

COLONIZAÇÕES LÚDICAS: IMAGENS DA CULTURA BRASILEIRA EM JOGOS DE CARTAS

*LUDIC COLONIZATIONS: BRAZILIAN FOLK CULTURE IMAGES IN
COLLECTIBLE CARDGAME*

*COLONIZACIONES LÚDICAS: IMÁGENES DE LA CULTURA
POPULAR BRASILEÑA EN UN JUEGO DE CARTAS
COLECCIONABLES*

Andriolli de Brites da Costa ¹
andriolli.costa@uerj.br

RESUMO

O artigo busca compreender as imagens sobre cultura popular evocadas no jogo de cartas *Lendas e Batalhas* (2019), que é inspirado pelo período do “Descobrimento”. A partir de uma análise de conteúdo que considerou o texto do manual, das cartas, suas ilustrações e regras, buscamos potências, contradições e controvérsias da adaptação da temática para o universo lúdico. Na leitura, foi possível perceber uma incorporação estética, porém despida de contexto dos mitos e lendas que dão nome ao jogo. Para além disso, percebemos que uma representação acrítica da história colonial reforça o eurocentrismo que fundamenta novas colonizações do imaginário, expondo os resultados das tensões que ainda hoje atravessam a cultura popular do País.

Palavras-chave: Cardgame. Folclore. Colonização.

¹ Professor adjunto do Departamento de Jornalismo da FCS/Uerj. Doutor em Comunicação e Informação pela UFRGS, mestre em Jornalismo pela UFSC.

ABSTRACT

The article seeks to understand the images of Brazilian vernacular culture evoked in the collectible card game *Lendas e Batalhas* (2019), which inspired by the Discovery period. Through a content analysis that considered the game manual, the cards text, their illustrations, and rules, the article explores the strengths, contradictions, and controversies of adapting the theme to the ludic universe. In the reading, it was possible to perceive an aesthetic incorporation, but devoid of context, of the myths and legends that give the game its name. Furthermore, it is noted that an uncritical representation of colonial history reinforces the Eurocentrism that underpins new colonizations of the imaginary, exposing the results of the tensions that still permeate the Country's vernacular culture culture.

Key words: Card game. Folklore. Colonization

RESUMEN

El artículo busca comprender las imágenes de la cultura popular evocadas en el juego de cartas *Lendas e Batalhas* (2019), con un tema inspirado en el período del Descubrimiento. A través de un análisis de contenido que consideró el texto del manual, las cartas, sus ilustraciones y reglas, el artículo explora las fortalezas, contradicciones y controversias de adaptar el tema al universo lúdico. En la lectura, se pudo percibir una incorporación estética, pero carente de contexto, de los mitos y leyendas que dan nombre al juego. Además, se observa que una representación acrítica de la historia colonial refuerza el eurocentrismo que sustenta nuevas colonizaciones del imaginario, exponiendo los resultados de las tensiones que todavía impregnan la cultura popular del país.

Palabras clave: Juego de cartas. Folklore. Colonización.

1 INTRODUÇÃO

Este artigo elege como seu objeto de interesse um jogo de cartas colecionável² intitulado *Lendas e Batalhas*, lançado em 2020 por meio de uma bem-sucedida campanha de financiamento coletivo. Seu mote, “a cultura brasileira como você nunca viu” (2019), alinhado ao olho monstruoso de pupila fendida que acompanha a logo, denota desde o início sua inspiração concretizada nos baralhos: propor uma representação fantástica da fauna, flora, personagens históricos e do bestiário que compõe o imaginário popular do país.

A inquietação que movimenta este estudo se volta para as formas dessa representação da cultura, especialmente da cultura popular – aqui entendida, em conformidade com as diretrizes da Unesco, como sinônimo de folclore (COMISSÃO NACIONAL DE FOLCLORE, 1995). Para isso, será empreendida uma análise de conteúdo observando tanto o texto das cartas quando do manual, bem como suas ilustrações e regras.

Ressaltamos, de início, que as observações feitas não têm relação alguma com os desenvolvedores enquanto indivíduos, nem especula sobre suas intenções pessoais. Interessa-nos entender as formas como, em um produto cultural, quais imagens de Brasil e de sua cultura são construídas pelo jogo e de que forma as decisões estéticas, técnicas e mecânicas que compõe *Lendas e Batalhas* colaboram para dar forma às imagens por ele evocadas. Assim, será possível compreender as potencialidades, controvérsias ou mesmo contradições inerentes à iniciativa.

Em um mundo de múltiplas telas, em que as opções de entretenimento digital inundam o mercado de consoles, computadores e smartphones, jogos de tabuleiro, de cartas e suas derivações podem despertar em muitos uma perspectiva de anacronismo. Como provoca Woods, “reunir-se em volta da mesa para mover peças em um tabuleiro conjura imagens de uma era passada, em que florescia um senso de comunidade, quando famílias jogavam juntas e as portas estavam sempre abertas” (2012, p. 5).

² Em inglês, como amplamente usado na bibliografia, temos os termos *Collectible Card Game* (CCG) ou *Trading Card Game* (TCG), este último reforçando a ideia do intercâmbio entre os jogadores para completar um determinado conjunto.

Longe de ser sobrevivência nostálgica, percebemos neste universo de jogos um campo extremamente vigoroso, com produtos estrategicamente criados para instigar o consumo – por meio da venda de coleções, expansões a atualizações constantes, inclusive no digital. Braço virtual este que, mesmo sem o ato presencial, mobiliza afetos e estabelece um forte senso de comunidade e pertencimento (TURKAY, ADINOLF, TIRTHALI, 2012, p. 3705).

Esta relação é tão impactante que, por vezes, ultrapassa os limites empresariais. Não é incomum, por exemplo, que jogos descontinuados ainda possuam uma comunidade ativa (WOODS, 2012, p. 31) que toma para si o protagonismo de produção, seja ao criar atualizações nas regras, seja ao elaborar novas peças para complementar a experiência de jogo. *Spellfire*, jogo estadunidense lançado no Brasil em 1995 pela Editora Abril, é exemplo temático disso. O jogo foi completamente abandonado pela empresa no ano seguinte, mas a comunidade de fãs se manteve ativa, ao ponto que em 2008 a Liga *Brazilian Spellfire Warriors* (BSW) lançou por conta própria a série “Mitos e Lendas – Cultura e Folclore do Brasil”, adaptando 130 personagens para o universo do jogo. Treze anos após o encerramento das atividades do jogo pela empresa, ele permanecia ativo, circulando graças à comunidade e aos laços estabelecidos e vivificados pelas redes sociais.

A mesma visão equivocada de reminiscência do passado ou museu de recordações, permeia o termo Folclore, encarado ora como sinônimo de mentira, ora como bricabraque de curiosidades de um tempo de histórias à beira do fogo. Algo que estaria, portanto, restrito à zona rural ou destinado a desaparecer frente aos avanços tecnológicos da modernidade. Todavia, Câmara Cascudo - das mais influentes vozes no campo da cultura popular - já alertava: tanto o laboratório químico quanto o transatlântico, o avião atômico ou o parque industrial poderiam ser espaços para a desenvolvimento de práticas folclóricas. Afinal, “qualquer objeto que projete interesse humano, além da sua finalidade imediata, material e lógica, é folclórico” (2012, p. 304).

No Brasil, há pelo menos sete décadas (desde a publicação da Carta do Folclore de 1951, com chancela da Unesco) que se compreende institucional e academicamente o folclore como manifestação dinâmica, transformada pelas pulsões do social. Folclore

orienta os modos de sentir, pensar e agir de um povo, fundamentado pela tradição e caracterizando sua identidade. Exponente desta visão foi Edison Carneiro, cujo entendimento do *folk-lore*, o saber do povo, era animado por uma proposição dialética de enfrentamento e resistência.

O folclore atravessa a todos, mas engendra-se entre as camadas marginalizadas da população uma vez que estas são alijadas dos meios hegemônicos de produção, comunicação e circulação. “O folclore é sempre, ao mesmo tempo que uma acomodação, um comentário e uma reivindicação. Assim o folclore planta as suas raízes no passado imemorial da humanidade e se projeta a voz do presente e do futuro”. (CARNEIRO, 1965, p. 2). É impossível pensá-lo, portanto, apartado de seu contexto de circulação e das dinâmicas de poder vigentes.

O campo da Comunicação entrecruza-se com os estudos folclóricos no Brasil ainda na década de 1960, quando Luiz Beltrão inspira-se na obra de Carneiro para propor sua folkcomunicação, investigando estes grupos que, como alternativa, “utilizam meios de folk para a expressão de suas informações, ideias e anseios, como os folhetos de cordel, as cantorias, os contos, as danças, os autos populares, a talha, a cerâmica” (2013, p. 512). Folclore torna-se assim o “jornalismo” do povo. Os fatos folclóricos são sua forma de comunicar o tempo presente, e “revestem-se de atualidade, não de memória” (BELTRÃO, 2001, p. 74). Ou, avançamos, também de memória.

Nas constantes trocas simbólicas entre cultura popular (no seu sentido folk) e a cultura pop (da perspectiva das massas), McLuhan vislumbra a emergência de um “folclore do homem industrial” (2011). Se folkcomunicação é o modo como o folclore atua como processo comunicativo, o processo inverso – quando os meios massivos se utilizam de projeções do folclore para melhor comunicar – foi posteriormente nomeada “folkmídia” (LUYTEN, 2006, p. 39). Neste entroncamento, encontramos iniciativas como a de *Lendas e Batalhas*.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 A potência dos hobby games

Quando falamos em “jogos de cartas”, é importante delimitar nosso observável. O baralho moderno tem seu lastro entre os franceses no século XVI, dando forma ao que a literatura compreende por jogos clássicos ou tradicionais. Há, no entanto, um fenômeno específico que emerge na segunda metade do século XX. Uma subseção de entusiastas em jogos de tabuleiro que se afastam dos jogos clássicos, mas está “especialmente interessado em uma forma particular de jogo comercial” (WOODS, 2012, p. 20). Um estilo que, entre os próprios jogadores, convencionou-se a chamar de *hobby games*.

O que peculiariza este tipo de jogo, fundamentalmente estratégico, é o fato de ser desenvolvido para estimular que os jogadores invistam tempo não apenas em encontrar o melhor modo de vitória, mas também o tendo enquanto mediador de relações sociais. “A discussão do formato do jogo e participação na comunidade são normalmente tão importantes na vida do jogador quanto as partidas em si” (WOODS, 2012, p.30).

Nos *cardgames*, diferentemente de um baralho tradicional, o número e o tipo de cartas levadas à mesa são variáveis. Sua presença está condicionada, por um lado, à própria estratégia do jogador – que encontra no game uma “caixa de areia” para seu próprio estilo – e, por outro, à disponibilidade das próprias cartas classificadas a partir de um quesito de escassez exponencial (comuns, incomuns, raras, etc.). Os TCGs, assim, incentivam a compra de mais de um baralho ou de pequenos pacotes de cartas, os *boosters*, para ampliar as opções disponíveis ou para completar uma sequência. Trata-se, portanto, de um “artefato de lazer híbrido, que combina a fascinação da coleção com o jogo estratégico” (LENARCIC, MACKAY-SCOLLAY, 2005, p. 65). Não por acaso há a preocupação em produzir artes únicas que envolvam esteticamente o público.

Enquanto produtos culturais lúdicos inseridos no cotidiano, os *hobby games*, tanto quanto quaisquer outros jogos analógicos ou digitais, são muitas vezes compreendidos enquanto “objetos-mercadoria”, cuja única função é o entretenimento (HARRER, 2018, p 15). Assim, encaradas enquanto “commodities jogáveis para interação sem esforços” (HARRER, 2008, p. 3), quaisquer análises que os escrutinem

de modo crítico são por vezes menosprezadas ou acusadas de superlativas. No entanto, existem potências nos *hobby games* que vão para muito além da materialidade dos seus componentes ou das relações mercadológicas em que se fundamentam.

Resultado de ampla pesquisa bibliográfica, a obra de Avedon e Sutton-Smith aponta para a capacidade dos jogos em facilitar o ensino de matérias complexas. “A primeira premissa é que pessoas não aprendem ao serem ensinadas, mas ao experienciarem as consequências de suas ações” (1971, p. 324). A proposta dos autores é que a participação ativa dos alunos no conteúdo didático colaboraria para o entendimento de conteúdos que normalmente não seriam fixados.

No que diz respeito aos jogos que entendemos enquanto *hobby games*, estes agentes mobilizadores de atos presenciais também podem colaborar com o desenvolvimento humano, incentivando o pensamento estratégico, as habilidades comunicativas, interação social e empatia (LENARCIC, MACKAY-SCOLLAY, 2005, p. 67). E ainda que a urgência do colecionismo exista, estudo de Turkay, Adinolf e Tirthali mostra que os aspectos comunitários e o envolvimento representativo pelo auto-design (a construção do baralho ideal) são muito mais engajadores, podendo inclusive inspirar propostas de aprendizado (2012, p. 3705).

Se encontramos na relação dos seres humanos com os jogos uma série de potencialidades construtivas, o caminho oposto também é possível. É Harrer quem tensiona, a título de exemplo, a máscara displicente daquilo que é tido como *hobby*, como um lazer casual, na representação de conteúdos sociais. E pondera:

Em um nível associativo, ‘casual’ se refere tanto ao não-intencional quanto ao recreacional. Se algo é feito casualmente, é feito sem o despedimento de muitos esforços, de maneira displicente, ou fora das amarras de um olhar regulador. O ‘casual’ finge o não-envolvimento, torna sem importância e, portanto, diminui as tentativas de identificar tropos coloniais em videogames. (HARRER, 2018, p. 2)

Veremos, portanto, de que forma *Lendas e Batalhas* se enquadra nessa problemática.

2.2 Cartas na Mesa

Conforme seu próprio manual, *Lendas e Batalhas*³ é um “jogo de cartas estratégico voltado para a riqueza histórica e cultural do Brasil” (2019). Centrado no combate, o jogo é criação de um grupo de estudantes de Publicidade do Espírito Santo e foi viabilizado por meio de uma campanha de financiamento coletivo na plataforma Catarse⁴. Foram quase R\$ 25 mil captados ao longo dos dois meses que o projeto ficou no ar.

O jogo é reflexo de um movimento bastante particular para o mercado independente. Nele, é possível que alunos lancem seu primeiro jogo com sucesso, lidando sozinhos com todas as etapas do processo de criação, produção e distribuição, graças à certa visibilidade nas redes sociais que se converte em apoio financeiro. Por outro lado, nos lembra também da incerteza e inconstância inerente ao modelo. Com uma presença menos constante nas redes sociais, que leva a uma invisibilidade algorítmica, a campanha para o lançamento de uma nova edição do jogo em março de 2021 – com cartas e efeitos novos – fracassou. Foram apenas R\$ 8,3 mil captados, representando 43% da meta inicial.

Neste artigo, vamos considerar as regras disponíveis no manual da edição de 2019 do jogo. Há uma versão atualizada para a edição de 2021, mas como ela nunca foi publicada fisicamente, não vamos levá-la em conta no momento. Abaixo, uma representação do campo.

³ Francisco Andrade é o ilustrador e criador do jogo, acompanhado do redator Pedro Degobbu e de João Victor Lima na pesquisa e desenvolvimento.

⁴ Catarse é a principal plataforma brasileira de financiamento coletivo. Criada em 2011, conforme o próprio site, desde então já mediou o financiamento de 15 mil projetos, totalizando mais de R\$ 250 milhões arrecadados.



Imagem 2 – Campo de jogo. Fonte: Lendas e Batalhas (2019)

Para jogar é preciso um baralho, também chamado de *deck*. Este, quando adquirido, possui cartas distintas referentes ao seu tema principal: um dedicado aos portugueses e outro aos povos nativos. Ao ser adquirido, os dois baralhos base de *Lendas e Batalhas* vêm com 40 das 60 cartas produzidas. A coleção completa, portanto, exige compras adicionais de pacotes individuais (*boosters*). É possível combinar cartas dos dois baralhos prontos, mas isso exige conhecimentos mais avançados sobre o jogo.

Existe mais de um modo de jogo possível: o principal é um 1x1: um jogador contra outro. Porém, é possível jogar em grupos maiores, com até seis pessoas. Nesse caso, é possível ter tanto o objetivo de ser o único sobrevivente como o de sair vitorioso em duplas ou trios. Como existem vários modos de conduzir a partida, não existe um “tabuleiro” fixo, mas sim um espaço sugerido com as áreas para cada elemento da partida: à frente, encarando o exército do oponente, ficam as cartas de Personagem e seus equipamentos, seguidos pelas cartas Planta. Atrás de tudo, no canto inferior esquerdo (e oposto ao baralho) fica a pilha de descartes, para onde vão todas as cartas utilizadas ou derrotadas.

Existem duas maneiras de atingir a vitória: a) Fazer os Pontos de Conhecimento do oponente chegarem a zero; b) Fazer com que todas as cartas do oponente vão para a

pilha de descarte. O espaço dedicado ao descarte é chamado, em *Lendas e Batalhas*, de Esquecimento. Cada jogador começa a partida com 20 Pontos de Conhecimento, e vai perdendo conforme suas cartas são destruídas. O combate envolve a disputa entre Ataque e Defesa de uma carta de Personagem contra outra. Também é possível atacar diretamente o Conhecimento do oponente caso ele não possua cartas para se defender. As cartas Folclóricas, por outro lado, são equivalentes a magias. Elas não entram em combate, apenas realizam um efeito instantâneo. Para ativá-las, é preciso enviar cartas para o Esquecimento como custo a ser pago.

Entre os vários tipos de cartas diferentes, há uma constante no *design*: todas são compostas por uma grande imagem em destaque seguida por um texto de três a quatro linhas contendo uma breve história daquilo que está sendo retratado. As regras permitem que um jogador utilize entre 40 e 80 cartas no seu baralho, sendo elas divididas nas seguintes categorias: cartas Históricas, Folclóricas, Fera, Planta e Apoio.

As primeiras, representando personagens (supostamente) pertencentes à nossa historiografia factual, são identificadas pelo símbolo da “ampulheta atemporal” e possuem essencialmente duas separações: *portugueses* – podendo ser nobres, militares, governantes, religiosos ou exploradores, e *indígenas* – sem nenhuma variação de classe. Nesta primeira e única edição lançada até então, a temática é o *Descobrimento*. A expansão fracassada, *Expedições Secretas*, insistiria na temporalidade, mas acrescentaria novos personagens ao enredo histórico: outros portugueses, espanhóis e franceses. As figuras humanas nessas cartas são imbuídas pela arte de um lugar heroico, em imagéticas de poder e enfrentamento, como vemos na Imagem 2.



Imagem 2 – Cartas de personagens portugueses. Fonte: Lendas e Batalhas (2019)

As chamadas cartas Folclóricas trazem, exclusivamente, seres da fantástica popular brasileira (imagem 3). Neste artigo, as compreendemos enquanto *mitos*, não como sinônimo de mentira ou falsidade, mas na acepção antropológica do termo, como sistema dinâmico de símbolos, arquétipos e esquemas que tende a transformar-se em narrativa (DURAND, 2012, p. 62). Narrativas, estas, que tem por característica o relato e a repetição – estratégias para assim melhor impregnarem-se no simbólico e continuarem a ser narradas.

No jogo, seu símbolo é o *olho mágico*, representado iconograficamente no canto superior direito. No canto esquerdo, o valor no círculo vermelho indica o *número de descarte*, possuído apenas por cartas desta categoria. Eles indicam a quantidade de cartas que devem ser enviadas para o Esquecimento para que o ser folclórico possa utilizar sua magia em campo.

Não é sem motivo que o componente fantástico está presente já no título do jogo – sob a ideia de *Lenda*⁵, e também na representação iconográfica de sua logo: um olho fendido, com pupila na vertical. As criaturas nos fascinam. Rastros ancestrais de nós

⁵ Diferente dos mitos, que são narrativas dinâmicas e universalizantes, mobilizadas a partir do imaginário arquetipológico, as lendas são narrativas fixadas no tempo e no espaço, com raízes na realidade objetiva (CASCUDO, 2002). Fatos históricos, envoltos de fantasia e mistério, derivam em lendas.

mesmos, os mitos carregam em si nossos sonhos e medos, esperanças e anseios. Mitos, enquanto um braço da literatura oral, pertencem ao corpo de saberes tradicionais compreendido por uma vertente de estudiosos como *Folclore*.

O termo, como tantos outros nas Ciências Sociais, está em disputa. Há mais de 50 anos, Renato Almeida já lamentava as visões negativas quanto ao termo, utilizado para representar “tudo quanto é exótico, pitoresco, falso, banal. (...) Um comentário ridículo da vida da gente do povo, colocando seu homem como um pasmado diante das paisagens urbanas” (*apud* RABAÇAL, 1967, p. 2). Isso diz respeito ao termo, ou justamente sobre ao modo como as culturas populares e saberes tradicionais são subalternizadas por uma hierarquia orientada pelo conhecimento científico e pela razão ilustrada? Eis uma questão que não se resolve há décadas, e foge do espectro deste trabalho trazer a ela uma solução. O que podemos é refletir sobre o modo como a noção de *Folclórico* foi utilizado no jogo.

As cartas que compõe este conjunto, em ordem alfabética, são as seguintes: Anhangá, Boitatá, Boto Cor de Rosa, Capelobo, Curupira, Gorjala, Iara, Labatut, Mão de Cabelo, Mula sem Cabeça, Pisadeira, Quibungo, Saci-Pererê e Vitória-Régia. Se compreendermos, entretanto, o termo Folclore como apontamos na introdução deste texto; enquanto os modos de *sentir, pensar e agir* de um povo que caracterizam sua identidade e são transmitidos pela tradição e repetição, plasmados tanto em elementos materiais quanto imateriais, percebemos uma limitação na compreensão do termo no jogo. Brincadeiras populares, práticas tradicionais de cura e objetos intrínsecos à cultura material presentes no jogo também fazem parte da árvore do folclore, mas não são assim nomeados.



Imagem 3 – Cartas folclóricas. Fonte: Lendas e Batalhas (2019)

Para finalizar a descrição dos tipos de cartas, temos ainda as Feras – em que vemos representações de animais da fauna brasileira. As criaturas estão sempre colocadas enquanto ameaças a serem derrotadas: insetos gigantificados, animais sem pupila para denotar certa monstrificação. Se os animais, por si só, já representam um desafio, as cartas Planta não são meras representações da flora, mas ações desencadeadas por elas: seja a feitura de um chá, o envenenamento pela seiva, ou a queda de um tronco. São como armadilhas dispostas no campo que podem ser acionadas mesmo durante o turno do oponente. Por fim, temos as Cartas de Apoio, que englobam de armas e utensílios até uma esquadra de caravelas.

Chama atenção, de início, a opção feita pelos desenvolvedores do jogo de representar a “riqueza histórica e cultural” do país a partir de um cenário que retome o período da colonização. A escolha poderia justificar-se a partir de uma decisão cronológica, como o período em que se inicia o tensionamento entre as terras de Pindorama e de Vera Cruz que dará origem ao Brasil como o conhecemos. A hipótese, todavia, não se sustenta quando observamos uma série de elementos anacrônicos no conjunto de cartas.

Encontramos, entre os personagens históricos, aqueles cuja agência no Brasil se deu entre o início do século XVI e meados do XVII, sendo Maurício de Nassau (1604-1679) o marco mais recente. Ainda assim, na Imagem 3 identificamos a representação de um *Boto Rosa* transformado em homem, vestido com o terno branco e o chapéu panamá que denotam sua caracterização do século XIX.

Mitos como a *Iara*, cujo primeiro registro se dará também apenas três séculos após a colonização (CASCUDO, 2002, p. 151-154) são incorporados já desde o início. O mito conhecido como *Labatut* é derivado da figura histórica de Pierre Labatut, um militar francês que serviu à coroa portuguesa comandando o chamado “Exército Pacificador” do século XIX – responsável por conter as revoltas ao longo da costa brasileira que buscavam a independência de Portugal. Devido à sua violência, o nome do mercenário tornou-se sinônimo de monstro, de bicho-papão, ao longo do Nordeste do Brasil. É mais uma figura que antecipa em 300 anos sua emergência descontextualizada.

Não há negros representados enquanto personagens históricos no universo de *Lendas e Batalhas*, mas mitos negros tais como o *Saci* e *Quibungo* já circulam pela terra. O primeiro tem sua etnia deslocada: apresenta-se com traços indígenas⁶, seja na pele - que se assemelha à dos personagens desse povo - seja pelas pinturas corporais que ostenta no braço e no rosto. No entanto, o cachimbo na boca lembra mais um de barro como o dos pretos velhos do que os *petyngúá* dos Guarani.

Já o *Quibungo* é um papão africano, que vem do imaginário dos negros escravizados das regiões do Congo e Angola. A suposição dos pesquisadores é que seu nome tenha como tradução um termo para Lobo, como frequentemente aparecia nas narrativas populares em África, junto a personagens como Anansi, a Aranha. Por vezes, ainda, é Souza Carneiro, em *Os Mitos Africanos no Brasil* (1937), coleta versões inclusive que lhe dão aspectos sagrados. Segundo uma delas, o *Quibungo* seria um alabô - espírito protetor - dos ibejis de uma raça de lobos que era muito maior que um

⁶ Existem especulações de que o mito do *Saci* teria emergência entre os Guarani no sul do Brasil a partir do final do século XVIII, como a entidade *Yasy Yateré* (CASCUDO, 2002). Os primeiros registros de *Saci* no Brasil já datam de meados do século XIX como duende negro. Possivelmente o *Saci Pererê* é uma derivação mítica do *Yasy* dos Guarani com o acréscimo de outros mitemas e mitologemas.

elefante. E que tinha duas bocas: uma para mastigar sem engolir e outra, nas costas, para engolir sem mastigar.

Na passagem ao Brasil, o mito é eufemizado pelo racismo que estrutura as relações de poder durante a escravidão, ao ponto em que o gigantesco quibungo passa a ganhar conotações de fraco, covarde e ladrão. “Assim o Quibungo baiano é simultaneamente homem e animal, com formas definitivas ou indistintas, espécie de lobo ou velho negro maltrapilho, faminto, sujo e esfarrapado, supremo temor para todas as crianças do mundo.” (FERNANDES, PITHON, 2010, p. 69). Um contexto riquíssimo para ser explorado, mas que acaba se perdendo quando só resta a imagética de um monstro com a boca nas costas. O lastro da visão redutora do mito, no entanto, ainda aparece no texto descritivo da carta: “Apesar de suas crueldades, é tolo, medroso e carece de inteligência” (LENDAS E BATALHAS, 2019).

Outro objeto que parece deslocado, como observamos na Imagem 4, é o *chá de quebra-pedra*: servido com um saquinho de infusão em uma xícara de vidro. Por outro lado, a representação da *essência de capim limão* retoma uma construção imagética típica dos jogos de fantasia, recorrendo a uma estética de um medievo mágico, quase como uma “poção de cura”. Entre as cartas não temos apenas a semente, mas a *guerra de mamonas* – remetendo diretamente à brincadeira infantil, em mais uma decisão que parece afastar o jogo de uma proposta histórica consistente.



Imagem 4 – Cartas do tipo Planta. Fonte: Lendas e Batalhas (2019)

2.3. Velhas e novas colonizações

Se a temporalidade definida para o cenário é permeada por reacomodações anacrônicas, percebemos que a manutenção do foco no período colonial foi um ponto nevrálgico a partir do qual as negociações foram feitas. Certamente se trata de um período histórico marcante e que não deve ser negligenciado, mas há vários enfoques possíveis ao se retratar o binômio Cultura Popular e História que não este.

Identificamos nestas escolhas narrativas adotadas por *Lendas e Batalhas* uma tendência no mercado dos jogos. “O colonialismo, tanto enquanto ideologia quando como período histórico tem sido uma rica fonte de inspiração para a cultura pop contemporânea, seja no formato de filmes, romances, jogos digitais ou analógicos” (BORIT, BORIT, OLSEN, 2018, p. 2). De modo conjunto, as lógicas expansionistas, civilizatórias, eurocêntricas e racistas que o fundamentam são igualmente naturalizadas.

Harrer alerta para isso quando aponta para a criação e manutenção de um *império casual* no universo da ludicidade; uma categoria ideológica penetrante, que resiste à decolonização ao tornar o problema do império invisível (2018, p. 2). Como consequência, isso resulta na construção de “um mundo lúdico (neo) colonial cujo foco implicitamente opressivo no herói branco ocidental passa despercebido” (2018, p. 3).

Ainda quando despidas de algum nível de compromisso histórico, a narrativa na colonização instaura-se de inúmeras maneiras: seja nas repetições do tropo do confronto com o nativo, que mesmo de uma raça “não-humana” incorpora elementos culturais de povos racializados (HIGGIN, 2008), seja pelas mecânicas de melhoria diretamente ligadas à ideia de expansão territorial e apropriação de recursos. “Isso perpetua um ciclo interminável sem limites de fronteiras. Não há fim para a fronteira do mundo digital. Estas ideologias podem ser perpetuadas indefinidamente” (EUTENEUER, 2018, p. 18-19).

Tomemos como exemplo a experiência de Johnson. Mulher de ascendência filipina, a autora pondera que está acostumada a consumir conteúdos que ao mesmo tempo são e não são feitos para ela. Eles são, uma vez que o interesse do mercado é o consumo massivo; e não o são uma vez que insistem em representações brancas,

eurocêntricas e masculinas. Ainda assim, registra o enorme desconforto que surgiu durante uma partida do jogo de tabuleiro *Small World*.

No jogo, baseado em conquistas e expansões, havia territórios sinalizados como pertencentes às “Tribos Perdidas”. “Desde o nome, seu destino era predeterminado. Elas existiam para serem esquecidas, para desaparecer do mundo conforme suas terras são tomadas. Sua única função é serem eliminadas”. (JOHNSON, 2016, s/p). Na mecânica de *Small Worlds*, um território perdido pode ser reconquistado, mas isso não acontecia no caso das tribos: suas peças eram devolvidas para a caixa e aquele representava seu fim no universo do jogo. “Para jogar o jogo e vencer era preciso tomar suas terras, devolvendo seus tokens para a caixa e ganhando pontos de vitória ao fazê-lo. Ainda assim, eu me percebi em conflito. Eu queria ganhar, mas não queria participar deste tipo de narrativa. (JOHNSON, 2016, s/p).

Isso nos leva a constatação que é também um questionamento:

Ainda que *designers* e produtores de jogos do século XXI tenham acesso a uma vastidão de fontes de inspiração para criar seus mundos, não somente da história oficial, mas também de teorias históricas não-hegemônicas e contrafactuais (...) jogos que perpetuam preconceito eurocêntrico e que falham em questionar o projeto colonial europeu continuam aparecendo no mercado (BORIT, BORIT, OLSEN, 2018, p. 32).

Por quê, afinal, tais produtos continuam aparecendo? Se compreendemos que “jogos não são uma metáfora para cultura, mas resultado dela” (ORTEGA-GRIMALDO, 2008, p 36), que vão reificar modos de socialização e produção de subjetividades, qual imagem está sendo evocada neste universo lúdico? Por certo que não se trata de um processo necessariamente consciente de assumir uma postura ativa de reforço colonizador a ser transmitida no jogo. Ainda assim, se o *game design* reproduz e se apropria dos tropos coloniais por padrão é por reflexo de uma série de processos culturais de colonização do próprio imaginário as quais devemos nos atentar.

Se nenhuma atenção é dada ao modo como nossas assunções naturais sobre ‘nativos’ e ‘escravos’ estão amarradas aos estereótipos, estas

assunções serão inseridas em produtos de entretenimento sem questionamento enquanto expressões da aventura (...). Em outras palavras, fazer nada significa deixar o racismo inferencial persistir (HARRER, 2018, p. 10).

Leitura crítica

Vamos retornar ao nosso objeto empírico para refletir sobre o jogo a partir das ponderações levantadas. Se as mecânicas de regras orientam os jogadores quanto às condições de vitória, qual é o objetivo último para o qual é direcionado quem joga *Lendas e Batalhas*? Vence a partida, lembramos, aquele jogador que conseguir levar a zero os Pontos de Conhecimento do adversário. As cartas derrotadas são enviadas para o Esquecimento, lugar para onde vão histórias, fauna, flora e folclore. Revive-se, dentro desta estrutura lúdica, conflitos que efetivamente levaram ao cumprimento das regras de forma literal: memórias apagadas, conhecimentos perdidos, histórias esvanecidas das populações tradicionais.

Uma resposta possível seria que, a partir do jogo, haveria a possibilidade contrária: a da revanche. A de utilizar cartas indígenas para não só resistir, como também levar portugueses ao esquecimento. A ilusão da igualdade, entretanto, esvanece a partir do observado no próprio jogo: por mais que se tente, não há isonomia no tratamento das duas facções. E isso se mostra em diversas instâncias.

No baralho, são oito cartas representando europeus históricos, sendo elas Pedro Álvares Cabral, Pero Vaz de Caminha, Martim Afonso de Souza, Padre Manuel de Nóbrega, José de Anchieta, Dom João III, Dom Manuel I e Maurício de Nassau. Do lado dos indígenas, apenas Arariboia, Iniguaçu e Paraguaçu. Considerando também os personagens presentes nas cartas de Apoio, temos Cacique e Índio Curioso – representando o primeiro nativo que fez contato com as caravelas portuguesas - contra Bobo da corte, Fidalgo e Barão.

Para além do quantitativo, podemos observar também a forma como as histórias de cada personagem são narradas nas cartas. Enquanto entre os europeus, a documentação disponível permite uma ampla contextualização, o mesmo não acontece

com as cartas indígenas. Afinal, além de suas narrativas terem sido historicamente invisibilizadas, por vezes o registro restante é limitado.

Em um estudo sobre os jogos de tabuleiro *Puerto Rico*, *Struggle of Empires* e *Archipelago*, que trazem o mote da colonização, percebeu-se que as mecânicas “trabalham para humanizar o colonizador enquanto desumanizam o sujeito colonial, por vezes pela invisibilidade deste último, outras pela falta de agência, detalhes e caracterização complexa. (BORIT, BORIT, OLSEN, 2018, p. 34)”.

Algo semelhante percebemos ao observar a carta de Iniguaçu (Imagem 3) em que a o desconhecimento é assumido pelo próprio meta-texto. Na imagem, lemos: “Apesar da falta de informações sobre a história de Iniguaçu, sabe-se que ele foi um famoso cacique indígena da tribo indígena Potiguara” (LENDAS E BATALHAS, 2019). O fato de que os portugueses possam ser classificados em várias classes, enquanto ao indígena cabe apenas o papel de si mesmo mostra o posicionamento em que o jogo se coloca diante dos dilemas históricos.

Imagem 3 – Cartas de Indígenas



Fonte: Lendas e Batalhas (2019)

Outro elemento extremamente controverso e que se destaca em *Lendas e Batalhas* é a carta *Catequese*, incorporada dentro das mecânicas. José Maria Paiva compreende que elemento intrínseco à colonização é a sujeição; o ato de tornar o outro

dependente, obediente, dissuadindo-o do confronto. Nesta lógica, tanto a Guerra quanto a Catequese eram faces da mesma moeda. Seja de maneira subjetiva, com o ato de cristianizar os “gentios” representando também a incorporação de valores e da cultura da colônia, seja de maneira mais direta – como ao oferecer a opção por uma submissão não sangrenta.

(Os portugueses) mandavam à frente os missionários, com palavras doces, falando a linguagem do bem. Em caso de recusa, punham-se os missionários na retaguarda e falavam a linguagem do mal, a linguagem das armas; uma vez sujeitados os índios, voltavam novamente os missionários da retaguarda, e pregavam a doutrina. (PAIVA, 1978, p. 57)

Ainda assim, houve resistência. O próprio autor separa trechos de cartas que mostram que, mesmo diante da morte, muitos indígenas recusavam o batismo forçado pelos jesuítas como única forma de atingir a vida eterna, frustrando os religiosos. Outros encontravam nos ritos o caminho para terem certos direitos e cidadania reconhecidos, utilizando-se estrategicamente da fé e do nome cristão para sobreviver da forma como lhes era possível. Ainda assim, a violência do processo e a imposição da razão dicotômica europeia causou profundos impactos no equilíbrio sociocultural dos povos indígenas (PAIVA, 1978, p. 65), e suas implicações podem ser vistas ainda hoje. No Censo de 2010, 51% da população indígena se declarava católica, 26% evangélica e apenas 5% seguiam o que a pesquisa denominou religiões de “tradição indígena” (DIAS JUNIOR, VERONA, 2015, p. 1144). Com a avanço evangélico na última década, as porcentagens tendem a ser ainda menos auspiciosas.

Lendas e batalhas faz a opção por tornar a carta de Catequese um *buff* (ou seja, um elemento de bonificação) tanto para cartas do tipo Religioso quanto para cartas Indígenas. A primeira vez que a carta foi divulgada, vale pontuar, recebeu críticas nos comentários nas redes sociais. Naquele momento, ela dava +1 de força e + 1 de defesa sempre que ligada a um indígena. A partir do *feedback* negativo, que recuperava a ideia da religiosidade católica como forma de docilização de corpos, os desenvolvedores chegaram à versão lançada: mantém-se o bônus de força, mas diminui-se um ponto na

defesa. Para um sistema em que o ataque é privilegiado, não é nada que prejudique seu uso⁷.

Na análise de Harrer sobre o jogo *The Conquest: Colonization* encontramos a catequese enquanto uma opção civilizatória. Quando uma cidade é tomada, um ícone de cruz cristã passa a ser indicada no território. O que permite que um assentamento passe de “bárbaro” para “civilizado” será a quantidade de ouro a ser investida e a quantidade de turnos necessários até a conclusão da cristianização (HARRER, 2018, p. 10).

Em sua *Crítica da Imagem Eurocêntrica*, Ella Shohat e Robert Stam compreendem este fenômeno como uma “forma de pensar que permeia e estrutura práticas e representações contemporâneas mesmo após o término oficial do colonialismo” (2006, p. 21), e que partilha com ele bases ideológicas comuns ao imperialismo. Orientado a nível estrutural, é um exercício constante de vigilância e sensibilidade.

O eurocentrismo situa-se de modo tão inexorável no centro de nossas vidas cotidianas, que mal percebemos sua presença. Os traços residuais de séculos de dominação europeia axiomática dão forma à cultura comum, à linguagem do dia-a-dia e aos meios de comunicação, engendrando um sentimento fictício de superioridade nata das culturas e dos povos europeus (SHOHAT, STAM, 2006, p. 20).

Este encontro com o Outro Exótico, que deve ser docilizado está calcado na nossa relação com a alteridade. Como Hall nos lembra, se por um lado a *diferença* faz parte do processo de produção de significado sobre o mundo – necessária para formação da língua e da cultura, para as identidades sociais e a percepção de si mesmo enquanto indivíduo –; “por outro, (a diferença) é, ao mesmo tempo, ameaçadora, um local de perigo, de sentimentos negativos, de divisões, de hostilidade e agressão dirigidas ao ‘Outro’” (HALL, 2016, p. 160).

Perversão desta relação com o outro é a estereotipagem, que “essencializa, naturaliza e fixa a diferença” (2016, p. 191), promovendo ruptura e exclusão. “Simbolicamente, ela fixa os limites e exclui tudo o que não lhe pertence” (2016, p.

⁷ Disponível em <https://www.instagram.com/p/B3SP9PhDwkP/>. Acesso em 14 jun. 2021.

192). Para Higgin, é tarefa das empresas de jogos empenhar-se para romper com as raízes coloniais e eurocêntricas da fantasia, bem como eliminar a conotação que vincula imediatamente humanidade à branquitude. A construção destes mundos lúdicos embranquecidos reifica noções preconceituosas de raça e “excluem a negritude do discurso, expondo-a apenas em um espetáculo racista” (2008, p. 21).

Lendas e Batalhas efetivamente exclui negros do universo narrativo do jogo. Os primeiros africanos escravizados foram trazidos ao Brasil ao final da primeira metade do século XVI. Movimentos de resistência que derivam no surgimento de importantes personagens e eventos históricos desdobram-se desde então. Apenas a título de exemplo, o Quilombo dos Palmares teve seu surgimento, apogeu e queda ao longo de todo o século XVII – período que, como vimos, também foi abordado pelas cartas históricas.

O desbalanço das informações, funções e distinções estéticas entre as cartas que representam portugueses e a que buscam representar indígenas torna sua falange menos convidativa no universo do jogo. Os “Pontos de Conhecimento” já foram perdidos, o esquecimento já levou boa parte de sua história. Para além disso, quando se coloca em oposição estes dois grupos, evoca-se imagens de contraste: natureza x cultura; civilização x barbárie e assim por diante. O que Stuart Hall percebe com relação aos negros pode perfeitamente representar a relação estabelecida com os povos indígenas nas Américas: “Identificados com a natureza, simbolizavam o ‘primitivo’ em contraste com o ‘mundo civilizado’ (HALL, 2016, p. 162).

No jogo, representativos desta natureza ancestral monstruosa – e, portanto, a ser enfrentada e dominada – estão além dos povos originários também as cartas *Fera*, em que animais são retratados sempre com os olhos brancos, sem pupilas, e em enquadramentos que os agigantam. Ao retratar enquanto terríveis inimigos tatus, besouros e pássaros, tão banais para o cotidiano dos povos nativos, encontramos mais um indício sobre o olhar de quem está sendo evocado no jogo: um reforço da perspectiva eurocêntrica e exotificadora.

3 CONSIDERAÇÕES

Na análise de *Lendas e Batalhas* percebemos potencialidades intrínsecas à sua proposta. Por meio do jogo, é possível ter uma nova visão sobre algo do cotidiano: o chá servido pela avó se torna poção de cura; o óleo essencial ganha ares de elixir; a cultura popular, subalternizada e invisibilizada, torna-se interessante ao ser reimaginada a partir de outras referências estéticas. “Os resultados culturais na forma de jogos de tabuleiro podem induzir o interesse nos jogadores desde que alinhados com reconhecimento ou descoberta de identidades por meio das quais os jogadores podem projetar emoções e fantasias” (ORTEGA-GRIMALDO, 2008, p 36).

É na construção destes pontos de encontro entre a experiência cotidiana e aquela a ser experienciada no jogo que está uma forte possibilidade de envolvimento e aproximação. Ao refletir sobre a forma como a cultura é representada em videogames, Penix-Tadsen recorre à Giddens para entender como estes signos culturais são desincorporados e desterritorializados para serem virtualmente reincorporados e reterritorializados no ambiente de jogo, adquirindo novos significados (2016, p. 144).

Esses novos significados, no entanto, não suplantam os antigos. Em verdade, coexistem, mas não sem conflito. A título de exemplo: o lobisomem brasileiro, tradicionalmente, não tem nem forma de lobo e nem se transforma durante a lua cheia. Ainda assim, a força da forma erigida pela mídia deste licantropo cinematográfico gera imagens híbridas entre cultura popular e a cultura pop. Assim, não se trata de refletir sobre supostas fidelidades de uma adaptação das culturas populares, mas sobre as consequências deste processo que buscamos desenvolver nossa crítica cultural.

Vocacionado para valorizar a riqueza histórica e cultural do Brasil, *Lendas e Batalhas* toma decisões editoriais ao enquadrar a temática das culturas populares que o converteram rapidamente em objeto deste estudo sobre as colonizações lúdicas. A primeira se evidencia logo no título: o combate como forma definitiva de chegar à vitória. Mais do que isso, temos os resultados *in game* deste combate: a destruição do outro que drena seus Pontos de Conhecimento e leva suas cartas – a representação imagética deste conhecimento adquirido – para o Esquecimento.

Em uma segunda instância, opta ainda por uma demarcação histórica do cenário em um período de disputas: o Descobrimento. E nesta seleção, mesmo oferecendo duas facções a serem utilizadas pelo jogador, demarca inadvertidamente sua posição (afinal, a descoberta de terras é um predicado dos colonizadores, não dos nativos). A variedade de cartas, funções disponíveis e de suas informações para cada um dos grupos distintos é tão díspar que revela a falta de isonomia possível entre ambos.

Há ainda uma terceira instância, a descontextualização do material de referência. Isso afeta especialmente as cartas Folclóricas, em que mitos são desbastados de qualquer lastro histórico de emergência e reduzidos à função estética. Assim, criaturas que existem por conta do imaginário afro-brasileiro estão presentes antes mesmo da introdução de personagens negros; seres que surgiriam apenas com séculos de colonização (como o boto e a iara) antecipam anacronicamente sua emergência em 300 anos à revelia.

Aproximações afetivas são possíveis, mas fica claro que no processo de desterritorialização, a pluralidade das culturas populares (a região de agência dos saberes, variantes locais, populações que experienciam as práticas retratadas) é negligenciada para a criação de uma imagem unificada de Brasil, não apenas a nível geográfico, mas também a nível temporal, onde tudo o que aconteceu antes da Proclamação da República pertence a um mesmo amálgama espaço-tempo que partilharia dos mesmos mitos, crenças e expressões.

Como bem reconhece Penix-Tadsen, diante da complexidade do real, a simplificação é sempre necessária quando a cultura é representada em qualquer mídia ou formato (2016, p. 146). Neste processo, os jogos de cartas são exemplos peculiares: sua limitação de espaço torna as escolhas derivadas desta simplificação ainda mais radicais, podendo com facilidade levar à estereotipia. Este processo, ainda assim, já era esperado. Os questionamentos se desdobram mesmo, para além da representação imediata, para as decisões criativas que operacionalizaram os personagens.

Uma representação acrítica e supostamente isonômica da história colonial reforçará intrinsecamente a persistência de uma colonização do próprio imaginário. Isso

se manifesta especialmente na disparidade entre cartas de indígenas e de europeus; com as primeiras sendo despidas de classes, com menor número de personagens e com bases históricas limitadas pelo próprio processo colonial que as apagou. O modo como a relação desses povos com a religião foi tratada no *card game* instrumentaliza de maneira positiva o processo de aculturação pelo cristianismo; negligenciando a crítica necessária.

Ao convidar jogadores a se envolverem em uma reencenação incompleta de um passado moralmente questionável pelos olhos do colonizador estereotipado, estes jogos podem influenciar na experiência cultural, social e estética de fenômenos ideológica e historicamente conectados ao colonialismo. Como Chapman afirma: ‘os jogos tendem a nos dizer mais sobre o Eu do presente do que sobre passado coletivo’ (BORIT, BORIT, OLSEN, 2018, p. 34).

Acima de tudo, chama-nos atenção a própria estrutura do jogo, cuja vitória depende de ataques que buscam eliminar os conhecimentos do adversário e apagar sua história, conduzindo-o ao Esquecimento. Assim, *Lendas e Batalhas* leva irrefletidamente para o universo lúdico uma violência que foi factualmente efetivada contra os povos tradicionais.

Curioso é notar que as cartas Folclóricas são as únicas que exigem o descarte de uma outra carta para entrar em campo. Uma vez que descartar é sinônimo de enviar para o Esquecimento, para mobilizar um conhecimento folclórico o jogo exige que algo seja esquecido – sendo que é justamente ao recorrer aos saberes tradicionais e retomá-los enquanto rastros do passado, mas que orientam presente e futuro, que retomamos nossas memórias identitárias.

Outras formas de narrar são possíveis. Se todo ato de contar histórias é uma seleção, estar consciente sobre estes processos decisivos pode colaborar para evitar a propagação de preconceitos inferenciais, fundamentado em uma lógica eurocêntrica e colonial. Fugir do período ou fingir que ele não existiu é falsear nosso passado; todavia, existem outros pontos focais a serem retratados ou mesmo pontos de vista a serem

deslocados que permitam maior complexidade no endereçamento de temas tão sensíveis.

Sem esta consciência, tentativas de representação tenderão à estereotipia dos povos nativos, à representação limitada de suas esferas de atividade e trabalho possíveis e ao enviesamento discursivo (BORIT, BORIT, OLSEN, 2018, p. 34). No âmbito do folclore, a falta de reflexão sobre o que está sendo adaptado, a perda de lastro histórico e geográfico e a insistência em vincular a cultura popular ao passado ermo tendem a despir as narrativas tradicionais de sua potência simbólica, reduzindo-as ao seu valor estético.

A vigilância contra o racismo estrutural e a introjeção de valores eurocêntricos é a grande alternativa para impedir que o “império casual” de que fala Harrer (2018) continue se expandindo, e que estas colonizações lúdicas deixem de florescer.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, R. **A Inteligência do Folclore**. 2 ed. Rio de Janeiro: Ed. Americana, 1974.
- BELTRÃO, L. O folclore como discurso. In: MELO, J. M.; FERNANDES, G. M. **Metamorfose da Folkcomunicação**. São Paulo: Editae, 2013. p. 511-515
- BORIT, C., BORIT, M., OLSEN, P. Representations of colonialism in three popular, modern board games: Puerto Rico, Struggle of Empires and Archipelago. **Open Library of Humanities** v. 4, n. 2, 2018, p. 1-40.
- CARNEIRO, E. **A Dinâmica do Folclore**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1965.
- COMISSÃO NACIONAL DE FOLCLORE. **Carta do Folclore Brasileiro**. Salvador: CNF, 1995. Acesso em 02 jan. 2022. Disponível em: <http://fundaj.gov.br/geral/folclore/carta.pdf>.
- CASCUDO, L. C. **Literatura oral no Brasil**. São Paulo: Global, 2002.
- _____. **Dicionário do Folclore Brasileiro**. São Paulo: Global, 2012.
- DIAS JUNIOR, C.; VERONA, A. P. Perfil religioso da população autodeclarada indígena no Brasil: considerações a partir do censo demográfico de 2010. **Horizonte**, v. 12, n. 36, p. 1140-1159. 2014
- DURAND, G. **As estruturas antropológicas do imaginário: introdução à arquetipologia geral**. São Paulo, Martins Fontes, 2012.

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, 2018. pp. 1–24,

FERNANDES, Gleicienne. PITHON, Mariana. **De quibungos e meninos**. Belo Horizonte: FALE/UFMS, 2010.

HALL, S. **Cultura e representação**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio: Apicuri, 2016

HARRER, S., Casual Empire: Video Games as Neocolonial Praxis. **Open Library of Humanities** v. 4, n.1, 2018, p. 1-28.

HIGGIN, T. Blackless Fantasy - The disappearance of race in massively multiplayer online role-playing games. **Games and Culture**, v. 4, n. 1, 2008. Pg. 3–26.

JOHNSON, A. Positionality and performance: a player's encounter with the lost tribes of Small World. **Analog Game Studies**. V. 3, n. 5.. 2016. Acesso em 01 set. 2021. Disponível em <https://analoggamestudies.org/2016/09/positionality-and-performance-a-players-encounter-with-the-lost-tribes-of-small-world/>.

LENARCIC, J.; MACKAY-SCOLLAY, J. Trading card games as a social learning tool. **Australian Journal of Emerging Technologies and Society**. v. 3, n. 2, p. 64-76. 2005.

LENDAS E BATALHAS. **Lendas e batalhas**, 2019. Página inicial. Acesso em 01 set. 2021. Disponível em <https://lendasebatalhas.com.br/como-jogar/>.

LUYTEN, J. M. Folkmídia: uma nova visão de folclore e de folkcomunicação. In: SCHMIDT, C. (org.). **Folkcomunicação na arena Global**. São Paulo: Ductor, 2006. p.39 - 49.

MCLUHAN, Marshall. **The mechanical bride: folklore of industrial man**. London: Duckworth Overlook, 2011

ORTEGA-GRIMALDO, F. **Games as cultural practice: postcolonial imaginations**. Dissertação (Mestrado). Fine Arts in Critical Studies and Artistic Practice. Texas Tech University, 2008.

PAIVA, J. M. **O papel da catequese dos índios no processo da colonização 1549-1600**. Dissertação (Mestrado em Educação). Unicamp, 1978.

PENIX-TADSEN, P. **Cultural Code: Video Games and Latin America**. Cambridge: The MIT Press, 2016.

RABAÇAL, A. J. **Influências Indígenas no Folclore Brasileiro**. Porto: Junta Distrital do Porto, 1967.

SHOHAT, E.; STAM, R. **Crítica da imagem eurocêntrica: multiculturalismo e representação**. São Paulo: Cosac e Naify, 2006

SOUZA CARNEIRO, Antônio Joaquim de. **Os mitos africanos no Brasil**. Rio de Janeiro: Companhia Editora Nacional, 1937

TURKAY, S.; ADINOLF, S.; TIRTHALI, D. Collectible Card Games as Learning Tools. **Procedia - Social and Behavioral Sciences**. v. 46, 2012, p. 3701-3705

WOODS, S. **Eurogames**: the design, culture and play of modern European board games. London: McFarland, 2012

Original recebido em: 23 de fevereiro de 2022

Aceito para publicação em: 04 de maio de 2023

Andriolli Costa

Andriolli da Costa é professor adjunto do Departamento de Jornalismo da UERJ. Doutor em Comunicação e Informação pela UFRGS, mestre em Jornalismo pela UFSC e graduação em Comunicação Social: Jornalismo pela UFMS. cursou estágio pós-doutoral em Crítica Cultural na UNEB, na linha de pesquisa de Tradição Oral e Produção de Narrativas. É membro do Nutopia - Núcleo das Tradições Orais e Patrimônio Imaterial (UNEB), da Comissão Sul-Mato-Grossense do Folclore e integrante da diretoria da Rede Folkcom (2022-2024). Atua principalmente nas seguintes áreas: Jornalismo, Teoria do Jornalismo, Cultura Popular, Tradição Oral e Imaginário



Esta obra está licenciada com uma Licença
Creative Commons Atribuição-NãoComercial-CompartilhaIgual 4.0 Internacional