIELLO, 2010; e SOMADOSSI, 2019.

Como muitos indivíduos nascidos em ambientes urbanos após 1980, pessoalmente tive contato desde muito cedo com aparatos eletrônicos e realidades virtuais, daí decorrendo uma íntima conexão com a tecnologia e, em especial, com um tipo específico de produto artístico-cultural: os jogos eletrônicos. Mais especificamente, minhas primeiras experiências com jogos eletrônicos ocorreram em princípios da década de 1990, quando minha família teve acesso a seu primeiro computador, que logicamente não tinha acesso à internet e (acreditem os mais jovens) tampouco contava com o sistema *Windows*, sendo operado pelo *MS-DOS*. Neste aparelho conheci e explorei narrativas diversas, de simplórias a fantásticas, como o caso do jovem mecânico que sonhava em ter o carro mais veloz de sua típica cidade ianque dos anos sessenta (*Street Rod*, lançado pela Logical Design Works em 1989), ou a odisséia espacial de um grupo de três vikings medievais que eram raptados por um alienígena e precisavam voltar para casa (*The Lost Vikings*, lançado pela Blizzard Entertainment em 1992). Refiro-me a estes jogos como narrativas porque era este o papel deles: narrar uma história, ainda que fosse uma história que dependesse da interação do jogador para poder se desenrolar. Este, aliás, é até hoje o modelo de jogabilidade utilizado pela maior parte dos jogos eletrônicos de aventura<sup>11</sup>: o jogo narra o capítulo inicial de uma história, e o jogador precisa conquistar o acesso ao conteúdo do capítulo seguinte cumprindo determinadas tarefas que farão com que a narrativa continue. Esta interatividade é o que cria a impressão no jogador de que é ele quem está causando ou gerando os acontecimentos da narrativa, mesmo que esta seja imutável e pré-determinada. Todavia, não é como se o jogador fosse efetivamente iludido, esquecendo-se que a história que acompanha em seu computador ou videogame independe de suas ações, tendo já sido escrita por alguém. O que ocorre é que a interação entre jogo e jogador ocorre através de um pacto pelo qual o indivíduo aceita sua condição de jogador, aquele que, caso queira saber o fim da história, precisará “lutar” por ela.

Podemos, portanto, dizer que um jogo eletrônico de aventura como *Árida* é uma narrativa literária que só se revela conforme seu leitor se dedica a decifrá-la ou desbloqueá-la através de quebra-cabeças, enigmas e charadas, entre outras pequenas interações lúdicas que vão sendo colocadas em seu caminho. Não à toa os jogos eletrônicos ocupavam para mim, desde criança, o mesmo papel que uma

---

<sup>11</sup> Há, claro, outros gêneros que focam primariamente na ação e menos no enredo.

história em quadrinhos, um livro ilustrado, ou um LP de histórias infantis, outros de meus passatempos favoritos. Como toda criança, afinal, eu era um insaciável consumidor de narrativas, e devorava indiscriminadamente tanto historietas do *Tio Patinhas* (Walt Disney Company, 1952-atualmente), *Turma da Mônica* (Maurício de Souza Produções, 1959-atualmente) e *Asterix* (Goscinnny e Uderzo, 1961-2009), quanto contos dos irmãos Grimm e Esopo, além de, é claro, filmes e jogos. Note-se, porém, que à exceção dos quadrinhos de Maurício de Souza, não mencionei nenhuma outra produção brasileira ou obra com temática voltada à esta nação e cultura, e isto não era uma questão de preferência de minha família, mas, sim, um sintoma social que perpassou a literatura e o cinema e que atingiu ainda mais profundamente o universo dos *games* durante as décadas de 1990 e 2000, já que neste nicho inexistiam produções brasileiras. E, por consequência, sem produções locais também eram quase inexistentes as obras que faziam menção à cultura brasileira.

Para se ter uma ideia da escassez de personagens e temáticas brasileiras no cenário de *games* mundial dos anos 1990 e 2000, os personagens brasileiros mais conhecidos no mundo dos jogos ainda são personagens ultra estereotipados (e até preconceituosos) elaborados por desenvolvedores nipo-americanos: casos de Blanka, um mutante verde com poderes elétricos que lutava em cima de uma palafita amazonense em *Street Fighter 2* (lançado pela CAPCOM em 1991); Allejo, um fictício jogador de futebol de *International Super Star Soccer* (Konami, 1994); e das favelas cariocas e paulistas, massivamente representadas em jogos bélicos como *Counter Strike* (Valve, 1999), *Call of Duty Modern Warfare 2* (Activision, 2009) e *Max Payne 3* (Rockstar, 2012). Todas representações que de forma nenhuma denotam a multiplicidade e riqueza cultural brasileira, que se vê reduzida a estereótipos como “futebol”, “violência urbana” e “selvas”.

Sabendo que, desde a década de 1990, uma enorme parcela da população de crianças e adultos<sup>12</sup> brasileiros consomem jogos eletrônicos massivamente – em 2019, cerca de 66,3% da população<sup>13</sup> –, é assustador concluir que gerações inteiras de brasileiros se viram representados em jogos de visibilidade mundial

---

<sup>12</sup> Desde 2019 diversas pesquisas indicam que o público gamer adulto superou o público infanto-juvenil no mundo. No Brasil o público adulto hoje também representa mais da metade dos jogadores ativos no Brasil, como aferido na Pesquisa Game Brasil 2019, realizada pelo Sioux Group e pela Blend New Research. Ver, por exemplo: REDAÇÃO GALILEU, 2019, n/p.

<sup>13</sup> Segundo a Pesquisa Game Brasil 2019, realizada pelo Sioux Group e pela Blend New Research. Dados disponíveis em: SOMMADOSSI, 2019, n/p.

exclusivamente por tais estereótipos e que estas foram as únicas “informações” que outros milhões de jogadores estrangeiros receberam sobre a realidade, mitos e história brasileiras, em contraste com o massivo bombardeio de elementos culturais eurocentrados que recebemos diariamente. Afinal, se os videogames são uma potente ferramenta de aprendizado e de assimilação de elementos culturais – como indicam autores como Cruz (2012), Carniello (2010) e Salete da Silva (2016) – o que temos aprendido e assimilado em relação a nosso próprio país e cultura? E qual a saída para tal situação?

### **Árida, um projeto e obra política em uma linguagem e mercado ainda subestimados no Brasil**

Contrapor-se a representações deficitárias do Brasil como as mencionadas há pouco, é precisamente um dos objetivos da AOCA Games Lab, desenvolvedora de *Árida* (BERNARDO, 2019; IZIDRO 2019). Como indica Filipe Pereira (o porta voz da AOCA), como jogador e consumidor de *games*, ele “[...] sentia uma ausência de narrativas brasileiras, mas não atentava para os estereótipos”, mas aí “[...] você cresce e percebe quão problemático é solidificar preconceitos de um país inteiro nos videogames”. Por isso, “[...] é importante ter narrativas originais feitas por diferentes pessoas. Não é só uma questão de mercado, mas de identificação” (PEREIRA apud BERNARDO, 2019, p. 1). Na mesma linha, Flávia Gasi – pesquisadora especialista em cultura *gamer* da PUC-SP – indica que é importante trazer temáticas nacionais ao universo dos *games*, uma vez que esta mídia é atualmente uma das mais importantes formas de comunicação e divulgação de costumes e culturas<sup>14</sup>. Para ela,

é preciso tratar nosso imaginário, mostrar nossa presença. Em um mundo globalizado, as histórias são as mesmas porque existe *marketing* dizendo quais são as histórias que as pessoas devem ouvir. Mas, quando falamos do imaginário de um povo, estamos falando também da preservação de sua memória (GASI apud BERNARDO, 2019, p. 1).

Não à toa, Pereira afirma que, embora o foco de *Árida* (2019) seja primariamente o entretenimento, isso nunca impediu que sua equipe visasse trabalhar com valores culturais e identitários vinculados a suas próprias raízes:

---

<sup>14</sup> Atualmente a indústria e mercado de Videogames movimenta uma receita bastante superior à do próprio Cinema e Streaming, e é uma das principais formas de entretenimento entre crianças e adultos a nível mundial. Para maiores informações ver: NEWZOO, 2019; e SHI, 2019.

Internalizamos a mentalidade de que com esse jogo estamos tocando em outros pontos além do entretenimento. Até mesmo pelo fato de sermos da Bahia, um estado com características históricas e culturais únicas, tendo mais da metade do time formado por pretos, um fato raro no desenvolvimento de games no mundo todo. [...] O jogo toca nesses pontos de forma tangencial, afinal, o jogador assume o controle dessa protagonista negra e pobre, envolta nessas questões. Então, como produto cultural que ele é, ele tocará cada jogador de uma forma, de acordo com as visões e os valores que ele carrega. Queremos antes de mais nada ser reconhecidos pela experiência que o *Árida* proporciona. As questões temáticas são uma consequência direta disso (PEREIRA apud SAMPAIO, 2019, p. 1).

O potencial de alcance de *Árida* (2019) é grande. A obra foi publicada via *Steam* a nível internacional, e conta com três opções de idioma: inglês, português e “nordestino ultra regional”, o que permitiu um grande alcance de consumo. Assim, já é possível encontrar em redes sociais como o *Youtube* vídeos de estrangeiros jogando a produção brasileira, ou, nas palavras de Pereira: “[...] poloneses jogando e tentando falar ‘mandacaru’. É muito bacana ver nosso idioma chegando lá, e a representação é política também. Sabemos da nossa responsabilidade de mostrar outras referências de Brasil para o mundo” (PEREIRA apud BERNARDO, 2019: 01). Desta forma, *Árida* é um jogo comercial, de entretenimento, mas que também possui um aspecto de intervenção social.

É precisamente esta alta capacidade dos jogos eletrônicos de efetuarem intervenções sociais e transformações de caráter cultural em seu público que, creio, ainda é subestimada. Isto porque, se por um lado já é comum a análise e pesquisa de produções ficcionais no âmbito dos estudos históricos e culturais, inclusive com a aceitação de que as ficções são, afinal, construções intencionais que fazem parte do “saber cultural” e que são produtores de sentido que interferem em nossa percepção do mundo (RANCIÈRE, 2009, p. 59), tais ficções, no âmbito de disciplinas como a História, ainda são comumente relacionadas a formas artísticas mais tradicionais, como o cinema e a literatura. Enquanto isso, os jogos eletrônicos, talvez por serem uma arte jovem – tendo recém completado meio século de existência –, ou por ainda lutarem por seu espaço no âmbito das Artes enquanto disciplina acadêmica, sofrem com um certo preconceito ou desmerecimento de um meio tradicionalista que a considera uma forma menor de arte ou mero entretenimento de gerações mais recentes.

Os videogames, assim, ainda não ganharam o espaço de pesquisa que merecem nas universidades brasileiras, pois embora existam diversos cursos de desenvolvimento ou programação de jogos digitais, estas produções recebem pouca

atenção do campo dos estudos culturais, que poderia estimar seus efeitos sobre a sociedade, e quais as demandas desta sociedade em relação a eles. Assim, tomando emprestadas as palavras de Rosane Kaminski em *Reflexões sobre a pesquisa histórica, a ficção e as artes* (2013), artigo que se propôs a

[...] fundamentar uma tomada de partido teórico-metodológico no desenvolvimento e na orientação de pesquisas que articulam História e Artes. [No sentido de] [...] adensar, então, no âmbito da pesquisa histórica, um viés interpretativo sobre os produtos culturais ficcionais que evidencie seus *efeitos no real*, valorizando a historicidade e a potência política dos produtos artísticos que, assim, ganham corpo, ao contrário de serem vistos como reflexos do real ou como uma dimensão à parte do mundo da vida (KAMINSKI, 2013, p. 65).

Artigos como este, portanto, almejam também fazer volume às manifestações que procuram demonstrar que a linguagem dos videogames já está tão profundamente enraizada nas culturas e sociedades humanas que, para muitos indivíduos, personagens como Twinsen, da série *Little Big Adventure* (Activision, 1994-1997), Guybrush Threepwood, da série *Monkey Island* (LucasArts, 1990-2010), e Mario, da série *Super Mario* (1985-presente), entre outros, ocupam papéis tão fundamentais no imaginário cultural quanto personagens canônicos da literatura, como Gulliver, de *Gulliver's Travels* (Jonathan Swift, 1726), o capitão Flint, *The Treasure Island* (Robert Louis Stevenson 1883), e Hercule Poirot, protagonista de inúmeros livros de Agatha Christie. Faz-se urgente a necessidade, portanto, de uma maior valorização e atenção às produções da décima arte, e em especial aos jogos eletrônicos de produção brasileira, que muito têm a contribuir para a compreensão, estudo e reflexão sobre nossa própria sociedade e cultura.

Mais do que uma atenção acadêmica ou de pesquisa, todavia, é também necessário um maior interesse no financiamento e planejamento da produção de jogos eletrônicos nacionais. No Brasil, afinal, uma indústria de jogos digitais ainda se esforça para se estabelecer, pois, mesmo que desde a década de 1980 tenham existido empresas nacionais dedicadas à fabricação de videogames e adaptação de jogos, como a TecToy, estes jogos não passavam disso: adaptações ou modificações de jogos estrangeiros. Assim, *Mônica no castelo do dragão* (TecToy, 1991), por exemplo, se tratava de uma modificação bastante superficial do jogo *Wonder Boy in Monsterland* (Sega, 1986), uma produção japonesa. O mesmo ocorreu com todos os demais títulos lançados pela TecToy durante a década de 1990.

É só a partir dos anos 2000, portanto, que começam a surgir estúdios de desenvolvimento de jogos originalmente brasileiros, que se espalham pelas principais cidades do país, o que em 2004 leva à fundação da Associação Brasileira de Games (Abragames), uma iniciativa que visa “[...] organizar, coordenar, fortalecer e promover a indústria brasileira de jogos digitais através da representação e interlocução do ecossistema nacional e internacional” (ABRAGAMES, 2020, n.p.). A partir daí surgem jogos efetivamente brasileiros, embora as temáticas destas produções não necessariamente demonstrem isto. Afinal, alguns dos jogos de maior sucesso produzidos por estúdios nacionais, como *Toren* (2015), do estúdio paulistano Swordtales, *Oniken* (2012) e *Odallus: The Dark Call* (2015), do estúdio curitibano JoyMasher, *Swordlegacy: Omens* (2014), do carioca FireCast Studio, e *Until Dead – Think to Survive* (2017), do Monomyto Game Studio de Campo Grande, entre outros possíveis exemplos, todos têm em comum um elemento: temáticas bastante tradicionais de *games* europeus, norte-americanos e nipônicos das últimas décadas, como contos de cavalaria, terror gótico e inspiração em mitos nórdicos. Assim, por mais méritos que estas produções possam ter (e os prêmios internacionais recebidos por algumas delas indicam que têm), é bastante evidente que não ocorre aqui uma revisão dos temas e narrativas representados nos jogos brasileiros. O que se vê é uma reprodução, por parte dos produtores, dos estilos de narrativas que eles mesmos provavelmente consumiram ao longo das décadas de 1980 e 1990.

Há, porém, algumas exceções – ou quiçá uma tendência que vem surgindo a partir da segunda metade da década de 2010. O estúdio paulistano Duaik Entretenimento, por exemplo, lançou em 2014 *Aritana e a Pena da Harpia* e em 2019 *Aritana and the Twin Masks*, *games* protagonizados por uma menina indígena brasileira. Já o estúdio mineiro Long Hat House lançou em 2018 o jogo *Dandara*, que, embora se passe em um universo fictício e mágico, conta com inúmeras referências à história e cultura brasileiras, como o sistema escravocrata, obras de arte como o *Abaporu* (1928), de Tarsila do Amaral, e figuras históricas como Dandara dos Palmares. E o estúdio baiano AOCA Game Lab, por sua vez, como vimos neste artigo, lançou em 2019 *Árida*, protagonizado por uma jovem nordestina habitante do sertão brasileiro do século XIX. Vê-se, portanto, que é possível criar jogos com inspiração na cultura brasileira, revitalizando assim o imaginário local e internacional sobre a multiplicidade cultural de nosso país.

É importante deixar evidente, todavia, que, quando defendemos aqui a exploração da cultura brasileira na indústria de jogos, não desejamos fomentar uma espécie de “propaganda” cultural brasileira, muito menos quaisquer tipos de patriotismos exacerbados. O que pretendemos é lembrar que representatividade importa, que pode ser positivo para jogadores brasileiros identificarem elementos de suas próprias culturas – ou mesmo aprenderem sobre elas – nos jogos que consomem, da mesma forma que pode ser interessante para um estrangeiro ter contato com estes novos elementos, em vez de releituras incessantes e repetitivas de seus próprios mitos em versões cada vez mais deturpadas. Neste sentido, concordamos com Lucas Mattos e João Brant, desenvolvedores de *Dandara* (2018), que afirmam:

Nunca tivemos a intenção de fazer propaganda da cultura brasileira. O que fizemos foi procurar inspiração no que a gente vê. Acreditamos que fazer algo inspirado em nós mesmos vai criar um diferencial num cenário cheio de mesmices. É uma das formas de você ser criativo sendo influenciado pela própria cultura. [...] É importante para o mercado brasileiro criar um estranhamento ao recriar do zero as nossas ideias e fazer jogos que tenham a nossa cara. Isso aumenta a possibilidade do jogador se identificar e perceber o que outros brasileiros já fizeram. (MATTOS; BRANT apud ARAUJO, 2018, n.p.).

Se essa tendência de produção de jogos com temáticas voltadas às nossas histórias e culturas se manterá só o tempo irá dizer, mas artigos como este fazem votos de que sim, de que este tipo de produção se aprofunde e estenda, e que possamos cada vez mais jogar *games* protagonizados por Cíceras, Aritanas e Dandaras.

## Referências

ABRAGAMES (website oficial). *Objetivos e ações principais*. Disponível em: <http://www.abragames.org/objetivos-e-accedilotildees-principais.html>. Acesso em: dezembro de 2020.

AOCA Game Lab (website oficial). Disponível em: <http://aocagamelab.games/pt/>. Acesso em: dezembro de 2020.

ARAUJO, Bruno. Conheça ‘Dandara’, game com Tarsila do Amaral, Brasil colonial e uma nova ideia para o gênero de ‘Metroid’. *Pop & Art: Games, G1, portal de notícias da Globo*, 08 fev. 2018. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/games/noticia/conheca-dandara-game-com-tarsila-do-amaral-brasil-colonial-e-uma-nova-ideia-para-o-genero-de-metroid.ghtml>. Acesso em: dez. 2020.

ÁRIDA. Desenvolvedora: AOCA Game Lab (Salvador, Brasil). Distribuidora: Steam/Valve Corporation, 2019. Jogo eletrônico.

AURÉLIO, Buarque de Holanda. *Minidicionário da língua portuguesa*. 1. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1977.

BERNARDO, Kaluan. Os players nacionais: Brasil cansou de ser representado por estrangeiros e multiplica seus personagens nos games. *UOL TAB* (portal de notícias do Grupo Folha), São Paulo, 18 nov. 2019. Disponível em: <https://tab.uol.com.br/edicao/games/#tematico-1>. Acesso em: abril de 2020.

CARNIELLO, Luciana Barbosa Cândido et al. A relação entre os nativos digitais, jogos eletrônicos e aprendizagem. In: *Anais eletrônicos do 3º Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação*, Recife-PE, 2010. Disponível em: <http://www.nehte.com.br/simposio/anais/Anais-Hipertexto-2010/Luciana-Barbosa-Carniello&Barbara-Alcantara-Gratao&Moema-Gomes-Moraes.pdf>. Acesso em: dez. 2020.

CRUZ, Dulce Maria, et al. Jogos eletrônicos e aprendizagem: o que as crianças e os jovens têm a dizer? *Contrapontos*, v. 12, n. 1, p. 87-96, jan./abr. 2012.

DUBIELA, Rafael Pereira; BATTAIOLA, André Luiz. A importância das narrativas em jogos de computador. In: *Anais do VI Simpósio Brasileiro de Jogos de Computador e Entretenimento Digital*. São Leopoldo-RS: Unisinos, novembro de 2007. Disponível em: <http://projeto.unisinos.br/sbgames/anais/arteedesign/index.html>. Acesso em: abr. 2020.

FRASCA, Gonzalo. Narratology meets Ludology: Similitude and differences between (video)games and narrative. *Parnasso*. Helsinki, Finland, v. 3, p. 365-371, 1999. Disponível em: <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm>. Acesso em: abril de 2020.

GALVÃO, Ana Maria de Oliveira. *Cordel: leitores e ouvintes*. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

GOUGH, Christina. Video Game Industry – Statistics & Facts. In: *Statista* (portal online de estatísticas). Hamburg, Deutschland: n/p, august, 12, 2019. Disponível em: [https://www.statista.com/topics/868/video-games/#dossierSummary\\_\\_chapter3](https://www.statista.com/topics/868/video-games/#dossierSummary__chapter3). Acesso em: abril de 2020.

IZIDRO, Bruno. “Árida” não tem medo de ser um jogo político sobre o sertão do Brasil. *Start* (portal de notícias do grupo UOL/Folha), São Paulo, 18 ago. 2019. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2019/08/18/arida-nao-tem-medo-de-ser-um-jogo-politico-e-divertido-ao-mesmo-tempo.htm>. Acesso em: abr. 2020.

KAMINSKI, Rosane. Reflexões sobre a pesquisa histórica, a ficção e as artes. In: FREITAS, Artur; KAMINSKI, Rosane (org.). *História e Arte: encontros disciplinares*. São Paulo: Intermeios, 2013. p. 65-93.

MEYER, Marylse. *Folhetim, uma história*. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

NEWZOO (website oficial). *Global games Market report 2019*. Divulgação para a imprensa. Disponível em:  
[http://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Newzoo\\_2019\\_Global\\_Games\\_Market\\_Report\\_Press\\_Copy\\_v2.pdf](http://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Newzoo_2019_Global_Games_Market_Report_Press_Copy_v2.pdf). Acesso em: abril de 2020.

PASE, André Fagundes. Cinema e Jogos Eletrônicos: um casamento sem comunhão de bens. In: *Anais do 27º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação* (Intercom). Foz do Iguaçu, 2004. Disponível em:  
<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/69260506044002079808201578420194693337.pdf>. Acesso em: abril de 2020.

PIRES FERREIRA, Manuel da Silva. Relatório do Tenente Pires Ferreira, comandante da 1ª Expedição contra Canudos. Quartel da Palma, 10 de dezembro de 1896. In: MILTON, Aristides Augusto. *A Campanha de Canudos*. Rio de Janeiro: Imprensa Nacional, 1902. Disponível em:  
<https://ribeirouaua.wordpress.com/2015/05/11/relatorio-do-tenente-pires-ferreira-comandante-da-1a-expedicao-contracanudos/>. Acesso em: abril de 2020.

RANCIÈRE, Jacques. *A partilha do sensível: estética e política*. Trad. Mônica Costa Netto. 2. ed. São Paulo: EXO experimental; Editora 34, 2009.

REDAÇÃO GALILEU. Adultos jogam mais videogame do que adolescentes no Brasil. *Revista Galileu* (online), 4 jul. 2019. Disponível em:  
<https://revistagalileu.globo.com/Sociedade/noticia/2019/07/adultos-jogam-mais-videogame-do-que-adolescentes-no-brasil.html>. Acesso em: novembro de 2020.

ROLLINGS, Andrew; ADAMS, Ernest. *On game design*. San Francisco-USA: New Riders, 2003.

SALETE DA SILVA, Samara. *Jogos eletrônicos: contribuições para o processo de aprendizagem*. Monografia (Psicopedagogia), João Pessoa-PB, Universidade Federal da Paraíba, 2016. Disponível em:  
<https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/1889/1/SSS22062016>. Acesso em: dez. 2020.

SAMPAIO, Henrique. A resistência dos criadores de Árida, jogo sobre a vida no sertão baiano. *Overloadr*, 15 ago. 2019. Disponível em:  
<https://www.overloadr.com.br/especiais/2019/8/a-resistencia-dos-criadores-de-arida-jogo-sobre-a-vida-no-sertao-baiano>. Acesso em: abril de 2020.

SCHUTT, Eduardo Medeiros. Primeiro jogo para computador comemora 50 anos e ganha versão para navegadores. *Tecmundo*, 13 fev. 2012. Disponível em:  
<https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/19419-primeiro-jogo-para-computador-comemora-50-anos-e-ganha-versao-para-navegadores.htm>. Acesso em: abr. 2020.

SHI, Jing; et al. Understanding the lives of problem gamers: the meaning, purpose, and influences of video gaming. In: *Computers in Human Behavior*. Québec,

Canada: Laval University, v. 97, p. 291-303, august 2019. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563219301153>. Acesso em: abril de 2020.

SOMMADOSSI, Guilherme. Mais da Metade dos brasileiros joga games eletrônicos. *Forbes Brasil* (Online), 14 jun. 2019. Disponível em: <https://forbes.com.br/colunas/2019/06/mais-da-metade-dos-brasileiros-joga-games-eletronicos/>. Acesso em: nov. 2020.

*Recebido em: 31/08/2020*

*Aprovado em: 05/12/2020*