
Jogos Digitais na Perspectiva Folkcomunicação: Estudo Exploratório no Contexto Brasileiro¹

Marcelo Sabbatini²
Universidade Federal de Pernambuco, PE

RESUMO

Entendendo os jogos digitais como artefatos culturais permeados de mensagens, significados e valores, buscamos averiguar em que medida esta mídia oferece oportunidades para se estabelecer como meio de comunicação representativo de grupos marginalizados e excluídos socialmente. Nosso entendimento de perspectiva folkcomunicação se articula 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 folkcomunicacionais presentes tanto de forma tangencial como mais contundente do ponto de vista pedagógico, especialmente no caso da decolonialidade. Como consideração, valoramos o potencial positivo dos jogos digitais numa abordagem contra-hegemônica.

PALAVRAS-CHAVE: Folkcomunicação, Folkmídia, jogos digitais, decolonialidade, identidade.

INTRODUÇÃO

Na atualidade os jogos digitais se configuram como uma vertente dos meios de comunicação de massa com maior crescimento, tanto nos aspectos de investimento e de movimentação financeira, como no impacto sociocultural, com o estabelecimento de uma cultura *gamer* disseminada entre vários estratos geracionais. Porém, como produtos culturais que são, os jogos digitais carregam em si mensagens, significados e valores; longe de serem “tecnologias” ou mídias neutras elas representam e reforçam certas visões de mundo, certas ideologias, através das experiências interativas subjetivas que proporcionam aos jogadores.

Mas se os chamados *games studies*, entendido como campo das Ciências Sociais que busca compreender os impactos dos jogos digitais enquanto artefatos culturais, evidenciaram a preponderância de representações hegemônicas, também cabe nos

¹ Trabalho apresentado no GP Folkcomunicação, Mídia e Interculturalidade, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutor em Teoria e História da Comunicação. Professor do Centro de Educação e do Programa de Pós-Graduação em Educação Matemática e Tecnológica – EDUMATEC (UFPE), email: marcelo.sabbatini@ufpe.br.

perguntar sobre as possibilidades dos jogos digitais em relação aos contrafluxos, às “vozes dos excluídos”? Dito de outra forma, ao adotarmos uma perspectiva folkcomunicação num sentido amplo, qual o potencial dos jogos digitais para representar aqueles grupos marginalizados, sejam eles por critérios étnico-raciais, de gênero, de classe socioeconômica ou qualquer outro? Qual o potencial subversivo e de resistência dos jogos digitais? Em que medida eles podem contribuir para a sensibilização e a conscientização em relação aos processos de inclusão/exclusão?

Com base nestas indagações realizamos uma pesquisa exploratória, identificando a perspectiva folkcomunicação presente em jogos digitais brasileiros disponíveis numa plataforma digital de distribuição de jogos digitais, a Steam³.

Como premissa, entendemos que uma plataforma com estas características rompe com os modelos de distribuição tradicional – de forma similar ao que ocorre com outras mídias narrativas – permitindo que estúdios de pequeno porte possam alcançar um mercado global. Aliada ao barateamento das ferramentas de produção, a existência deste tipo de plataforma permitiu o surgimento dos chamados jogos *indie* ou jogos independentes, de baixo orçamento e, que por característica, buscam temáticas diferentes daquelas abordadas pelas grandes empresas.

JOGOS DIGITAIS E A CONSTRUÇÃO SOCIAL DA REALIDADE

Ao iniciarmos esta discussão, sentimos a necessidade de explorar algumas conceituações que serão determinantes em nossa análise. Assim, o jogo é amplamente reconhecido como atividade lúdica seria, inclusive, anterior e definidor da cultura, pois também “os animais brincam tal como os homens” (HUIZINGA, 2005, p. 3). O jogo encontra-se presente na linguagem, no direito, na guerra, na ciência, na poesia, na filosofia e nas artes, correspondendo a

uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (HUIZINGA, 2005, p. 33).

³ Acessível no endereço eletrônico <https://store.steampowered.com/?l=portuguese>, a plataforma além proporcionar acesso facilitado mais de 9000 títulos de jogos digitais, a preços acessíveis, também funciona como comunidade virtual.

Por sua vez, Callois (1990, p. 29-30) também apresenta, em seu livro de 1958, “Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem”, algumas características presentes nos jogos e compreende tal como uma atividade:

1. Livre: uma vez que, se o jogador fosse a ela obrigado, o jogo perderia de imediato a sua natureza de diversão atraente e alegre;
2. Delimitada: circunscrita a limites de espaço e de tempo, rigorosa e previamente estabelecidos;
3. Incerta: já que o seu desenrolar não pode ser determinado nem o resultado obtido previamente, e já que é obrigatoriamente deixada à iniciativa do jogador uma certa liberdade na necessidade de inventar;
4. Improdutiva: porque não gera bens, nem riquezas nem elementos novos de espécie alguma; e, salvo alteração de propriedade no interior do círculo dos jogadores, conduz a uma situação idêntica àquela do início da partida.
5. Regulamentada: sujeita a convenções que suspendem as leis normais e que instauram momentaneamente uma legislação nova, a única que conta;
6. Fictícia: acompanhada de uma consciência específica de uma realidade outra, ou de franca irrealidade em relação à vida normal.

Estabelecidos estes conceitos iniciais a respeito do conceito de jogo, segundo Kellner (2001) a cultura participativa, aquela na qual as pessoas criam cultura e a cultura cria as pessoas pode ser relacionada com uma dialética onde a existência cotidiana é mediada pelas interfaces da mídia. Esta, portanto, configura-se como um terreno de disputa política, na qual os processos de identificação, na qual os símbolos e representações são apresentados ou rejeitados; dito de outra forma, a mídia oferece modelos de identidade. Assim,

Videogames são representações de sistemas e como tal, são de grande valia como ferramentas para ensino e análise de sistemas do mundo real, mesmo que tais obras não tenham sido concebidas com essas finalidades (COSTA, 2015, p. 1075).

Mas como se dão estas representações quando tratamos de públicos minoritários, excluídos? Mou e Peng (2009) sintetizam o resultado de estudos realizados sobre as representações de gênero e raça em jogos digitais. Em relação ao gênero, especificamente o feminino, os estudos identificam estereótipos baseados na aparência e em comportamentos: mulheres como objetos ou prêmios sexuais, mulheres como

vítimas, mulheres em papéis femininos tradicionais ou mulheres como heróis ou personagens de ação. A sexualização das personagens é observada no uso de vestimentas que expõe mais o corpo, como decotes ou mesmo nudez parcial, além das representações exageradas ou não realistas de partes corporais, como os seios e as nádegas. Ao mesmo tempo, a proporção de personagens primárias mostra-se bastante reduzida em relação ao masculino, principalmente em heroínas e personagens de ação⁴.

No quesito dos estereótipos raciais, os autores sugerem que os personagens são criados com características étnicas vagas ou ambíguas, sendo difícil precisar seu pertencimento. Contudo, as pesquisas existentes indicam uma infra-representação de grupos minoritários como os negros e hispânicos, com menor presença entre personagens. Por outro lado, os personagens principais, associados com a narrativa e com o estilo do jogo constituem o padrão hegemônico por excelência, com a maioria sendo brancos e homens.

Por sua vez, Ash e Gallacher (2011) exploraram representações: de gênero, de natureza misógina, da hipersexualidade dos personagens, da heteronormatividade reforçada e invisibilidade homo e bissexual, assim como os que contemplam estereótipos raciais, sociais e espaciais.

Como implicações destas representações para pesquisadores, educadores e para a indústria dos jogos digitais, estas representações dos personagens pertencentes às minorias podem ter impactos significativos sobre os jogadores, principalmente adolescentes em fase de desenvolvimento de sua identidade, autoimagem e percepção de gênero, assim como de atitudes perante os outros. Especialmente na questão feminina, a representação não proporcional e os estereótipos femininos podem explicar a menor afeição das mulheres por jogos digitais, assim como atitudes em relação à tecnologia em geral (MOU, PENG, 2009).

A PERSPECTIVA FOLKCOMUNICACIONAL DOS JOGOS DIGITAIS

Como trabalho precursor ao nosso, Oliveira e Mota Filho (2017) exploraram a interface entre jogos digitais e a Folkcomunicação a partir do folclore, especialmente as **lendas folclóricas**, sendo que estas narrativas possuem similaridades como a cultura de

4 Um personagem de um jogo pode ser definido como um humano, um animal ou um objeto com aparência e qualidades humanas, como o uso de ferramentas ou a tomada consciente de decisões (BEASLEY, STANDLEY, 2002). Podem ser divididos em três categorias, primários, secundários e de pano de fundo; o primeiro é controlado ativamente pelo jogador, o segundo é diretamente relacionado ao primário, ajudando ou atrapalhando seu progresso e não é controlável; todos demais são de pano de fundo (DOWNS, SMITH, 2005).

um povo, sua memória, história e identidade. Dessa forma, os videogames baseados em personagens míticos e lendas criariam uma metalinguagem capaz de inserir seu público-alvo nesta rede de conhecimentos. Após analisar dois games, “Never Alone” e o brasileiro “Cangaço”, os autores propuseram uma nova categoria, a de Folkgames, entendidos como:

jogos eletrônicos com a temática folclórica [...] um nicho no mercado dos videogames e podem ser uma categoria interessante e instigante para os jogadores, bem como devem servir ao propósito de manter as tradições, dos muitos povos e sociedades do planeta, vivas e ativas. Os Folkgames, assim, são uma experiência de revigoramento do folclore no século XXI e na nova mídia que são os jogos eletrônicos (OLIVEIRA; MOTA FILHO, 2017, p. 11).

Contudo, sentimos a necessidade de realizar uma consideração terminológica, pois o termo “folkgames” possui outro significado na literatura, o de jogos populares. Neste sentido, os jogos tradicionais infantis caracterizam uma cultura local, apresentam certos padrões lúdicos universais apesar de variações regionais e são transmitidos oralmente de criança para criança, entre diferentes gerações (SUTTON-SMITH, 1989). A partir desta constatação e da necessidade de uma base conceitual mais sólida para a elaboração desta categoria utilizaremos a noção de “perspectiva folkcomunicacional nos jogos digitais”.

Dando continuidade, mais além dos elementos folclóricos podemos incluir nesta perspectiva o conceito da **identidade**. Assim o Princípio da Identidade, entre os dezesseis identificados pelo teórico de jogos digitais James Paul Gee, define que há uma motivação que o jogo proporciona por meio da criação de uma identidade da personagem do jogo. Este teórico afirma então que “os bons videogames cativam os jogadores por meio da identidade. [...] os jogadores se comprometem com o novo mundo virtual no qual vivem, aprendem e agem através de seu compromisso com sua nova identidade” (2009, p. 170). Na prática, os jogos eletrônicos materializam o princípio da identidade de duas formas principais: ou proporcionando uma “identidade de tal modo fascinante que os jogadores querem desempenhá-la e podem facilmente projetar nela as suas próprias fantasias, desejos e prazeres”, ou então propondo personagens relativamente vazias, mas “cujos traços o jogador pode criar para ele uma história de vida intensa e importante no mundo do jogo” (p. 61).

Se Gee propõe então que jogadores-aprendentes assumam identidades diferentes de suas próprias, convém lembrar a classificação de jogos⁵ estabelecida por Callois em

⁵ Os outros tipos são o *agôn* (jogos de competição), *alea* (jogos de azar) e *ilinx* (“tentativa de destruir, por um instante, a estabilidade da percepção, jogos que causam vertigem”) (CALLOIS, 1990).

seu tratado, especialmente os jogos do tipo *mimicry*⁶:

Qualquer jogo supõe a aceitação temporária de uma ilusão (ainda que esta palavra signifique apenas entrada em jogo: *in-lusio*), ou pelo menos, de um universo fechado, convencional e, sob alguns aspectos, imaginário. O jogo pode consistir não na realização de uma atividade ou na assunção de um destino num lugar fictício, mas sobretudo na encarnação de um personagem ilusório e na adoção de um respectivo comportamento (p. 39).

Assim, nos jogos de simulação/mimetismo, o jogador “despoja-se temporariamente de sua personalidade”, na medida que passa a “ser um outro ou fazer se passar por outro”.

Em estudo empírico realizado com estudantes de Pedagogia na aplicação de um jogo de “simulação de vida”, foi possível observar o princípio de identidade em ação, já que os sujeitos criaram uma personagem tal qual como se identificam. Os sujeitos também usaram essa possibilidade de se arriscar nesse mundo virtual, para fazer coisas que não são possíveis de acordo com sua realidade, assim como estabelecem os princípios de identidade e a tipologia *mimicry*. Mais importante, a aplicação do jogo, seguida da realização de um grupo focal evidenciou que a possibilidade de conceber um “outro”, uma representação de um determinado grupo favoreceram o questionamento pessoal (MALTA, 2016).

No plano folkcomunicacional, esta identidade pode estar associada como o pertencimento a um grupo específico ou como memória coletiva.

Logo também identificamos uma característica mais abrangente, a de **cultura** na medida em que esta construção da identidade ocorre em contextos de construção social e possui efeitos reais, não sendo meramente passiva (CUCHE, 1992).

Já em relação ao **local**, entenderemos que as narrativas, jogos digitais incluídos, adquirem sentidos específicos segundo as experiências locais, de forma que histórias originárias da memória popular de uma região se opõe às narrativas mais amplas (THABET, CHRISTIANO, SILVA, 2016).

Por sua vez o entendimento da Folkcomunicação como movimento de resistência dos grupos excluídos do processo hegemônico também pressupõe uma **crítica social e política** em relação à sociedade de forma geral.

Por fim, também adotamos uma categoria relacionada à **decolonialidade**, no sentido de:

6 O termo em inglês adotado por Callois designa o mimetismo, evidenciando a “natureza fundamental e radical, quase orgânica” deste impulso (1990, p. 40).

Por tudo isso, se se pretende a superação da “Modernidade”, será necessário negar a negação do mito da Modernidade. Para tanto, a “outra-face” negada e vitimada da “Modernidade” deve primeiramente descobrir-se “inocente”: é a “vítima inocente” do sacrifício ritual, que ao descobrir-se inocente julga a “Modernidade” como culpada da violência sacrificadora, conquistadora originária, constitutiva, essencial. Ao negar a inocência da “Modernidade” e ao afirmar a Alteridade do “Outro”, negado antes como vítima culpada, permite “des-cobrir” pela primeira vez a “outra-face” oculta e essencial à “Modernidade”: o mundo periférico colonial, o índio sacrificado, o negro escravizado, a mulher oprimida, a criança e a cultura popular alienadas, etc. (as “vítimas” da “Modernidade”) como vítimas de um ato irracional (como contradição do ideal racional da própria “Modernidade”) (DUSSEL, 2005, p. 30-31).

Antes de apresentar nossos resultados, convém um esclarecimento em relação à forma como nossas categorias de análise se apresentam nos jogos digitais questão. Neste sentido, recorreremos a uma perspectiva pedagógica a partir do conceito de “aprendizagem tangencial”, isto é, os cenários e as ações do jogo servem como ponto de partida para despertar o interesse voluntário sobre determinado assunto, mas não há aprendizagem substancial no jogo em si (PORTNOW, 2008). Adaptando a nosso estudo, diremos então que um conceito aparece de forma tangencial quando ele apenas “toca” em determinada questão ou temática.

A PERSPECTIVA FOLKCOMUNICACIONAL EM JOGOS DIGITAIS BRASILEIROS: UM LEVANTAMENTO

Buscando identificar os elementos de uma perspectiva folkcomunicacional presentes em jogos digitais, entendidos aqui como meios de comunicação que constroem a realidade social, a partir da plataforma de distribuição Steam. Como critério de seleção utilizamos:

1. Produtora brasileira, segundo listagem realizada por um grupo curador (GAME INDIE BRASIL, s.d.).
2. Identificação heurística de conceitos a partir dos vídeos, capturas de tela e textos descritivos.

A coleta foi realizada entre os meses de fevereiro a junho de 2019, refletindo portanto o dinamismo da plataforma. Os resultados obtidos são resumidos na tabela, havendo sido identificados onze títulos correspondendo aos critérios:

| <i>Título</i> | <i>Tipo</i> | <i>Ano</i> | <i>Produtora</i> | <i>Conceitos</i> |
|--------------------------|-------------|------------|------------------|----------------------------|
| Banzo – Marks of Slavery | Estratégia | 2018 | Uruca Games | Cultura Decolonialidade |

| | | | | |
|---|------------|------|-----------------|---------------------------|
| Brazilian Root | Ação (3D) | 2018 | Patria Games | Local Crítica social |
| Dandara | Aventura | 2018 | Long Hat House | Cultura |
| Daily Espada | Ação (2D) | 2015 | Pidroh | Folclore |
| Hue Defense | Estratégia | 2018 | Brave Wolf | Local Crítica social |
| New World – The Tupis | Ação (3D) | 2017 | Novo Mundo | Decolonialidade |
| A Nova Califórnia | Aventura | 2017 | Game e Arte | Cultura Crítica social |
| Super Button Soccer | Esportes | 2016 | Smyowl | Identidade |
| Tupã | Ação (2D) | 2017 | André Bertaglia | Folclore |
| Unheard Screams - King Leopold II's Rule Over The Congo | RPG | 2015 | Locomotivah | Decolonialidade |
| Zueirama | Aventura | 2019 | Memes Games | Local Identidade |

Tabela 1 – Síntese dos resultados

Partindo de nossa primeira categoria folkcomunicacional, a inclusão de elementos folclóricos, o jogo de ação “*Daily Espada*” apresenta criaturas mitológicas como o Saci e a Mula Sem Cabeça como oponentes do protagonista, um homem de família envolvido num “game show bizarro”. Por sua vez, o jogo “Tupã” apresenta um guerreiro indígena em busca de “passáros-pérola” aprisionados por um mago; embora não literalmente, entendemos que o jogo faz uma referência à lenda do uirapuru⁷.

Já na categoria identidade, o jogo “*Super Button Soccer*” traz à realidade dos jogos digitais um jogo essencialmente ligado à cultura brasileira, o futebol de botões, além do colecionismo de figurinhas de futebol. Por sua vez, “Zueirama” tem como base o humor e a cultura dos “memes” trazendo um protagonista identificado com as classes populares, o motoboy Zoinho. As situações e determinados personagens proporcionam portanto ao jogo uma experiência de identificação com a realidade brasileira, fazendo uso adicional do conceito de local, através dos diversos cenários retratados.

O conceito cultural é identificado no jogo “Dandara”, ainda que de forma bastante tangencial. Em nossa análise chamou a atenção a figura da Abopuru, da pintora Tarsila Amaral. Considerando que o slogan deste jogo é “desperte Dandara para trazer equilíbrio e liberdade a este mundo sem direção” e no qual a protagonista reage a um mundo à beira do colapso no qual “cidadãos que um dia foram espíritos livres estão

⁷ De acordo com a lenda, o deus Tupã transformou o jovem guerreiro Quaraçá num pássaro mágico, devido a seu sofrimento de amor impossível por Anahí, esposa do cacique da tribo. Este, buscando aprisionar o pássaro, perdeu-se na floresta e nunca mais voltou. Com seu lindo canto, o uirapuru espera que Anahí o reconheça como Quaraçá, para que o encanto seja desfeito.

oprimidos e isolados”, a utilização desta imagem assume múltiplos significados, desde a identificação com a cultura brasileira até uma referência à ausência de pensamento crítico e à predominância do trabalho braçal nas classes subalternas da sociedade.



Figura 1: Tela do jogo “Dandara”

Esta identificação cultural ocorre de forma bastante tangencial, ao contrário do jogo “A Nova Califórnia”, baseado num conto de Lima Barreto e situado na pequena Tubiacanga, publicado em 1915. A sátira, a verve e a crítica social do autor utiliza uma trilha sonora com Chiquinha Gonzaga e outros artistas da época de publicação, além da direção de arte sofisticada, remetem em conjunto tanto para o período histórico como para uma noção de “brasilidade”, complementada pelo elemento de crítica social característica do Realismo⁸.

Chegando a este conceito do viés folkcomunicação encontramos o jogo “*Hue Defense*”, uma paródia de um Brasil assaltado pelos “mais complexos e corrompidos sistemas governamentais do mundo” e no qual o jogador luta contra políticos e seus apoiadores. Porém, os criadores alertam para o fato de que no jogo não existe lado político certo ou errado, sendo que todos são tratados de forma humorística. Num outro tom, “*Brazilian Root*” é um jogo de ação de tiro em primeira pessoa (FPS, ou *first person shooter*) que traz o diferencial não somente da localização no Brasil, mas de um contexto bastante específico. O protagonista, ex-militar das forças especiais, sendo

⁸ Cabe destacar que toda a equipe do estúdio produtor do jogo é composta por negros e que o mesmo foi lançado no Dia da Consciência Negra. Neste sentido, e como futuro problema de pesquisa, podemos intuir que as temáticas daquilo que estamos denominando perspectiva folkcomunicação é influenciada, ou mesmo consequência direta, pela origem sociocultural de seus criadores.

candidato ao governo do Estado do Rio de Janeiro tem sua filha sequestrada; o jogo trata portanto da complexidade da segurança pública, com o envolvimento de políticos, traficantes e forças do Estado.

Em último lugar, é na categoria decolonial que encontramos alguns exemplos mais contundentes de posicionamento folkcomunicação através dos jogos digitais. “*Banzo – Marks of Slavery*” (Banzo – Marcas da Escravidão, em português) é um jogo de estratégia que coloca o jogador no papel da Rainha Zeferina, comandando o Quilombo do Urubu, no interior da Bahia e se responsabilizando pela organização, produção de alimentos, defesa do quilombo, ataque às fazendas e libertação de pessoas escravizadas e utilizando, além disso, divindades para ajuda e proteção. O jogo foi selecionado como “App pra cultura” pela Secretaria do Audiovisual do Ministério da Educação e finalista na premiação do congresso SBGames, em 2018.



Figura 2 – Captura de tela do jogo “Banzo”

Já “*Unheard Screams – King Leopold II's Rule Over The Congo*” (Gritos Não Escutados – O Reinado do Rei Leopoldo II Sobre o Congo, em português) coloca o jogador no papel de um revolucionário congolês em luta contra o cruel regime de opressão dos colonizadores belgas. Os dois jogos compartilham portanto uma leitura histórica sobre a condição negra, sobre a escravidão e sobre a luta como forma de resistência. Como jogos de estratégia e RPG (*role playing game*, jogo de interpretação de papéis, em português) ambos possuem um componente pedagógico mais

pronunciado, ou seja, a discussão decolonial ocorre de forma mais aparente e direta, ao contrário das abordagens tangenciais⁹.

Por último, “*New World – The Tupis*” (Novo Mundo – Os Tupis, em português) traz uma abordagem diferente em relação aos anteriores; podendo ser categorizado também como jogo de tiro em primeira pessoa, mas neste caso a arma utilizada é um arco e flecha. O protagonista é um guerreiro indígena que no século XVI resiste contra os colonizadores brancos, numa experiência de imersão num “período histórico nunca antes retratado nos jogos”.



Figura 3 – Captura de tela do jogo “New World – The Tupis”

A fauna e a flora brasileira também são recursos disponíveis para a estratégia do jogador, de forma que o jogo oferece uma visão única a partir da ótica do colonizado.

CONSIDERAÇÕES

A partir de nossas indagações iniciais a respeito do potencial dos jogos digitais na representação de temáticas associadas aos grupos marginalizados e excluídos da sociedade, consideramos encontrar resultados positivos. Dessa forma pudemos identificar que conceitos de uma perspectiva folkcomunicação estão presentes nestes

⁹ Recorrendo à teoria dos *games studies*, os chamados jogos de grande estratégia proporcionam simulações ricas e complexas com maior detalhamento do mundo real e das regras explicam seu funcionamento, fazendo com que o jogador pense mais profundamente sobre o contexto e o impacto de suas ações, consistindo assim no gênero que proporciona uma abstração do sistema político e econômico do mundo real mais complexa. Embora os dois jogos mencionados não se categorizem como tal, encontramos um exemplo no jogo “*Imperialism – The Dark Continent*” (Imperialismo – O Continente Escuro, em português), que não foi incluído em nossa amostra por não ser de origem brasileira.

jogos. Dessa forma, a operacionalização do Princípio de Identidade, a utilização de lendas folclóricas, a contextualização a partir do local, a inclusão de elementos culturais próprios, a incorporação da crítica social e política e a perspectiva da decolonialidade apontam para um movimento em direção à criação de jogos digitais que atendem a interesses contra-hegemônicos.

Destacamos que nosso levantamento foi realizado em nível exploratório; uma compreensão mais profunda dos mecanismos e recursos utilizados para a representação desta “voz dos excluídos” nos jogos digitais deve ser realizada com o uso dos métodos e técnicas consagrados de análise, que vão da análise de conteúdo/semiótica/de discurso do jogo em si, passando por estudos de recepção junto aos jogadores. Além disso, como apontamos, os estudos de emissão junto aos estúdios produtores poderá revelar como estas temáticas e perspectivas folkcomunicaçãois são originadas.

Por outro lado, o número relativamente baixo de títulos encontrados na plataforma Steam necessita ser matizado em função de aspectos como o fato da produção de games, ainda que na perspectiva *indie*, apresentar-se como um empreendimento complexo, sendo ainda incipiente no Brasil e a própria rejeição por parte dos usuários/jogadores.

Apesar destas dificuldades, gostaríamos de fechar este texto com a uma citação do teórico dos jogos digitais canadense Tamer Tabhet, que bastante tem contribuído para o estudo destes artefatos culturais em nosso país:

O modo de alcançar [o sucesso das produções audiovisuais] é através da imaginação inspirada, que deveria ser uma prioridade nos cursos sobre jogos. Um design de jogos inovador requer criatividade e imaginação, e nada disso pode vicejar sem a inspiração, daí a imersão nas artes, nos clássicos, nas literaturas. Em termos gerais, isso serve para enfatizar a necessidade de apoiar as forças humanísticas, acadêmicas e interdisciplinares (TABHET, 2013).

Incitamos, portanto, que a comunidade acadêmica e, especificamente os praticantes da Folkcomunicação, utilizem a criatividade e a imaginação que lhe é característica para inspirar e fomentar mais e melhores jogos que adotem uma perspectiva folkcomunicaçãois.

REFERÊNCIAS

ASH, J.; GALLACHER, L. The cultural geographies of videogame. *Geography Compass*, v. 5, n. 6, p. 351-368, 2011.

BEASLEY, B., STANDLEY, T. C. Shirts vs. skins: clothing as an indicator of gender role stereotyping in video games. **Mass Communication & Society**, n. 5, 2002, p. 279-293.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**. Cotovia: Lisboa, 1990.

COSTA, L. D. G. A realidade como contexto: Uma análise da representação de sistemas do mundo real em videogames. In: **Anais do XIV SBGames** – Teresina, 11 a 13 nov., 2015.

DOWNS, E., SMITH, S. Keeping abreast of hypersexuality: a video game character content analysis. In: **Proceedings of the International Communication Association 2005**, New York City.

DUSSEL, E. Modernidade, Europa e eurocentrismo. In: LANDER, Edgardo (org.). **A colonialidade do saber**. Eurocentrismo e Ciências Sociais. Perspectivas latino-americanas. Buenos Aires: CLACSO, 2005. Disponível em:
<http://biblioteca.clacso.edu.ar/gsd/collect/clacso/index/assoc/D1200.dir/5_Dussel.pdf>. Acesso em 1 out. 2017.

GAME INDIE BRASIL. **Jogos Brasileiros**, s.d. Disponível em:
<<https://store.steampowered.com/curator/7182586-Jogos-Brasileiros/about/>>. Acesso em 30 jun. 2019.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura; São Paulo: Perspectiva, 2005.

KELLNER, D., 2001. **A cultura da mídia – estudos culturais**: identidade e política entre o modernos e o pós-moderno. Tradução: Ivone Benedetti SP: EDUSC, 2001.

MALTA, A R. **As contribuições dos jogos eletrônicos na formação de pedagogos**. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Educação Matemática e Tecnológica. Universidade Federal de Pernambuco, 2016. Disponível em:
<<https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/24801>>. Acesso em 15 mar. 2019.

MOU, Yi; PENG, Wei. Gender and racial stereotypes in popular videogames. In: FERDIG, R. (ed.), **Handbook of research on effective electronic gaming in Education**, 2009. p 922-937.. Hershey: IGI Global, 2009.

OLIVEIRA, M. P., MOTA FILHO, A. C. Folclore e videogame: jogando, aprendendo e valorizando a cultura popular. In: **Anais do 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, Curitiba, 4 a 9 set. 2017. São Paulo: Intercom, 2017. Disponível em:
<<http://www.intercom.org.br/sis/eventos/2017/resumos/R12-0535-1.pdf>>. Acesso em 15 mar. 2019.

PORTNOW, James. **Power Tangential Learning**. Disponível em: <<http://www.edge-online.com/features/power-tangential-learning/>>. Acesso em 28 nov. 2013

SUTTON-SMITH, Brian. Children's folk games as customs. **Western Folklore**, v. 48, n. 1, 1989, pp. 33–42. Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/1499979>>. Acesso em 15 mar. 2019.

THABET, T. Os jogos como uma disciplina humanística. **Alere**, Tangará da Serra, v. 07. n.07, jul. 2013.

THABET, T., CHRISTIANO, A. P., SILVA, A. V. B. Cultura local em Video Games:

textualidade, Construção de Significado e permissão. **Revista Alere**, Tangará da Serra, v. 13, n. 1, jul. 2016.

JOGOS CITADOS

Brazilian Root

https://store.steampowered.com/app/809500/Brazilian_Root/

Daily Espada

https://store.steampowered.com/app/392720/Daily_Espada/

Dandara

<https://store.steampowered.com/app/612390/Dandara/>

Banzo – Marks of Slavery

https://store.steampowered.com/app/872380/Banzo_Marks_of_Slavery/

Hue Defense

https://store.steampowered.com/app/512070/Hue_Defense/

New World – The Tupis

https://store.steampowered.com/app/723880/New_World_The_Tupis/

Imperialism – The Dark Continent

https://store.steampowered.com/app/845530/Imperialism_The_Dark_Continent/

n

A Nova Califórnia

https://store.steampowered.com/app/699510/A_Nova_California/

Super Button Soccer

https://store.steampowered.com/app/425300/Super_Button_Soccer/

Tupã

<https://store.steampowered.com/app/664630/Tup/>

Unheard Screams - King Leopold II's Rule Over The Congo

https://store.steampowered.com/app/365080/Unheard_Screams_King_Leopold_II's_Rule_Over_The_Congo/

Zueirama

<https://store.steampowered.com/app/952290/Zueirama/>