

ANA FLÁVIA MARTINS MAIA

**NARRATIVAS E IMAGINÁRIOS: O BRASIL DOS INDIE
GAMES**

PUC-CAMPINAS

2021

ANA FLÁVIA MARTINS MAIA

“NARRATIVAS E IMAGINÁRIOS: O BRASIL DOS INDIE GAMES”

Este exemplar corresponde à redação final da Dissertação de Mestrado em Linguagens, Mídia e Arte da PUC-Campinas, e aprovada pela Banca Examinadora.

APROVADA: 30 de abril de 2021.



Prof. Dr. Tarcísio Torres Silva

(Orientador - PUC-CAMPINAS)



Prof.ª Dr.ª Eliane Fernandes Azzari

(PUC-CAMPINAS)



Prof.ª Dr.ª Flávia Tavares Gasi

(PUC-SP)

Ficha catalográfica elaborada por Vanessa da Silveira CRB 8/8423
Sistema de Bibliotecas e Informação - SBI - PUC-Campinas

794.8 Maia, Ana Flávia Martins
M217n

Narrativas e imaginários: o Brasil dos Indie Games / Ana Flávia Martins Maia. -
Campinas: PUC-Campinas, 2021.

101 f.: il.

Orientador: Tarcísio Torres Silva.

Dissertação (Mestrado em Linguagens, Mídia e Arte) - Programa de Pós-
Graduação em Linguagens, Mídia e Arte, Centro de Linguagem e Comunicação,
Pontifícia Universidade Católica de Campinas, Campinas, 2021.

Inclui bibliografia.

1. Jogos eletrônicos. 2. Cultura - Estudo e ensino. 3. Imaginário. I. Silva, Tarcísio
Torres. II. Pontifícia Universidade Católica de Campinas. Centro de Linguagem e
Comunicação. Programa de Pós-Graduação em Linguagens, Mídia e Arte. III. Título.

CDD - 22. ed. 794.8

ANA FLÁVIA MARTINS MAIA

**NARRATIVAS E IMAGINÁRIOS: O BRASIL DOS INDIE
GAMES**

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Linguagens, Mídia e Arte da Pontifícia Universidade Católica de Campinas como parte integrante das exigências para obtenção do grau de Mestre em Linguagens, Mídia e Arte.

Orientador: Prof. Dr. Tarcisio Torres Silva

PUC-CAMPINAS

2021

Agradecimentos

Eu gostaria de dedicar esta dissertação aos meus pais, pelo apoio incondicional, pelo suporte e pelo estímulo a buscar sempre mais: saber mais, ser mais, ouvir mais. Essa busca incessante não teria o mesmo significado sem vocês.

Aos meus amigos da vida: vocês são meu porto seguro.

Às minhas parceiras do PPG, pelas trocas, pelo apoio e pela irmandade.

Aos professores do Programa de Pós Graduação em Linguagens, Mídia e Arte. Especialmente à Eliane Azzari, Eliane Righi e Luísa Paraguai. Vocês trazem sensibilidade, crítica e paixão pela pesquisa. Eu não estaria aqui se não fosse por cada uma de vocês.

Ao meu orientador, Tarcisio Torres, pela paciência, pelas palavras tenras e pelos ensinamentos: essa jornada não teria sido a mesma sem você.

Dedico por fim a cada um que esteve presente durante essa trajetória. A Carina, pelo estímulo e pela parceria na vida. Ceci e Yann, vocês fazem da minha casa um lar. Beatriz, pelo “tamo juntas” nessas madrugadas difíceis na quarentena. A Le, você me traz paz nos dias de tormenta. O apoio de vocês me guiou nessa caminhada.

Narrativas e imaginários: o Brasil dos Indie games

Memorial

Meu percurso como jogadora teve início de forma quase paralela ao meu processo de alfabetização. Com um PC comprado no final da década de 90, aos 5 tive acesso a narrativas que para a época eram quase que estritamente imagéticas. De forma quase que instintiva, eu compreendia que para concluir a aventura devia guiar meu personagem do ponto A até ponto B, e assim, sem grandes conhecimentos do texto propriamente escrito, eu guiava meu herói em nossa jornada de “cliques”.

Filha única de uma geração criada sobre 4 paredes, desde o início dos meus anos encontrei nas telas companhia de príncipes persas, impérios egípcios e CD-ROOMS que me transportavam diretamente para o tempo dos dinossauros.

Juntamente com a literatura, eu devorava essas narrativas, e foi para melhor acessá-las que tive meu primeiro contato com um dicionário de inglês. Através delas, pude romper barreiras linguísticas, culturais e (em alguns momentos, até sociais). Há um exercício de alteridade ao navegar por uma linguagem até então estrangeira: um desbravamento. Eu vou até o texto, o navego e por ele sou conduzida. Nos consumimos.

Barthes fala de um desejo do texto para com o leitor, um texto tagarela, de confusão e coabitação de todas as linguagens, mesmo que possivelmente incompatíveis em um diferente plano de ideias, geradas por um autor que não sabe bem onde seu leitor está; e não o é necessário. O necessário é o espaço: a possibilidade, a dialética, o encontro.

A viagem por essas narrativas digitais se dá de forma especialmente desbravada: colisões, destruições, *game overs*. Um rompimento de fronteiras, o abrir de cortinas entre uma etapa e outra. O acréscimo que é habitar uma linguagem nesse espaço até então estrangeiro e a satisfação de ultrapassá-la: deixando aparecer seu artifício histórico, seus eixos de ligação entre ela, entre mim, entre diferentes dimensões, ora subjetivas, ora sociológicas.

Para a Ana Flávia de 12 anos, pouco importava as implicações do universo que me era dado, pouco me perturbava a destruição de civilizaçõeszinhas fictícias e a

universalização imprudente contida na linguagem eurocentrada do universo que eu consumia-habitava. Aceitava de bom grado a hipótese colonizadora que me era proposta: e como seria diferente?

É da linguagem. A escritura imposta hospeda mas também hostiliza. Se apropria. (Se) esconde.

O entendimento de um olhar acadêmico mais complexo sobre o tema se deu em meados de minha graduação, quando tivemos que criar um projeto de pesquisa sobre um assunto que nos interessava. “De brincadeira” propus uma análise de traduções não-oficiais feitas pela comunidade gamer. Sabia já que se traduz o tempo todo, uma língua que pertence sempre ao outro.

Procuro-me nesses outros lugares. Aprendo (uma) história a partir de produtos que operam dentro de um cenário global dominado por uma cultura homogeneizada de produção e distribuição em massa de tendências. Essa história pode ser minha. Pode não ser.

A construção por vez discursiva, por vez simbólica do que vem a ser nossas “identidades” vem de uma ideia (também discursiva) de nação, composta por mitos fundadores e uma memória cultural que nem sempre nos condiz. O que nos foi dado pela grande mídia me causava uma sensação estranhamente familiar, imprópria, pejorativa, grotesca.

O pensamento que me coloniza é sempre o do outro. A universalização e relativização de eventos e opressões historicamente situadas por meio de um discurso ocidentalizado cria amarras culturais em meu próprio imaginário. Quero agora descolonizá-lo.

Descobri nos jogos “alternativos”, ou “independentes”, um espaço para narrativas com perspectivas mais poéticas e experiências mais profundas, às vezes intimamente associadas à personalidade do seu criador. Minha escolha de olhar para narrativas dentro de produtos culturais contemporâneos com temáticas “tipicamente” brasileiras é de importância fundamental para melhor compreensão do momento em que vivo e nas relações que se materializam nesses novos discursos. Virginia Woolf falava sobre ser uma mulher e habitar uma literatura majoritariamente masculina. “Cada sexo escreve sobre si mesmo”.

Tomo então, por meio dessa, a minha voz. Te convido, leitor, a me acompanhar nesse percurso narrativo, no qual irei relatar minha jornada por esses espaços, ora hostis, ora hospedeiros que é a ficção: por vezes minha, por vezes do outro, por vezes de uma nação, cultura ou sociedade composta na complexa semiótica dos videogames. Estarei com Dandara, em uma luta contra a opressão em um tempo/espço enigmático e rapsódico. Zeferina, líder quilombola e sua luta pela sobrevivência e emancipação de seu povo em uma cidade de salvador pixelizada. E por fim Cícera, em uma jornada árida pelo sertão de canudos.

Resumo

Esta pesquisa realiza um percurso pelas narrativas dos *indie* games brasileiros *Dandara* (LongHatHouse 2018), *Banzo – Marcas da Escravidão* (Uruca, 2018) e *Árida* (Aoca Game Lab, 2019), tendo como objetivo principal entender e identificar na composição de suas narrativas aspectos referentes ao seus imaginários histórico e culturais. Entendendo que os *indie* games (ou jogos independentes) no Brasil operam dentro de um cenário global dominado por uma cultura homogeneizada de produção e distribuição em massa de tendências, parte-se dos estudos culturais para melhor compreender a função desse mercado “*indie*” ou alternativo dentro desse contexto. Para análise dos jogos, trazemos alguns aspectos referentes a teoria do imaginário de Gilbert Durand, além de referências sobre questões da cultura e identidade brasileiras.

Palavras-chave: indie games, estudos culturais, imaginário

ABSTRACT

This research takes a journey through the Brazilian indie games narratives Dandara (LongHatHouse 2018), Banzo - Marks of Slavery (Uruca, 2018) and Arid (Aoca Game Lab, 2019). Our main goal is to understand and identify in the composition of their narratives aspects related to their historical and cultural imaginary. Understanding that indie games (or independent games) in Brazil operate within a global scenario dominated by a homogenized culture of mass production and distribution of trends, we start from cultural studies to better understand the role of this “indie” or alternative market within that context. For game analysis, we bring some aspects related to the theory of imagery by Gilbert Durand, in addition to references on issues of Brazilian culture and identity.

KEYWORDS: indie games, cultura studies, imaginary

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - *Blanca*, personagem brasileiro no jogo *Street Fighter II*

Figura 2 - Cidade de São Paulo pelo jogo *Assassins Creed 3*

Figura 3 - A favela de São Paulo, cenário principal no jogo *Max Payne*

Figura 4 - Maiores mercados de games

Figura 5 - Mercado global de games

Figura 6 - Arte promocional de *Braid*

Figura 7 - Arte de capa de *The Binding of Isaac*

Figura 8 – Captura de tela inicial da *Steam*

Figura 9 - Captura de tela feita por nós no dia 13/05/2020 da página de curadoria “Jogos Brasileiros

Figura 10 - Captura de tela do jogo GAMESJAMGAMESSJAM

Figura 11 - Captura de tela feita por nós da tela inicial do jogo *Sobrevivendo ao Corona*

Figura 12 – *Dandara dos Palmares*, segundo artista desconhecido.

Figura 13 - Captura de tela de *Dandara*

Figura 14 - Captura de tela de *Dandara*. O Retrato de Tarsila.

Figura 15 – Captura de tela de *Dandara*. General Augustus.

Figura 16 – Captura de tela de *Dandara*. *Bélia, o coração de pedra*

Figura 17 – Captura de tela de *Dandara*. “SEJA”

Figura 18– Captura de tela de *Dandara Trabalhe*”

Figura 19 - *Captura de tela de Dandara: Éldar*, uns dos chefes finais, engravatado.

Figura 20 - *Captura de tela de Dandara: Momentos que antecedem um dos confrontos finais do jogo com Eldar.*

Figura 21- Captura de tela de *Árida*. Canto de cordel que introduz a história.

Figura 22 – Captura de tela de *Árida*. Tião introduzindo a mecânica de salvamento do jogo

Figura 23 - Captura de tela de *Árida*. A imagem de Firmina.

Figura 24 - Captura de tela de *Árida*. Altar de orações de Firmina.

Figura 25 - Captura de tela de *Árida*. O poema final em *Árida*

Figura 26 – Captura de tela inicial de *Banzo*.

Figura 27 - Captura de tela de *Banzo*. Parque Bartolomeu, cenário principal do jogo.

Figura 28 - Captura de tela de Banzo. Na imagem, Vó Maria compartilhando com a neta a história do Quilombo.

Figura 29 - Captura de tela de Banzo. Na imagem, o Quilombo do Urubu.

Figura 30 - Captura de tela de Banzo. Localização do Quilombo e das fazendas durante o gameplay

Figura 31 – Captura de tela de Banzo. Cenário Quilombola destruído.

Figura 32 - Captura de tela de Banzo. Menu desbloqueado ao descobrirmos o terreiro.

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Adaptação nossa da classificação isotópica das imagens (Durand, 2002)

Tabela 2 – Classificação dos jogos

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	15
2. CAPÍTULO 1: UM MAPEAMENTO DO CENÁRIO DE GAMES.....	20
2.1 O Global.....	20
2.2 O independente.....	21
2.3 <i>Indie?</i>	23
2.4 <i>Indie</i> é mão de obra!.....	25
2.5 O Local: os <i>indie</i> games no Brasil.....	26
2.6 <i>Steam</i>	28
2.7 Game-ativismo.....	30
2.8 Menos <i>Playstation</i>	32
3. CAPÍTULO 2: ESTUDOS CULTURAIS E IMAGINÁRIO.....	37
3.1 Uma perspectiva pós-colonial.....	37
3.2 No Brasil.....	38
3.3 Identidade e cultura na pós-modernidade.....	40
3.4 Um panorama interseccional.....	43
3.5 Narrativa, Ludologia e Gênero em games.....	45
4. CAPÍTULO 3: METODOLOGIA.....	49
5. CAPÍTULO 4: ANÁLISE DOS JOGOS.....	49
5.1 Dandara: história, as lendas e imaginário.....	53
5.2 A Dandara do videogame.....	57
5.3 Os Sertões, cordel e cultura pop.....	68
5.4 Cícera, <i>survival</i> e canudos.....	71
5.5 Zeferina, oralidade e religião.....	83
5.6 O Banzo e as marcas da escravidão.....	85

5.7 Um mapeamento do Imaginário.....	95
5.8 Considerações finais.....	97
REFERENCIAS.....	

1. Introdução

Na medida em que os sistemas e seu acesso se expandiram na sociedade, espaços para criação de diferentes representações e produção de artefatos culturais também foram possibilitados. Dentro então dessa lógica imperialista e coisificada, cria-se então uma imagem “terceiro-mundista” que se esgota midiadicamente através de associações rasas do que se imagina da cultura popular brasileira: futebol, samba, sexo, carnaval e fortes associações à violência ou a um cenário tropical.

Com o crescimento da indústria de games no Brasil, o mercado, atendendo às demandas do público consumidor, passou a dar maior atenção a essas representações. Nos games, vemos em Street Fighter¹ II, Blanka, criatura monstruosa que na infância sofreu um acidente de avião sobre a floresta Amazônica. O personagem foi então criado por animais selvagens, e se tornou uma espécie de personificação da selva.

Majkowski, T. (2019) demonstra, em seu artigo sobre realismo grotesco e carnalidade em estudos de games a partir dos conceitos bakhtinianos, as tendências eufóricas do mainstream ocidental

¹ Capcom (1991)

matança sem consequência e a uma estética bruta, que opera quase como uma limpeza clínica.

Partindo dessa constatação, o autor parte da teoria literária para demonstrar então a jornada de um herói – usualmente dentro dos moldes hegemônicos ocidentais – quase que de higienização clínica do feio, do diferente, do outro.

Figura 1 - Blanca, personagem brasileiro no jogo Street Fighter II



Fonte desconhecida

Em *Assassins Creed 3*², vê-se uma cidade de São Paulo suja e maltrapilha composta por falantes de um português desconfortável com um sotaque semelhante ao norte-americano. A “homenagem” teve direito também a um pedido de desculpas³ da desenvolvedora Ubisoft, no qual o criador admite a reprodução de estereótipos e relaciona o erro ao fato do retrato ter sido feito “com uma mentalidade ‘gringa’, que nem sempre é boa para a imagem do Brasil” (Chaverot, B. 2016)

A cidade foi representada também no jogo *Max Payne 3* (2012), e, apesar de estereótipos acerca da violência e pobreza, trata o cenário e ambientação do país de forma realista, dando atenção especial aos signos culinários e a polícia.

Figura 2 - Cidade de São Paulo pelo jogo *Assassins Creed 3* (Ubisoft, 2012)

² Ubisoft (2012)

³ Disponível em

<https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2012/12/ubisoft-pede-desculpas-pela-fase-brasileira-em-assassins-creed-3.html>> Acesso em 20/05/2020



Fonte: *Techtudo*

Figura 3 - A favela de São Paulo, cenário principal no jogo Max Payne (*Rockstar Games*, 2012)



Fonte: desconhecida

O mercado independente de games hoje influencia também a grande indústria como um todo e possui importante espaço nas grandes plataformas (*PS4*, *Xbox One*, *Nintendo Switch*). Nessa pesquisa, estaremos analisando jogos independentes produzidos por empresas nacionais lançados com suporte *Windows* e disponíveis na *Steam*⁴, plataforma de distribuição desenvolvida pela *Valve Corporation*.

Atuando entre as grandes redes de distribuição digital do mercado e, com um alcance quase global, a *Steam* serve de espaço de interação entre sua comunidade

⁴ Valve Corporation, 2003

e possui espaços para criação de fóruns, curadorias, discussões, *artworks*, *mods* e uma ponte de comunicação entre desenvolvedores e jogadores.

Ao observar a recorrente força de um movimento que tem recebido reconhecimento e visibilidade, os objetos de pesquisa são jogos brasileiros com uma temática nacional, que de alguma maneira levantaram diferentes formas de se pensar sobre o espaço que está sendo representado e suas reflexões acerca de seu imaginário cultural.

Os jogos que analisaremos foram rastreados pela plataforma *Steam*, e escolhidos por declaradamente abordarem em seus cenários e temáticas que traçam paralelos ou lidam diretamente com questões que fazem referências a um passado (ou presente) histórico brasileiro como escravidão, ditadura e a seca no sertão.

São eles *Banzo: Marcas da escravidão* (*Uruca Game Studio*, 2018), jogo de estratégia que tem como protagonista a Rainha Zeferina, importante figura histórica da memória brasileira. *Dandara* (*Long Hat House*, 2018) Trazendo elementos inovadores ao subgênero *Metroidvania*⁵, sua protagonista, Dandara, tem inspirações na figura histórica Dandara dos Palmares. A heroína, invocada no universo do game, já nasce com seu destino definido: derrubar a opressão e resgatar os oprimidos do esquecimento. E *Árida: Backland's Awakening* (*Aoca Game Lab*, 2019), onde acompanhamos a luta por sobrevivência de Cícera, uma sertaneja de 13 anos.

Objetivos

Geral

Compreender o emprego das tradições culturais e imaginárias pelas narrativas do indie games selecionados, além de observar possíveis contribuições dos jogos para a configuração representativa das personagens.

Específicos

Distribuídos em 4 momentos, sendo eles:

⁵ Subgênero de jogos tradicionalmente de ação-aventura. O nome é inspirado nos clássicos *Metroid* (NES, 1986) e *Castlevania: Symphony of The Night* (1997) e é caracterizado pela presença de um largo mapa que para ser completamente acessado requer exploração, coleta de itens e resolução de puzzles.

- a) Mapear o cenário de jogos independentes no Brasil, mostrando seu crescimento e formas de fomento dessa indústria;
- b) Selecionar jogos com personagens e narrativas provenientes de discursos e invocações de uma história ou memória cultural nacional.
- c) Realizar revisão bibliográfica a respeito da cultura nacional, imaginário, e narrativa em games.
- d) Analisar os jogos a partir de seus elementos e sincretismos entre imaginário e cultura e estabelecendo diálogos com a teoria do imaginário e história brasileira.

Metodologia

Pesquisa de propósito exploratório e caráter qualitativo. Os dados serão coletados e analisados com base na plataforma *Steam* e na literatura disponibilizada nos bancos de dados SCIELO e Google Acadêmico com as palavras-chave: estudos culturais, decolonização, videogames, imaginário.

A execução da metodologia utilizada consiste no percurso digital pelos jogos *Árida* (2019), *Dandara* (2018) e *Banzo* (2017) tendo como plano de fundo discussões acerca de suas influências históricas e traçando diálogos com o imaginário cultural que as constituem. A coleta de dados para análise se dará através de capturas de tela tiradas durante o gameplay.

Como dispositivo analítico, estaremos partindo do conceito de imaginário de Gilbert Durand (2002). A metodologia analítica, de caráter qualitativo, envolve uma leitura crítica dos jogos a partir de recortes de seus elementos simbólicos e narrativos, buscando traçar paralelos com a história e a teoria e melhor compreender o sincretismo entre personagens, narrativa e imaginário.

Para análise e compreensão desses elementos, será realizado o que Durand (2002) nomina percurso antropológico da imagem. O percurso de Durand envolve um rastreamento de suas estruturas prévias, de modo a dar luz ao seu trajeto representativo histórico e antropológico. Para o autor, o imaginário se estabeleceria então dentre essas intersecções, localizadas no que seria o “interior” da sua cultura.

O caminho antropológico se representaria através de gestos dominantes como esquemas, símbolos e mitos. Em sua dissertação “Videogames e Mitologia: A

poética do Imaginário e dos mitos gregos nos jogos eletrônicos”, Gasi (2013), determina, através desse percurso, três tipos de presença do imaginário em obras de videogame com referências mitológicas: a) o uso de imagens intrínsecas, b) o sincretismo mitológico e c) as auras mitológicas.

A partir desse percurso antropológico, a imagem intrínseca seria “aquela que faz uso de literalismos em sua narrativa ludológica para mostrar apontamentos a certo imaginário” (Gasi, F. 2013). A autora enquadra o game *God of War* (2007) na categoria, que possui como temática principal a mitologia grega.

O sincretismo mitológico, como aponta Gasi se daria nos casos das narrativas dadas de forma “não tão literais”, ou seja, através da mistura de elementos históricos conhecidos ou não, de maneira mais livre e com temas possivelmente mais contemporâneos. Tal característica foi atribuída ao jogo *Bioshock* (2007)

A aura imaginária se daria através de um processo mais onírico de criação, em um universo com diferentes arquétipos e mitologias, em que o desenvolvedor opta por revisitar certas figuras, “mas não necessariamente”, ou seja, sem um literalismo. Para tal, Gasi (2013) atribui o universo de *Eternal Sonata* (2007), jogo inspirado na vida e obra do compositor Frédéric Chopin.

Os frameworks dados por Gasi (2013) servirão como referência para o percurso entre os jogos escolhidos, onde analisarei a possibilidade da aplicação de tais conceitos a tríade de jogos selecionados. Aqui, por estarmos nos tratando de jogos de temáticas nacionais, estaremos criando associações também entre narrativas “tipicamente” brasileiras, ou seja, presentes em uma tradição literária (ou canônica) perpetuada, reverberada ou ressignificada até os dias atuais pelos meios de comunicação.

É de meu interesse verificar como os jogos selecionados dialogam com tais conceitos em suas narrativas e como, com suas especificidades, estabelecem relações entre sua história, cultura e imaginário. Com todos os dados em mãos, pretendemos compreender como tais narrativas contribuem e significam para o cenário nacional de produção de games no atual período histórico.

2. CAPÍTULO 1- MAPEAMENTO DO CENÁRIO DE GAMES

2.1 O global

A indústria de games, hoje multibilionária, vem desde os anos 70, momento de ascensão com a criação do Atari em 1972 e então de sua como concorrente, a Nintendo, em 1982 protagonizando uma disputa acirrada entre oriente e ocidente. Atualmente, a indústria global de games⁶ é dominada principalmente pelo mercado estadunidense que de acordo com dados levantados no ano de 2019, viria a ultrapassar a China e alcançar um crescimento de 13,9% ao ano, gerando um lucro de cerca de \$36.9 em 2019. Como indicam os dados levantados pela *Newzoo*, os Estados Unidos e a China representariam cerca de 49% do público consumidor global de games.




Os dados contidos na figura 4 e 5, bem como as perspectivas geradas a partir daquele ano foram levantadas em 2019 pela *Newzoo*, fonte para solução e desenvolvimento/publicação de games.

O primeiro gráfico mostra os 10 maiores mercados consumidores de games. Estaria no topo, ainda, a China, com receita de \$36.540M (USD), seguida pelos Estados Unidos \$35.510M (USD) e então o Japão \$18.683M (USD).

⁶ Fonte:

<https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-generate-152-1-billion-in-2019-as-the-u-s-overtakes-china-as-the-biggest-market/>

Figura 4 - Maiores mercados de games

	País	Região	População	Internet pop.	Receitas (USD)
1	 China	Ásia	1.420,1M	900,6 milhões	\$ 36.540M
2)	 Estados Unidos da America	América do Norte	329,1M	273,7 milhões	\$ 35.510M
3)	 Japão	Ásia	126,9M	121,2 milhões	\$ 18.683M
4)	 República da Coreia	Ásia	51,3 milhões	48,9 milhões	\$ 6.194M
5)	 Alemanha	Europa Ocidental	82,4 milhões	76,8 milhões	\$ 5.721M
6	 Reino Unido	Europa Ocidental	67,0 milhões	64,7 milhões	\$ 5.348M
7)	 França	Europa Ocidental	65,5 milhões	59,1 milhões	\$ 3.875M
8)	 Canadá	América do Norte	37,3 milhões	34,8 milhões	\$ 2.900M
9	 Espanha	Europa Ocidental	46,4 milhões	40,2 milhões	\$ 2.583M
10)	 Itália	Europa Ocidental	59,2 milhões	42,0 milhões	\$ 2.547M

Fonte: Newzoo⁷

Como podemos observar na figura 4, atualmente esse mercado é dominado principalmente pelos mobiles⁸, que representam cerca de 48% de seu segmento total. Os jogos de PC possuem o menor segmento previsto de crescimento, aumentando apenas 4.8% ao ano, apesar da plataforma possuir uma posição estável no mercado global (previsões entre 22% e 19% entre 2018 e 2022) e possuir suporte para os gêneros populares atualmente, como os MOBAs⁹ e Battle Royales¹⁰.

Quanto às maiores empresas desenvolvedoras¹¹, em primeiro temos a Tencent (China), seguida pela Sony (Japão) e então Microsoft (EUA).

⁷ Todos os dados da Newzoo estão disponíveis em: *Newzoo Global Games Market Report 2019 | Light Version*: <<https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2019-light-version/>> Último Acesso em 30/05/2021.

⁸ Termo referido aos jogos para plataformas como iOS e Smartphones

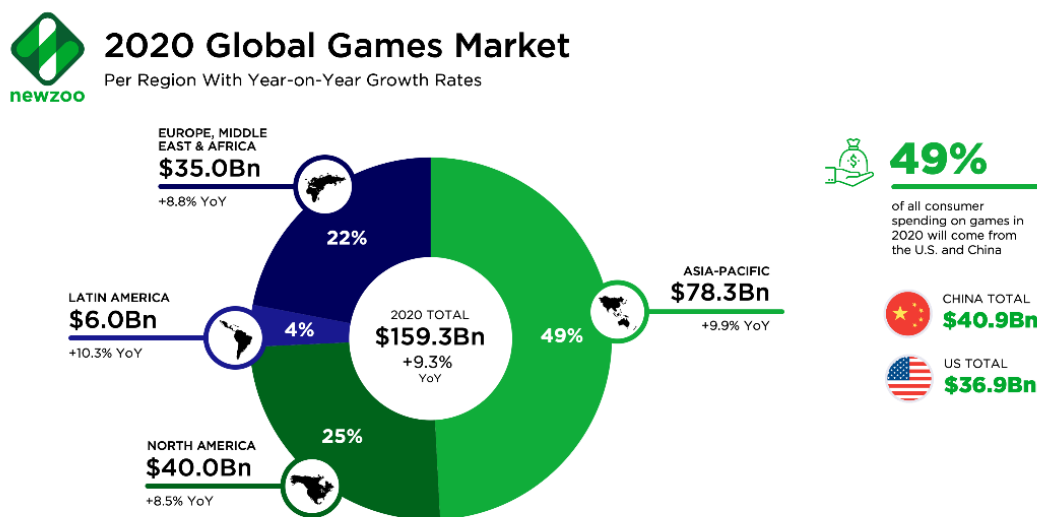
⁹ Ou Multiplayer Online Battle Arena, gênero competitivo popularizado principalmente pelos eSports que consiste na separação de dois times em um mapa simetricamente distribuído. Vence o primeiro time que derrubar as torres do lado adversário. DOTA e League of Legends foram importantes popularizadores do gênero.

¹⁰ Jogos de batalha em tempo real geralmente ambientados em um mundo aberto que consiste na sobrevivência do jogador através do racionamento de equipamentos, armas e eliminação do adversário. São atualmente populares títulos como FreeFire, FORTNITE e PUBG.

¹¹ Fonte: <https://newzoo.com/insights/rankings/top-25-companies-game-revenues/>

Quando vemos o gráfico de perspectiva de crescimento de receita na figura 5, notamos que a América Latina demonstra os maiores percentuais previstos de crescimento de consumo (10%), seguida pela Ásia e então a América do Norte.

Figura 5 – Mercado global de games (Newzoo, 2019)



Source: ©Newzoo | 2020 Global Games Market Report | April Update
newzoo.com/globalgamesreport

Fonte: Newzoo

2.2- O independente

Com o avanço tecnológico e a demanda constante por lançamentos e maior variedade dentro das plataformas, os *indie games* conquistaram seu espaço dentro dos consoles e plataformas de game. O endosso a essa indústria por grandes empresas como a Microsoft, que incluiu em seu catálogo digital um espaço para esse tipo de criação contribuiu com uma virada na indústria, que passou então a contar com esse tipo de conteúdo em suas bibliotecas digitais.

*Braid*¹², lançado em 2008 por Jonathan Bow, foi um dos causadores não só de uma transformação semântica do termo *indie*, como também dessa virada na Indústria. *Braid* trouxe para os jogos independentes, além de uma estética orgânica e toda

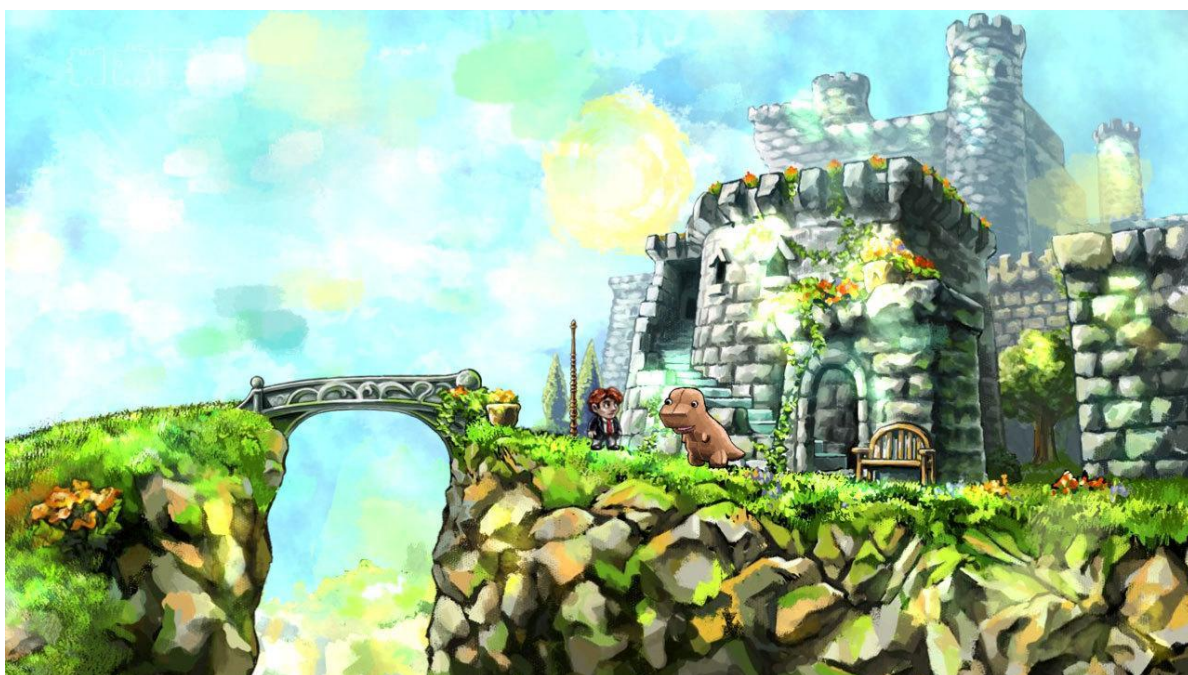
¹² *Number One*, 2008

desenhada a mão e um conceito de narrativa rico e com aspectos profundos ligados a questões pessoais da vida de seu criador.

O jogo não era o que se de esperava para a época, mas abriu portas para esse tipo de produção que tem sido muito bem recebida pelo mercado, e vem investindo cada vez mais em jogos com “características” indie, conceito que vai tomando seus próprios contornos conforme essas narrativas vão surgindo.

Braid foi para os indie games um modelo exemplar de quase que uma reivindicação da indústria por esse tipo de produção. Esse momento foi muito bem marcado pelo documentário *Indie Game - The Movie*¹³, que acompanha a produção de três jogos independentes e a relação pessoal que seus criadores têm com as narrativas criadas.

Figura 6 - Arte promocional de *Braid* (*Number One*, 2009)



Fonte: *Steam*¹⁴

O documentário conta também com o desenvolvedor, design e artista Edmund McMillen, responsável por projetos hoje cultuados no meio *indie* como *SuperMeatBoy*¹⁵ e *The Binding of Isaac*¹⁶. Seus jogos ficaram popularmente

¹³ *BlinkWorks Media*, 2012

¹⁴ “*Braid on steam*” <https://store.steampowered.com/app/26800/Braid/> (Último acesso em 30/05/2021)

¹⁵ *Team Meat* (2010)

¹⁶ Edmund Mcmillen (2011)

conhecidos por trazerem novos elementos a gêneros tradicionalmente populares. Trazendo elementos bíblicos para sua narrativa, *The Binding of Isaac* tem fortes inspirações no clássico *The Legend of Zelda*¹⁷, e por possuir um cenário gerado aleatoriamente, ou seja, é único para cada *gameplay*. O game possui grande valor de rejogabilidade¹⁸. Com suas atualizações, hoje o jogo para ser inteiramente completado requer do jogador aproximadamente 400 horas de *gameplay*.

Esses jogos, que tiveram seus lançamentos em Java¹⁹, hoje possuem espaço também nas grandes plataformas, como Nintendo Switch²⁰ e Playstation 4²¹.

Figura 7 - Arte de capa de *The Binding of Isaac* (Edmund MicMillen, 2011)



Fonte: Steam²²

2.3 Indie?

Para Hesmondhalgh e Meier (2014) o termo se refere simplesmente a organizações que não são corporações, algo verticalmente integrado. Uma definição radical seria algo como “tudo que não é *mainstream*²³”. De acordo com o vocabulário do 2º Censo

¹⁷ Nintendo, 1986

¹⁸ Ou *replayability*. O termo é usado para descrever jogos que podem ser completados mais de uma vez, por vezes desbloqueando novos itens e personagens, como o caso dos *roguelikes*, gênero que se encaixaria *The Binding of Isaac* (2011).

¹⁹ Linguagem de programação usada principalmente para desenvolvimentos em websites.

²⁰ Nintendo, 2016

²¹ Sony, 2013

²² *The Binding of Isaac* on Steam: https://store.steampowered.com/app/113200/The_Binding_of_Isaac/ ultimo acesso em 30/05/2021

²³ Termo associado a correntes predominantes ou “normativas” em uma cultura.

IDBJ (2017), o termo *indie* é geralmente referido às criações com perspectivas mais poéticas e experiências mais profundas, às vezes intimamente associadas à personalidade do seu criador.

É, no entanto, parte de uma cena ora alternativa, ora marginalizada quase que por definição: segundo Oakes (2009), as origens dos movimentos artísticos independentes, ou “*indie*” nos anos cinquenta e sessenta promoviam principalmente o “fazer arte fora do *mainstream*”. O termo, quase como um movimento, pode ser atribuído para o cinema, música e identidade social, operando e muitas vezes se conceitualizando como uma (possível) alternativa em contraposição aos padrões mercadológicos presentes na indústria cultural. De maneira geral, o termo é usado para se referir a um aspecto procedural de produção cultural, feito e distribuído sob condições específicas. Nesta pesquisa, o termo será usado para se atribuir a cena e ao desenvolvimento independente de jogos digitais.

2.4 - Indie é mão de obra

Falar de indie games é, inevitavelmente, falar de seu contexto de produção e da cultura envolvida em torno desse trabalho. Com pouco ou nenhum apoio financeiro ou vínculo empregatício, os desenvolvedores fazem parte de uma categoria econômica instável e fragilizada

Pesquisador de games, cultura digital, tecnologias e estudos do pós-humano, Bart Simon (2013, p.3)²⁴ propõe o seguinte aspecto a ser observado nos indie games:

Não me refiro à ideia de games como projetados ou planejados por um autor ou artista, mas **sim a contextos políticos, econômicos e culturais de produção que nos permitem ver um jogo como um trabalho projetado ou planejado**²⁵. (...) Os *indie games* (...) nos convidam a focar nas complexidades das formas em que jogos são feitos e nas microeconomias e idiosincrasias²⁶ da produção e consumo de jogos²⁷ (SIMON, B. 2013. p. 3)

²⁴ Simon, B.. Indie Eh? Some Kind of Game Studies. *Loading...* v.7 n. 11 (2013)

²⁵ Grifo nosso

²⁶ Um grupo ou uma cultura que cria normas e padrões comportamentais.

²⁷ Tradução nossa

Em seu artigo *Precarity and Why Indie Game Developers Can't Save Us from Racism* (S. Sam, 2019), o autor aponta uma discrepância em torno da atribuição do que vem a ser a “mão de obra” indie, romantizada inclusive por desenvolvedores da indústria triple A²⁸, que vem a delegar aos desenvolvedores independentes um papel de “salvador” ou “reparador” das questões estruturais naturalizadas nas narrativas da grande indústria de games, como racismo, homofobia e imperialismo.

O autor detecta uma construção discursiva em torno dos desenvolvedores e de seu papel na indústria, em que se espera que eles lidem diretamente ou resolvam questões sociais, causando uma dobra no trabalho emocional e cultural, levando em consideração também condições de trabalho autônomo e, por vezes precário.

A escolha de jogos independentes, alternativos, ou “indie games” como objeto se deu em parte por questões relacionadas a determinadas representações da indústria cultural inserida em um cenário global de produção de tendências em massa. Os videogames não estão imunes às normas hegemônicas presentes nos discursos ocidentalizados desse mercado, mas vale lembrar – tampouco os indie games.

2.5 O local – os *Indie games* no Brasil

Na América Latina, o Brasil lidera o mercado de games²⁹ com cerca de 400 empresas atuantes no setor. A indústria de jogos independentes no Brasil teve um crescimento de 164% nos últimos 4 anos (Censo IDBJ, 2018) e tem mais da sua metade composta por empresas jovens, ou seja, com menos de 5 anos de mercado (Censo IDBJ, 2018).

A Lei Rouanet, Inovapps e a Ancine tiveram importante contribuição para a produção e visibilidade desse mercado através de programas de auxílio para o desenvolvimento de programas como o Brasil de Todas as Telas, promovido pelo Fundo Setorial do Audiovisual, que, no ano de 2018 financiaram³⁰ cerca de 45,2 milhões de reais para projetos selecionados por meio de editais.

²⁸ Classificação atribuída ao nível de orçamento envolvido na produção de um jogo. Triple A, ou AAA seriam as megaproduções que circulam e tendem a protagonizar o mercado. Os indie, nessa lógica, seriam os “B titles”, ou “títulos B”.

²⁹

<https://canaltech.com.br/games/brasil-abriga-o-maior-mercado-de-games-da-america-latina-que-vale-us-15-bi-127715/>

³⁰Fonte < <http://www.telesintese.com.br/minc-e-ancine-vao-destinar-r-452-milhoes-para-criacao-de-games/>> acesso em 22/05/2020

Distribuídos geograficamente, a iniciativa contemplou esses editais dedicando 30% para projetos das regiões Norte, Nordeste ou Centro-Oeste e 10% para projetos da região Sul e estados de Minas Gerais e Espírito Santo.

Popularizado e até distribuído para as maiores plataformas como PS4, o gaúcho *Toren*³¹ foi o primeiro game financiado com a ajuda da lei Rouanet. O jogo de aventura conta a história da Criança de Lua em sua solitária jornada de autodescoberta enquanto escala uma gigantesca torre.

Toren possui análises ligeiramente positivas na plataforma de distribuição digital *Steam*, onde pode ser adquirido.

Figura 8 – Arte de capa de *Toren* (*Swordtales*, 2015)



Fonte: *Steam* ³²

2.6 Steam

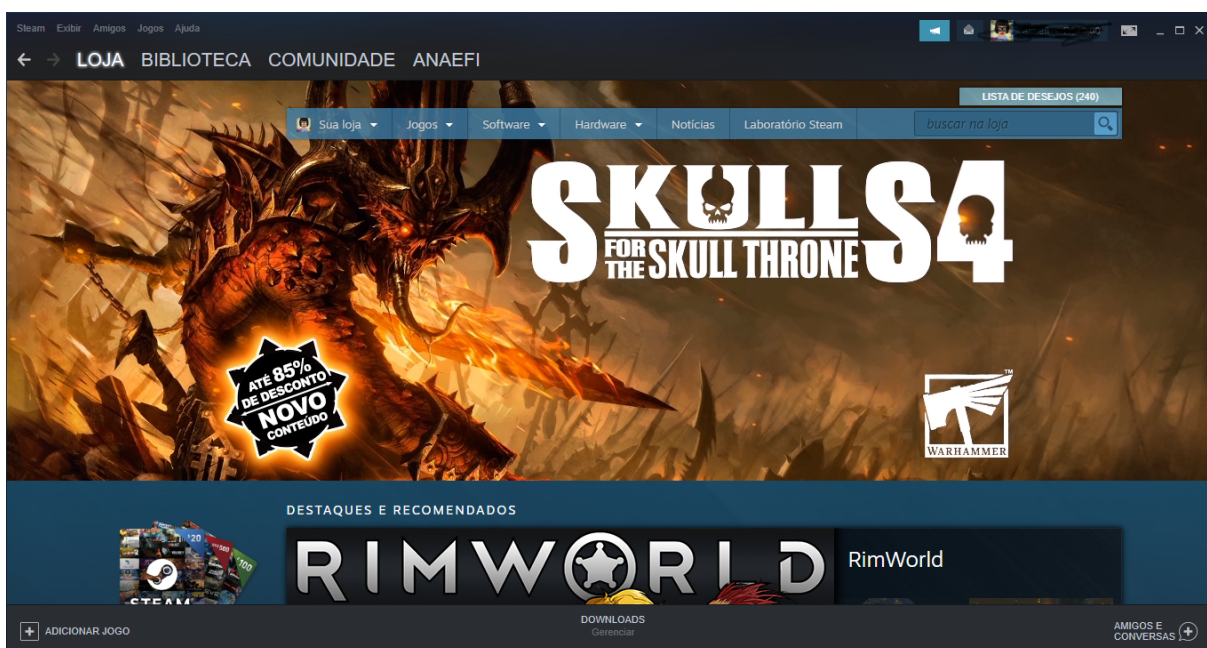
Com o crescimento da indústria de games, novas plataformas de criação e distribuição de jogos foram criadas. Em 2002, a *Valve Corporation*, empresa de

³¹ *Swordtales*, 2015

³² *Toren on Steam*: <https://store.steampowered.com/app/320820/Toren/> Último acesso em 30/05/2021

grande porte no ramo, lançou o *software* de distribuição de direitos digitais *Steam*, com o intuito de integrar desenvolvedores, distribuidoras e consumidores no processo de aquisição de games e ferramentas de programação. Com cerca de 18 milhões de usuários registrados, a *Steam* está entre as 10 plataformas de maior popularização.

Figura 9 – Captura de tela da página inicial da Steam. Registro do dia 27/05/2020.



Fonte: *Steam*³³

Oferecendo aos usuários fácil acesso às mídias digitais, suporte técnico e um ambiente de interação entre a comunidade, os usuários contam também com espaços para criação de fóruns, curadorias, discussões, *artworks* e até *mods*.³⁴

Com amplas potencialidades exploratórias e valor como comunidade, a plataforma, atua também como mediadora dessa cibercultura de nicho que são os indie games e como rede que permite que o usuário, através de um só perfil, crie, consuma, receba, compartilhe e reflita sobre o que foi consumido, em uma complexa convergência de mídias (JENKINS, 2006).

O jogador deixa de ser um consumidor passivo, e, como sujeito do ciberespaço, é convidado a compartilhar e refletir sobre suas experiências, podendo deixar, em seu percurso por essa paisagem digital, com diversas estruturas dialéticas, traços de

³³ <https://store.steampowered.com/>

³⁴ Alterações ou até criações de novos jogos a partir de um original.

diferentes processos de construção de identidade(s) através desses agenciamentos e subjetivações em conjunto com a tecnologia.

De acordo com dados disponibilizados no site da plataforma³⁵, a rede possui cerca de 94 milhões de usuários ativos por mês e serve usuários em mais de 25 idiomas e 35 moedas, provendo aos seus usuários e desenvolvedores ferramentas de impulsionamento de divulgação, acesso antecipado, central da comunidade dedicada aos games disponíveis na loja tais como ferramentas de análise e avaliação pelos usuários, como curadorias e compartilhamento de artes e capturas de *tela in-game*.

A alternativa de acesso antecipado (ou *early-access*) aos games disponibilizada pela plataforma tem sido especialmente vantajosa para desenvolvedores independentes. Esses desenvolvedores podem disponibilizar seus jogos ainda não concluídos para compra antecipada dentro da plataforma, passando então a envolver a comunidade, que com feedbacks contribui com produção do projeto em um processo participatório de desenvolvimento, tal como a contribuição monetária que permite que o jogo continue a ser produzido.

Como demonstrado em estudo empírico³⁶ realizado na universidade de Queens, Ontário (CA), 88% dos produtos em acesso antecipado na *Steam* são desenvolvidos por pequenas empresas ou um único desenvolvedor, indicando a importância da plataforma produtores do nicho.

O dispositivo foi utilizado nessa pesquisa para rastreamento e melhor localização dos jogos a serem analisados através da ferramenta de curadoria, em que usuários criam seus espaços para recomendação ou divulgação de jogos. A página curadora Jogos Brasileiros³⁷ foi criada no ano de 2014 e vem desde então utilizando a plataforma como forma de divulgação de jogos feitos no Brasil ou por brasileiros, facilitando o acesso dentro do amplo acervo disponibilizado na loja *Steam*.

³⁵ Dados coletados em 15/05/2020 (<https://partner.steamgames.com/#overview>)

³⁶ LIN, Dayi; BEZEMER, Cor-Paul; HASSAN, Ahmed E. An empirical study of early access games on the Steam platform. **Empirical Software Engineering**, v. 23, n. 2, p. 771-799, 2018.

³⁷ <https://store.steampowered.com/curator/7182586-Jogos-Brasileiros/>

Figura 9- Captura de tela feita por nós no dia 13/05/2020 da página de curadoria “Jogos Brasileiros”



Fonte: *Steam*³⁸

2.7 Game-ativismo

Tal como a popularização dessas plataformas de distribuição, “as novas tecnologias de processamento, armazenamento e distribuição de informações, ao permitirem a alteração da comunicação, também abrem um novo espaço para o ativismo.” (da Silveira, S.A 2011. p.132) Fenômenos como a expansão da internet e um acesso de certa forma facilitado a softwares de criação e distribuição alteraram de diversas formas a dinâmica das redes e podem alcançar também diferentes esferas públicas, políticas, ideológicas e culturais.

Para da Silveira, S. A (2001), o game-ativismo “nasce das possibilidades abertas pela popularização dos games e pelo aumento de seu número de desenvolvedores (...)”, ou seja, falamos de um “(...) ativismo que busca desenvolver games para denunciar, apoiar e despertar interesse por determinadas causas e campanhas sociais, políticas ou culturais” (Da Silveira, 2001 p.133)

³⁸ Página de Curadoria Jogos Brasileiros na Steam:

<<https://store.steampowered.com/curator/7182586-Jogos-Brasileiros/?l=brazilian>> Último acesso em 30/05/2021

Com as diversas ferramentas criativas possibilitadas pela internet como o desenvolvimento participatório, remixagens e que compõem as formas híbridas de um jogo.

“ Isso indica que grupos sociais e até indivíduos têm condições mais favoráveis para construir redes de mobilização, o que não era possível em uma esfera pública dominada pelos *mass media* (Silveira, 2016 p.132 *apud* Benkler, 2006).

Para Jenkins (2008):

Isso é o que se afirmava que iria ocorrer como consequência inevitável da revolução digital: a tecnologia colocaria nas mãos de pessoas comuns, para sua expressão criativa, ferramentas de baixo custo e fáceis de usar. Derrube as barreiras da participação e forneça novos canais de publicidade e distribuição, e as pessoas criarão coisas extraordinárias. Pense nessas subculturas como frascos de laboratório estéticos. Ponha neles uma semente e observe a germinação (Jenkins, 2008:203)

Em março de 2013 o programador Leaf Corcoran criou o site *Itch.io* como uma plataforma para hospedagem, venda e download de indie games. A página possibilita que os criadores coloquem em seus jogos a opção “pague-quanto-quiser”, na qual o valor do jogo pode ser definido a critério do usuário ou a partir de um valor mínimo, possibilitando a comunidade de fãs contribuir de forma que preferir com trabalho dos desenvolvedores.

O *website* é também popularmente conhecido por promover GAMEJAMS. Populares entre desenvolvedores independentes, os GAMEJAMS são eventos de criação de jogos em um curto período de tempo. Lá, de forma gratuita, temos acesso a um acervo de projetos independentes com diversas temáticas.

Na página Derivas³⁹ a narrativa interativa “Fatura-se⁴⁰”, o jogador é colocado na pele de um reitor escolhido pelo governo e o objetivo do jogo é expor as ameaças que a educação pública vem sofrendo através das reformas neoliberais do atual presidente Jair Messias Bolsonaro.

³⁹Página do jogo Derivas, na Itch.io: < <https://derivassite.itch.io/> > Acesso em 16/02/2021

⁴⁰ “Fatura-se” < <https://derivassite.itch.io/fatura-se> > Acesso em 16/02/2021

Dos mesmos criadores, “A voz do operário⁴¹”, que pode ser jogado nos idiomas Inglês ou em Português, segundo a descrição presente na página, “apresenta uma narrativa da luta dos operários do ABC em meio a um contexto de crise econômica, de repressão e censura pela Ditadura Militar, mostrando algumas das táticas adotadas nas reivindicações da classe trabalhadora”.

2.8 Menos Playstation

Organizado de forma independente e com o apoio de colaboradores, o projeto Menos Playstation⁴², do educador Pedro Paiva, propõe um fazer/pensar videogames à esquerda: “Pensamos o papel de videogame num projeto de sociedade socialista e sem Estado. O PlayStation simboliza essa cultura capitalista-industrial do videogame.” Diz Paiva, P. F (2015) em entrevista à revista *Vice*.

Através de uma violência politizada e com um design “esteticamente conservador” (Paiva, P. F, 2015) traz com visuais nostálgicos e subversivos narrativas imprevisíveis, colocando em questão assuntos de teor político e revolucionário.

Em seu jogo *GAMEJAMGAMEJAM*⁴³, feito para a iniciativa *Anti-FascistGameJam*⁴⁴, o desenvolvedor levanta críticas à “criação neutra” na indústria de games, levantando questões como o próprio uso da língua inglesa por uma cena local, defendido por ser uma “língua neutra”. Abusando de forma ácida do termo neutralidade e ao som de *Panis Et Circenses*⁴⁵ em BITS, o jogo satiriza o popular encontro de desenvolvedores *GameJam* e ironiza discursos referentes ao “fazer arte sem posicionamento” presentes na cultura desenvolvedora e corporativista.

Defensor de uma cena local desenvolvedora e sustentável, além de seu trabalho de criação de jogos com jovens de comunidades carentes, Paiva é responsável também pelo projeto *Pirata de Prata*⁴⁶. Crítico da falta de acessibilidade e alcance das grandes plataformas de distribuição, a iniciativa propõe servir também como vetor de distribuição. A “fliperamosfera” de Paiva propõe um renascimento na cultura

⁴¹ “A Voz do operário” < <https://derivadas.itch.io/a-voz-do-operario> > Acesso em 16/02/2021

⁴² Disponível em < <http://menosplaystation.blogspot.com/> > Acesso em 16/02/2021

⁴³ Paiva, P. F. (2019). Disponível gratuitamente em <https://menosplaystation.itch.io/gamejam-gamejam> > Acesso 28/05/2020

⁴⁴ Disponível em < <https://itch.io/jam/antifa-game-jam> > Ultimo acesso 25/05/2020

⁴⁵ Música da banda brasileira *Os Mutantes* de 1968

⁴⁶ Disponível em < <https://piratadeprata.blogspot.com/> > Acesso 28/05/2020

fliperama que, através de fichas contribuiria com um projeto de acesso e democratização dos videogames para (e pela) a cidade.

O posicionamento de Paiva por um acesso democrático aos jogos se mantém em mensagem clara dentro dos próprios jogos, como pode ser observado na figura 18. Na tela inicial de *Carrocalipse*⁴⁷ o desenvolvedor apoia e encoraja a cópia e exibição pública do produto.

Figura 10 – Captura de tela do jogo GAMESJAMEGAMESJAMGAMESJAM (Paiva, P. F. 2019)



Fonte⁴⁸:

É interessante observar também como indústria de games e seus criadores tem respondido à pandemia do coronavírus. Criado em 2020 para divulgar o projeto *Sobrevivendo ao Coronavrus*⁴⁹, Andreza Salgado, *digital influencer*, ativista e idealizadora do *Perifacon*⁵⁰, ao lado do design e programador Rafael Braga

⁴⁷Disponível gratuitamente em <<https://menosplaystation.itch.io/carrocalipse>> Acesso em 28/05/2020

⁴⁸Disponível em <<https://itch.io/jam/antifa-game-jam>> Último acesso 25/05/2020

⁴⁹ Iniciativa que visa a compra e distribuição de cestas básicas e kits de higiene para periferias de São Paulo. Disponível em <https://linktr.ee/sobrevivendo_ao_corona> Último acesso 28/05/2020

⁵⁰ Evento que busca levar e enaltecer a cultura nerd e geek nas comunidades

desenvolveram o jogo *Sobrevivendo ao Coronavírus*⁵¹ como homenagem aos trabalhadores de moto, serviço essencial especialmente em meio ao contexto da pandemia.

O objetivo do jogo é guiar o motorista em meio a um agitado tráfego em sua rota de coleta de utensílios e cestas básicas, recolhendo a maior quantidade possível. Além de dar visibilidade ao projeto e aos profissionais que trabalham em condições de risco durante a pandemia, o jogo possui em sua tela inicial um link direto para doações e contribuições. *Sobrevivendo ao Corona* pode ser acessado diretamente do navegador.

Figura 11 - Captura de tela feita por nós da tela inicial do jogo *Sobrevivendo ao Corona* (2020)



Fonte⁵²

Recapitulando, nesse capítulo foi feito um panorama geral da indústria de games, partindo de uma perspectiva de um mercado global, onde analisamos dados e as tendências do cenário atual. A partir daí, pudemos compreender melhor do que se trata um material produzido de forma independente, desde suas origens semânticas

⁵¹Disponível em <<https://www.construct.net/en/free-online-games/sobrevivendo-coronavirus-13491/play>>
Último acesso 28/05/2020

⁵² Jogue sobrevivendo ao coronavírus: <<http://bit.ly/SobrevivendoOJogo>> Último Acesso em em 28/05/2020

até os dilemas e implicações da mão de obra e trabalho “*indie*”, de uma cena internacional até a nacional.

Entendemos então que esses produtos passam por plataformas de distribuição que podem contar com comunidades de fãs, formas de financiamentos digitais e diferentes formas de curadorias que contribuem com seu alcance, divulgação e desenvolvimento ao redor do globo.

Por fim, como grande oposição a um mercado globalizado que tende a ter grandes índices de alcance e financiamento, chegamos a uma cena que propõe, através dos games, atuar justamente de forma local e regional, gerando mudanças ora sistêmicas, ora mais imediatistas para o meio a que pertencem.

No próximo capítulo faremos um levantamento a partir dos estudos culturais que auxiliarão na leitura e contextualização dos games selecionados para análise. Buscaremos ilustrar teoricamente sugestões e problematizações de pensadores pós-modernos que expõem diferentes tendências da indústria cultural propondo diferentes formas de rompimentos, intervenções ou deslocamentos para com esse sistema que se estendem à nossa cultura, consumo e diferentes esferas do imaginário.

CAPÍTULO 3. ESTUDOS CULTURAIS E O IMAGINÁRIO

3.1 A perspectiva pós-colonial

Em função do recorte desse trabalho, a perspectiva teórica pós-colonial nos interessa especialmente ao reconhecer e lidar de maneira dialética com as fronteiras e com as diferenças culturais, políticas e sociais entre o macro e o micro presente nessas representações. Entenderemos elas aqui como híbridas, multifacetadas e coexistentes a símbolos e antagonismos de diferentes culturas e imaginários.

Nosso interesse aqui é, especialmente, o de intervir e expor alternativas a essas inclinações que tendem a normalizar tais práticas hegemônicas e acabam por contribuir com uma formação muitas vezes precipitada e irregular ora de um povo, ora de toda uma sociedade para consigo mesma e sua própria história.

Para Boaventura de Souza Santos (2007), o protagonismo do Ocidente no interior desse “sistema-mundo” resultou em uma tensão entre apropriação e violência, servindo como forma de extermínio de todo um arcabouço epistemológico de diferentes povos e culturas e, conseqüentemente, em uma injustiça que surge no epicentro da constituição cognitiva do sujeito em uma escala global.

O autor, em uma análise mais política que geográfica, classifica como países do Sul aqueles levemente denominados de “terceiro-mundo” ou “subdesenvolvidos”

perante o capital dominante, como países da América Latina e de África, enquanto os do Norte seriam aqueles economicamente - portanto, representativa e epistemologicamente - dominantes, como países Europeus e os Estados Unidos. O pensamento abissal é, para ele, essa degradação ontológica e cognitiva que classifica o “lado de cá” pelas lentes do “lado de lá”.

Para ele, o epistemicídio é uma forma extermínio do conhecimento do outro através dessas definições do que são ou não saberes válidos. Essa prática, ou mecanismo de deslegitimação, é recorrente não somente no pensamento científico, mas também dentro da indústria cultural e, claro, na linguagem, principal ferramenta de manutenção desses poderes:

A injustiça social global está assim intimamente ligada à injustiça cognitiva global, de modo que a luta pela justiça social global também deve ser uma luta pela justiça cognitiva global. Para ser bem-sucedida, essa luta exige um novo pensamento — um pensamento pós-abissal (SANTOS, 2007, p. 77)

As epistemologias do Sul vão propor então um diálogo intercultural dentro dessas diferentes epistemologias, unindo e intercambiando formas de conhecimento pensando então em uma forma de rompimento com o pensamento abissal, ou seja, essa forma dura e dominante presente nas epistemologias eurocentradas.

Para Boaventura (2007) a resistência epistemológica deve ser colocada em prática através do exercício de um cosmopolitismo subalterno, um contra movimento em oposição a forças como capitalismo, o colonialismo e o patriarcado.

Para Spivak (2010, p. 60) “o mais claro exemplo disponível de tal violência epistêmica é o projeto remotamente orquestrado, vasto e heterogêneo de se constituir o sujeito colonial como Outro”. É, segundo ela, um projeto de precarização da subjetividade e marginalização da história subalterna que se encontra nas margens da modernidade.

É quando a cultura se torna, então, espaço de institucionalização e prefiguração desses Outros espaços narrativos. “As críticas pós-colonial e negra propõem formas de subjetividade contestatórias que são legitimadas no ato de rasuras as políticas da oposição binária” (Bhabha, 2003, p. 248)

Tenta-se, a partir da crítica pós-colonial, a construção de um novo imaginário social, buscando re-inscrever nessas margens novos circuitos de identidades e significação.

3.2 No Brasil

No Brasil, um país colonizado e com uma forte herança escravocrata, essa tentativa de apagamento e silenciamento de saberes não-hegemônicos tem início, é claro, desde sua colonização, quando negros e indígenas foram obrigados a “adotar” a língua portuguesa como sua como partes do projeto de normatização e consolidação das línguas europeias.

Projeto que é colocado em prática especialmente durante o período de governo militar a partir dos anos 60, onde o projeto de modernidade se consolidou. Segundo Nascimento, G. (2020, p.15), a ditadura militar no Brasil aprofundou um projeto perverso de expansão da precarização e do racismo linguístico”

Nascimento, que investiga a relação entre o racismo e o ensino (de línguas) no Brasil, aponta que “o combate às línguas já faladas pelos povos originários negros e indígenas figura como um dos primeiros atos do mito da brasilidade linguística entre nós, gerando, ao mesmo tempo, epistemicídio e linguicídio”. (2020, p. 13),

De políticas formais de impedimentos da língua materna desses povos, passando pelo ensino de línguas na colônia, até a implantação e sucateamento do ensino da língua inglesa nas escolas, podemos perceber que o projeto de manutenção e racialização das práticas linguísticas no Brasil, que é também legislativo.

Essa formalização da língua e normatização dos saberes através de reformas linguísticas e educacionais foram então essenciais para o projeto político colonial de extermínio de diferentes línguas, histórias e culturas ancestrais.

Olhar para essas questões é importante ao buscarmos compreender como nossa cultura funciona hoje em contraste com nossa herança cultural enquanto nação e como a força das tradições orais no Brasil foram então formas essenciais de resistência e prevalência de saberes ancestrais e subalternos

Para Hall (2006), uma narrativa da nação é constituída pela literatura nacional, mídia e cultura popular.

As identidades nacionais não são coisas com as quais nós nascemos, mas **são formadas e transformadas no interior da representação.** (...) As pessoas não são apenas cidadãos/ãs legais de uma nação; **elas participam da ideia da nação tal como representada em sua cultura nacional. Uma nação é uma comunidade simbólica** (HALL, 2006, 13)

E ainda:

e é isso que explica seu "poder para gerar um sentimento de identidade e lealdade" (SCHWARZ, 1986 p.106 *apud* HALL, 2006, p. 13)

É interessante então buscarmos compreender como essas questões se atravessam e refletem no que produzimos hoje enquanto cultura e em como buscamos contar nossas histórias.

A análise de produtos culturais contemporâneos com temática nacional é de importância fundamental para melhor compreensão do tempo que se vive e como sua influência se materializa e toma essas formas.

Os novos conceitos de narrativa e *storytelling* e a produção e distribuição em massa de tendências operam como um "fluxo principal" de dominância mercadológica e proveniente de uma lógica ocidental totalizante e estruturadora, onde a representação do outro é acompanhada de problemáticas e estereótipos reducionistas.

Aqui, buscaremos olhar para os *indie* games também como produtos subalternos dentro de uma cultura global tendenciosa e eurocentrada.

3.3 Identidade e cultura na pós-modernidade

Os impactos do que chamamos de globalização, ou pós-modernidade afetaram no sujeito diferentes aspectos de suas concepções, de si mesmo e de seu lugar no mundo. Uma delas sendo a identidade cultural.

Segundo Hall (2006. p.12), "as identidades que compunham as paisagens sociais "lá fora" e que asseguravam nossa conformidade subjetiva com as necessidades objetivas da cultura estão entrando em colapso, como resultado de mudanças estruturais e institucionais". Hall (2006) utiliza o termo identidade para significar o ponto de encontro entre discursos e práticas que nos "interpelam", ou seja, convidativas à uma identificação. Segundo o autor, as sociedades da modernidade tardia são caracterizadas pela "diferença" – diferentes divisões e antagonismos sociais que produzem também diferentes posições para os indivíduos.

A aceleração dos processos globais, a interferência da propaganda e dos meios de comunicação, o poder das “novas” mídias, simultaneamente com o excesso de informações, as diferentes formas de conhecimento montadas pelas comunidades digitais contribuem de forma que “o próprio processo de identificação, através do qual projetamos em nossas identidades culturais, tornou-se mais provisório, variável e emblemática” (HALL, 2006. p.12)

Ou seja, as identidades que constituem o sujeito pós-moderno são aqui, quase que pontos de apego, temporários e mais voláteis. Se diferenciam do sujeito do iluminismo, que era centrado e unificado, e do sociológico, cuja dinâmica de sua identidade girava especialmente em torno do “eu” e da “sociedade” – uma visão constitutiva ainda dicotomizada.

Enquanto na contemporaneidade, “à medida em que sistemas de significação e representação cultural se multiplicam, somos confrontados por uma multiplicidade desconcertante e cambiante de identidades possíveis, cada uma das quais poderíamos nos identificar – ao menos temporariamente” (HALL, 2006. p.13)

Os videogames, é claro, fazem parte desses sistemas de representação. Nas comunidades digitais, os trabalhos de fãs (ou *fanfics*), *artworks* e também narrativas nos games tem parte direta na constituição do sujeito a partir desses diferentes processos globais de constituição identitária.

Castells, que entende a identidade como uma “fonte de significado e experiência de um povo” (Castells, 2018, p. 54), destaca a constituição da identidade que ele chama de “projeto” especialmente a partir da comunicação, a partir da tentativa de construção ou redefinição de suas situações na sociedade.

De novo, é impossível falar de identidade na pós-modernidade sem falar dessas práticas que nos interpelam de forma quase que ininterrupta. As transformações midiáticas, onde velhas e novas mídias se convergem e estão em constante colisão entre consumidor, produtor e sociedade constituem um fenômeno nomeado por Jenkins (2008) de Cultura da Convergência: “Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando” (Jenkins 2008, p. 30) Segundo o autor:,

Estamos realizando essa mudança primeiro por meio de nossas relações com a cultura popular, mas as habilidades que adquirimos nessa brincadeira

têm implicações no modo como aprendemos, trabalhamos, participamos do processo político e nos conectamos com pessoas de outras partes do mundo. (JENKINS 2008. p. 50)

Como podemos observar pelas palavras do autor, a relação e o contato do sujeito com as mídias têm uma relação direta com diversas outras práticas na sociedade, como seu processo de politização:

O advento de novas ferramentas de produção e canais de distribuição derrubou barreiras de entrada no mercado de ideias. Essas mudanças colocam recursos para o ativismo e a crítica social nas mãos de cidadãos comuns, recursos que já foram de domínio exclusivo dos candidatos, dos partidos e dos meios de comunicação de massa. (JENKINS, 2008, p. 378)

Ao mesmo tempo que, em uma via de mão dupla, “muitas vezes, existe a tendência de interpretar todas as mídias alternativas como “resistentes” às instituições dominantes, em vez de reconhecer que os cidadãos, às vezes, utilizam meios “de baixo para cima” para humilhar os outros” (JENKINS 2008, p. 379)

São diversos pontos que se interseccionam na constituição desse sujeito contemporâneo: a identificação, a influência das mídias, e o deslocamento de seus papéis sociais são um deles.

Ao falarmos de mídia, especificamente jogos digitais, é impossível ignorar fatores como a apropriação da identidade “gamer” pela extrema direita. O uso de games como aparato político para recrutamento de jovens e manutenção do ódio e opressão às minorias⁵³.

Fenômenos como o Gamergate, no ano de 2014, onde a internet testemunhou “mulheres ligadas à crítica e produção de jogos digitais foram ameaçadas, expostas e agredidas – demonstram que boa parte dessa cultura ainda é tóxica, exclusivista e se mantém centrada em relações de violência e dominação” (B Blanco, 2019. p.61)⁵⁴ No artigo *GAMERGATE: cultura dos jogos digitais e a identidade Gamer masculina* Goulart e Nardi (2017) compreendem o acontecimento como uma resposta às mudanças dentro da indústria, que vem caminhando para um horizonte mais inclusivo e diversificado. Para os autores,

⁵³Como o estrategista-chefe de Trump usou videogames para espalhar o ódio <<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2017/10/19/como-o-estrategista-chefe-de-trump-usou-videogames-para-espalhar-o-odio.htm>> Último Acesso em 16/03/2021

A novidade do chamado Gamergate foi visibilizar, de forma efetiva, que existe uma composição opressiva singular a essas culturas, de jogo um ambiente não planejado e que encontra dificuldades para compor espaços diversos, assim como a existência de grupos ativos, treinados, e bem colocados nessa cultura dispostos a manter as relações de dominação masculina, cisgênero e heterossexual nessa cultura (GOULART, NARDI, 2017, p.5)

E também

Não por coincidência, as táticas, estratégias e ideologias de tais movimentos acabam por se repetir na chamada alt-right norte americana, reconhecidamente ligada à movimentos extremistas anti-feministas e de supremacia branca, considerados cruciais para a eleição de Donald Trump à presidência estadunidense” (GOULART & NARDI, apud SALTER, 2017)

Esse movimento, orquestrado por um grupo específico, o “nerd” “gamer”, ou “geek”. Essas identidades, pautadas no consumo, são constituídas a partir da ideia do “gamer tradicional”, aquele “nostálgico” (ou conservador) que vislumbra, ainda, por uma indústria cis-normativa e excludente, acreditando ser eles os verdadeiros jogadores e na inexistência de um espaço que não favoreça seus ideais de supremacia e gozos da masculinidade tóxica.

Recentemente, em um trailer anunciando o lançamento de um novo jogo da franquia *Tom's Clancy Elite Squad*, a Ubisoft criminaliza em sua narrativa um movimento político semelhante ao *Black Lives Matter*, onde, no papel de um membro da força militar, o objetivo do jogador é exterminar a organização. A decisão gerou revolta nas redes sociais⁵⁵

Os autores também reconhecem nas “chamadas cenas *indie queer* de jogos digitais como um importante ponto de reconhecimento de diferença dentro da cultura de jogos digitais.” (GOULART, NARDI, 2017 p.15), vendo nelas uma experiência cultural “não mais centrada nessas experiências masculinas de guerra, dominação e na repetição incessante de mecânicas mas em possibilidades pessoais de liberdade

⁵⁵ Como a extrema direita, Ubisoft solta trailer de game criminalizando Black Lives Matter <<https://dropsdejogos.uai.com.br/noticias/industria/como-a-extrema-direita-ubisoft-solta-trailer-de-game-criminalizando-black-lives-matter>> Último Acesso em 16/03/2021

artística, expressão, comunidade e desejo (L Goulart, HC Narci, *apud* FANTONE, 2014)

3.4 Um panorama interseccional

Sistematizado pela primeira vez em 1989 por Kimberlé Crenshaw, o termo interseccionalidade se refere a um conceito analítico que considera questões como gênero, classe e raça. Trazemos ele aqui, pois será importante elementos a ser tratado na análise dos games, uma vez que em todos eles há a presença de personagens mulheres negras.

Na obra “Interseccionalidades: pioneiras do feminismo negro brasileiro”, organizado por Heloisa Buarque de Hollanda (2019), já em sua introdução a autora reitera a impossibilidade da existência de um feminismo autônomo desvinculado da perspectiva de classe.

A partir de um panorama da pesquisa e pensamento feminista brasileiro, vemos que a corrente, que teve seu início na década de 60, era marcada especialmente “por um forte compromisso político de enfrentamento à ditadura e às desigualdades sociais (...) e, naquele momento, necessariamente marxista” (Hollanda, 2019. p. 11).

Presente no mesmo volume, o texto “Racismo e sexismo na cultura brasileira”, escrito originalmente durante os anos 80, Lélia Gonzales, a partir das noções de consciência e de memória, denuncia o local (ou a falta de) da mulher negra dentro da cultura brasileira:

Como consciência, a gente entende o lugar do desconhecimento, do encobrimento, da alienação, **do esquecimento e até do saber** (...) Já a memória, a gente considera como o não saber que conhece, esse lugar de inscrições que restituem uma história que não foi escrita, o lugar da emergência da verdade, **dessa verdade que se estrutura como ficção**. A consciência exclui o que a memória inclui. Daí, na medida em que é o lugar da rejeição, a consciência se expressa como discurso dominante (ou efeitos desse discurso) numa data cultura, ocultando memória, mediante a imposição do que ela, consciência, afirma como a verdade” (GONZALES, 2019 p.27)⁵⁶

⁵⁶ Grifo nosso

Segundo a autora, o mito da democracia racial faz parte de um movimento de atualização simbólica da representação da mulher negra na cultura brasileira, que vivencia um endeusamento vazio e esgotado de um significado mais profundo, como onde ela é a rainha hipersexualizada nos carnavais mas ainda privada de papéis relevantes na cultura como no cinema e televisão.

O artigo, escrito quase 40 anos atrás, é claro, não contemplava ainda esse tipo de representatividade nos games, que, até os dias atuais, ainda pecam na representação feminina, especialmente na da mulher negra.

No artigo “Mulheres em movimento: contribuições do feminismo negro” de Sueli Carneiro, escrito originalmente em 2003 e revisado para a coletânea, a autora afirma a necessidade de uma perspectiva feminista negra que politiza as desigualdades de gênero:

Ao politizar as desigualdades de gênero, o feminismo transforma as mulheres em novos sujeitos políticos (...) Ou seja, grupos de mulheres indígenas e grupos de mulheres negras, por exemplo, possuem demandas específicas que, essencialmente, não podem ser tratadas, na essência, sob a rubrica da questão de gênero se esta não levar em conta as especificidades que definem o ser mulher neste e naquele caso” (CARNEIRO, 2019. p. 64)

Em um comentário ainda válido nos moldes atuais, para ela os meios de comunicação se constituem como um espaço de naturalização e cristalização do racismo e do sexismo.

Nesse sentido, é necessário “tratar a comunicação como um nexo de empoderamento tem sido fundamental para garantir-lhes uma representação positiva, bem como a visibilidade do processo de mobilização de lutas” (CARNEIRO, 2019 p. 75) e também “os meios de comunicação não apenas repassam as representações sociais sedimentadas no imaginário social, mas também se instituem como agentes que opera, constroem e reconstroem no interior da sua lógica de produção os sistemas de representação, (...) eles ocupam posição central na cristalização de imagens e sentidos sobre a mulher negra” (CARNEIRO, 2019 p.74)

O videogame, que está diretamente inserido dentro dessa cultura, dificilmente funciona à margem desses perímetros. O mito da democracia representativa, que

serve a ordem neoliberal, também colabora com o esvaziamento desses significados.

Os jogos escolhidos para esse trabalho trazem, a partir de suas narrativas, importantes figuras não apenas para o feminismo negro, mas também para a constituição identitária e referência de luta e resistência, servindo também como referência de agenciamento e ancestralidade da mulher negra e da história brasileira.

3.5 Narrativa, Ludologia e gênero em games

Como já é sabido, os videogames como forma de um produto cultural como a literatura, o cinema e a televisão, naturalmente vão ser compostos por diversas camadas que refletem de diferentes formas suas condições materiais e sociológicas de criação, ou seja, não podem de forma alguma serem pensados separadamente da cultura na qual estão inseridos.

Quando falamos do estudo crítico de games como disciplina acadêmica, os estudiosos tendem a se aproximar deles a partir de duas perspectivas: a narratologia ou a ludologia. Ao falarmos de narrativa em videogames, é impossível desassocia-las a sua ludologia, ou seja, suas regras e como elas se aplicam especificamente a cada gênero de games.

A narratologia vai compreender os jogos – como outras mídias – como formas de texto, que podem ser interpretados e analisados como, por exemplo, uma obra literária. Para a narratologista Janet Murray,

do mesmo modo que o computador promete remodelar o conhecimento de maneiras que ora complementam, ora suplantam o trabalho do livro e da sala de conferências, ele também promete remodelar o espectro da expressão narrativa, não substituindo o romance ou os filmes, mas dando continuidade ao eterno trabalho dos bardos dentro de outro arcabouço (MURRAY, 2003, p. 25)

Segundo a autora, questões focadas no conteúdo e forma dos videogames são na verdade questões sobre o verdadeiro poder da narrativa: ela relaciona a mídia e sua forma de tecer histórias de força como um dos mecanismos primários da humanidade, sendo também um dos modos fundamentais pelos quais construímos

comunidades, desde a tribo agrupada em volta da fogueira até comunidade globais diante do aparelho de televisão: “Nós contamos uns aos outros história de heroísmo, traição, amor, ódio, perda, triunfo . Nós nos compreendemos mutuamente através dessas histórias, e muitas vezes vivemos ou morremos pela força que

elas possuem. (MURRAY, 2003 p. 10)

Também na escola da narratologia, para Jenkins (2008), por estarmos falando aqui de uma textualidade digital e interativa, sua compreensão de jogos vai defini-los como narrativas transmídiaicas: que se utilizam das “novas” plataformas para contar histórias, trazendo novas experiências diversificadas em cada mídia, podendo agregar na construção de novos saberes. Para ele, a narrativa transmídiaica vai relacionar o conteúdo das narrativas ao meio em que conta a história:

Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões (JENKINS 2008 p. 142)

Os ludologistas, por outro lado, acreditam em uma abordagem mais formalista e “neutra” para os games, tendo em foco três categorias: as regras do jogo, o mundo do jogo e o gameplay.

O ludologista Jesper Juul (2001) acredita que jogos devem ter uma ênfase no gameplay, e não no *storytelling*: para ele, todos os jogos, até os mais simples, contém uma narrativa. De acordo com Juul:

nós precisamos considerar os games como estruturas formais que, de maneira complexa, geram e alimentam experiências aos jogadores. Isso significa que não podemos ignorar o efeito da interatividade: O estado não determinado da história e do mundo do jogo e o estado ativo do jogador ao jogá-lo tem implicações enormes em como percebemos os jogos.” (JUUL, 2001, p. 8)⁵⁷

⁵⁷ Tradução nossa

Os videogames são, por fim, tudo isso: frutos de um processo que envolve seus contextos histórico-sociais de produção, escolhas técnicas, mecânicas, de design de narrativa.

Dentro desse processo de criação, uma outra escolha importante que norteia não apenas sua estrutura, mas também sua recepção é a do gênero: podemos estar falando de um jogo de futebol, de luta, de plataforma.

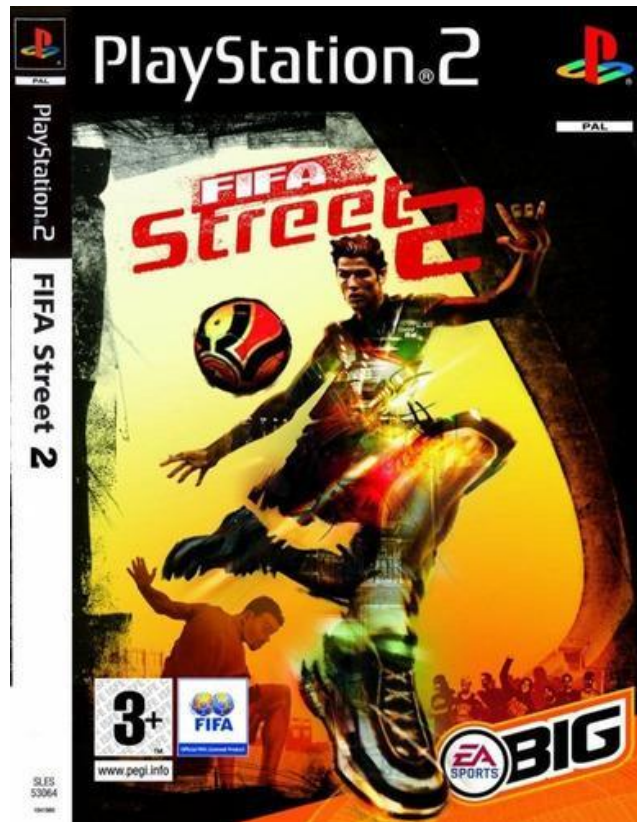
Na literatura, falamos de gênero pensando especialmente em forma: prosa, poesia, épica, romance. Apesar de estarmos falando de um meio completamente diferente, ao classificarmos uma obra não necessariamente a marcamos dentro de uma estrutura fechada, pré-definida, mas de um norte que vai determinar como o jogador vai interagir com o sistema, narrativa e forma de construção de sentido e especialmente em como eles são jogados, ou seja, sua interface

Nos jogos estamos, é claro, falando também de convenções: o popular FIFA⁵⁸ por exemplo é um jogo de futebol dentro de moldes mais tradicionais, que busca através do gameplay e de seus gráficos mecânicas e físicas mais “realistas”. O FIFA Street⁵⁹, por outro lado, é um jogo de futebol de rua, mas onde o jogador tem acesso a poderes, upgrades e movimentos especiais, quebrando paradigmas para o que se esperava do gênero na época.

Figura 12 - Arte de capa do jogo *Fifa Street* (Eletronic Arts, 2005)

⁵⁸ Eletronic Arts, 1982

⁵⁹ Eletronic Arts, 2005



Fonte: desconhecida

Tudo isso para dizer que gêneros são, afinal, uma forma de categorizar ou marcar ou obra, seja literária, artística ou cinematográfica de acordo com seus elementos internos, uma importante categoria que define, organiza e são definidos pela indústria e seu funcionamento, como marketing e as tendências atuais do mercado.

A página *gamedesigning.org* também lista⁶⁰ e exemplifica os 34 gêneros mais populares do mercado. A categoria “gênero” é um órgão vivo, que evolui, se mistura vai adquirindo diferentes elementos com o decorrer dos anos. Ao analisar games, são elementos interessantes de se observar, considerando seu papel na história e na funcionalidade dos jogos

4. CAPÍTULO 3: METODOLOGIA

⁶⁰ ‘The complete guide to video game genres.’

<<https://www.gamedesigning.org/gaming/video-game-genres/>> Último acesso em 30/05/2021

A metodologia está baseada na estrutura de análise de mitos propostas por Durand. Para compreender suas principais características, apresentamos abaixo uma perspectiva do autor sobre o imaginário.

4.1. Interdisciplinaridade e o imaginário

Os modelos científicos tradicionais pautados no positivismo e racionalismo e as discussões acerca das questões curriculares no século XX evidenciaram uma carência por parte das ciências humanas por novas metodologias e sistemas de compreensão. A ruptura com a racionalidade científica surge como forma de resistência a um pensamento científico mais mecanicista, se debruçando nos estudos da arte e criando eixos entre a poesia, o romantismo, o simbolismo, o surrealismo e a ciência.

Os estudos do imaginário surgiram então com a proposta de “um novo espírito científico”, como área do conhecimento que propunha ordenar e significar através de um olhar interdisciplinar sobre o símbolo e as diferentes instâncias presentes na capacidade humana de simbolizar.

O imaginário, segundo Pitta, D.P.R (2017) está longe de ser uma fantasia delirante, e desenvolve em torno de alguns grandes temas e de grandes imagens que constituem para o ser humano núcleos em torno dos quais as outras imagens convergem e se organizam. Seria então através da relação entre símbolo, imagem e imaginário estabelecido uma série de acordos e uma ideia de sentido entre sujeito e mundo.

Seguidor de Bachelard (1884 – 1962), o antropólogo Gilbert Durand cria então no ano de 1967, um Centro de Pesquisas Sobre o Imaginário⁶¹, unindo as ideias de Bachelard com a psicanálise de Jung (1875 – 1961), cuja teoria dos arquétipos vem a ser um dos conceitos base no conceito de imaginário Durandiano, onde inconsciente seria formado por duas camadas, sendo elas a do inconsciente pessoal e o inconsciente coletivo.

Conciliando essas duas teorias, o imaginário de Durand pensa o símbolo como fator essencial na construção e transformação do sujeito,

⁶¹ *Centre de Recherche sur l'Imaginaire*

O processo de formação das imagens passa por diversas instâncias dentro da estrutura que chamamos aqui de imaginário. Para melhor compreendê-lo, é preciso entender seus conceitos-base e como essa estrutura se organiza: a tabela abaixo, adaptação nossa da tabela originalmente montada por Durand em sua obra “A Imaginação Simbólica” (2002), esquematiza a classificação isotópica das imagens pelo autor.

Tabela 1: Adaptação nossa da classificação isotópica das imagens (Durand, 2002)

REGIMES OU POLARIDADES	DIURNO		NOTURNO		NOTURNO
ESTRUTURAS	ESQUIZOFÓRMICAS OU HERÓICAS		SINTÉTICAS OU DRAMÁTICAS		MÍSTICAS OU ANTIFRÁSICAS
	1. Idealização		1. Coincidência		1. Redobramento e Perseveração
	2. Diarritmo		"oppositorium"		2. Viscosidade, Adesividade
	3. Geometrismo, Gigantismo		2. Dialética dos Antagonismos		3. Realismo Sensorial
	4. Antítese Polêmica		3. Historização		4. Miniaturização
			4. Progressismo parcial (ciclo) ou Total		
PRINCÍPIOS DE EXPLICAÇÃO E DE JUSTIFICAÇÃO OU LÓGICAS	Princípios de Exclusão, de Contradição, de Identidade		Princípios de Causalidade, sob todas as suas formas		Princípios da Analogia e da Similitude
	Dominante Postural		Dominante Copulativa		Dominante Digestiva
FLEXOS DOMINANTES	Distinguir		Ligar		CONFUNDIR
	Separar X Misturar	Subir X Cair	Para a frente	Para trás	
ARQUÉTIPOS - ATRIBUTOS	Puro X Manchado	Alto X Baixo	O Fogo-chama;	A Roda;	Profundo; Calmo; Quente; Íntimo, Escondido
	Claro X Escuro		O Filho;	A Cruz;	
			A Árvore;	A Lua;	
		O Chefe	O Deus plural;		
			o Andrógino		
ARQUÉTIPOS SUBSTANTIVOS	A Luz X As Trevas	O Cume X O Abismo	O Calendário; A Tríade; A Tétade; A Aritmologia; A Astrobiologia		O Microcosmo;
	O Ar X O Miasma	O Céu X O Inferno			A Criança;
	A Arma X A Atadura	O Chefe X O Inferior			A Morada;
	Batismo X A Mancia	O Anjo X O Animal			O Centro;
					A Flor;
					O Alimento;
					A Substância
DOS SÍMBOLOS AOS SINTEMAS					O Recipiente
	o Sol;				O Ventre;
	O Azul;	A Escada de mão;			O Túmulo;
	Celeste;	A Escada;			As Tintas;
	O Olho do Pai;	O Bêtilo;	A Iniciação;	O Sacrifício;	O Berço;
	As Armas;	A Água;	A Orgia;	O Dragão;	As Pedras Preciosas;
	As Runas;	A Calhandra;	O Messias;	O Espiral;	O Veu;
	O Mantra;	A Pombo;	A Música	O Isqueiro	O Manto;
	A Vedação;	O Zigarette			A Taça;
	A Tonzura				A Mandala;
					A Barca;
				O Saco;	
				Engolidores	
				O Ovo;	
				e Engolidos	
				O Leite;	
				O Mel	

Entende-se então que no interior dessas representações de uma cultura, o imaginário é composto por uma bacia semântica. A leitura a partir das imagens dominantes traz a luz elementos dessa cultura que representam também seus principais eixos temáticos.

Durand (2002) organiza essas três instâncias do imaginário da seguinte maneira: A estrutura diurna, sendo ela heroica (ou esquizomorfa) ou noturna, podendo ser

sintética (ou dramática) ou mística (ou antifrásica). Para Durand (2002), toda cultura tenta fugir da passagem do tempo, da morte, e os regimes Noturnos e Diurnos são o reflexos de como essa passagem é encarada.

O Regime Diurno da imagem “define-se (...), de uma maneira geral, como o regime da antítese” (Durand, 2002. p. 67). Ou seja, opera principalmente a partir de dicotomias. Enquanto a noite durandiana é profunda, cheia de mistérios e segredos, o dia seria o que está claro aos olhos, o regime da luz dentro da ideia da polarização, mas pensando aqui não em uma luz necessariamente “positiva” ou “negativa”, apenas no visível do dia e o misterioso da noite.

No regime Diurno se “discerne e separa, e por isso os objetos, com os seus contornos nítidos, ocupam na sua visão do mundo um lugar privilegiado” (DURAND, 2002. p. 185), o bem e o mal, o claro e o escuro, o certo e o errado, um lado e o outro. É a vitória do destino sobre a morte, onde as armas, culturalmente determinadas (normalmente a flecha ou o gládio) são importantes marcadores.

Diferente do Diurno, que se compromete em distinguir a partir de antíteses, o Regime Noturno vai se empenhar em fundir, harmonizar (PITTA, 2017 p. 32). É a estrutura da noite, da profundidade, dos sonhos e dos segredos; ela se distingue em “Neste regime, a queda heroica é transformada em descida e o abismo em taça. Não se trata mais de ascensão em busca do poder, mas de descida interior em busca de conhecimento” (PITTA, 2017. p.32)

Aqui, a estrutura mística vai construir seu sentido a partir da “construção de uma harmonia”, uma vontade de união e gosto pela secreta intimidade (p.32) a partir de um procedimento da eufemização e inversão dos significados simbólicos, como o túmulo, o repouso, a moradia e alimentos e substâncias.

Na estrutura sintética “(...) o destino não é mais uma fatalidade, mas consequência dos atos dos homens. No entanto, para assegurar o ciclo de vida são necessários rituais e sacrifícios” (PITTA, 2017 p. 35). Essa, a partir de uma dialética entre tempos e harmonização entre passado, presente e destino, é uma estrutura que integra todas as outras intenções do imaginário.

Na estrutura sintética, o homem não é “nem um e nem o outro”, ou seja, nem diurno nem noturno. Mas sim um ser que cria narrativas simbólicas

Cada um desses regimes é caracterizado então por determinados empregos da simbologia: seja por alegorias, incorporações, substantivos e repetições, podendo ser ele cósmico, onírico ou poético.

Durand (2002) compreende a categoria dos símbolos, tal como Bachelard, como dinâmico e determinante das relações entre símbolo, imagem e imaginário.

Os jogos a serem analisados aqui serão compreendidos então como agentes que, dentro dessas práticas sociais, incorporam e constituídos por símbolos e elementos e também constituem um processo de significação de uma base de diferentes legados simbólicos sociais, históricos e culturais que constituem o imaginário. Depois de situados alguns importantes fatores que determinam o lugar dos indie games na cultura (capítulo 1), e melhor compreendermos onde essa cultura se situa (capítulo 2), podemos pensar em como os elementos levantados podem colaborar com uma leitura dos games selecionados.

Para análise e melhor compreensão dos jogos, em primeiro momento estaremos revisitando os contextos de cada uma de suas narrativas, traçando um percurso com paralelos com a literatura, cultura popular e passado histórico de algumas de suas protagonistas como forma de vislumbrar, como, ao longo dos anos, a cultura reagiu a esses acontecimentos e o que eles representam na memória e imaginário cultural brasileiro. O trajeto antropológico é, para Durand, essa construção de sentido anterior à representação.

Em um segundo momento, olharemos para os jogos mais de perto: a partir de um percurso pelas suas narrativas e de capturas de tela feitas e selecionadas por nós, traçaremos paralelos com a teoria do imaginário de Gilbert Durand para que possamos entender melhor os semânticos e culturais empregados em cada uma delas.

Nesta pesquisa, estaremos fazendo um recorte mais pontual, destacando elementos como suas estruturas narrativas seguindo a teoria do autor e como são empregadas no interior da forma dos jogos

A partir desses pontos, levantaremos elementos presentes em cada um dos jogos que demonstrem como cada um desses são empregados em suas narrativas.

CAPITULO 4: ANALISE DOS JOGOS

A análise dos jogos está dividida em dois momentos. No primeiro, veremos elementos da cultura brasileira que estão presentes no jogo. Com isso será estabelecido o diálogo existente do jogo com elementos variados da cultura, tais como literatura, poesia e audiovisual. Então seguiremos por fim com as análises, tendo como base a experiência narrativa do jogo e alguns elementos de análise com base na teoria de Gilbert Durand (2012).

5.1 Dandara: história, as lendas e imaginário

A história de Dandara dos Palmares, como a de muitas heroínas, se encontra à margem da história brasileira: não se sabe bem suas origens, nascimento e passado.

Como se sabe, a sociedade brasileira colonial era escravagista: Quilombo era, então, a maior forma e mais radical de resistência a esse modelo de sociedade. Os primeiros registros históricos do quilombo dos Palmares são de 1597. O quilombo durou mais de um século e teve cerca de 30.000 habitantes.

Dandara, que aparece sempre ao lado do líder quilombola Zumbi dos Palmares, tem sido um importante figura histórica e de luta da mulher negra. Lutadora de capoeira, administradora da comunidade quilombola e importante figura na proteção de Palmares.

Figura 12 - Dandara dos Palmares, segundo artista desconhecido.



Fonte: desconhecido

Publicado de forma independente no ano de 2015 e esgotado devido ao sucesso a história ganhou uma segunda edição, *As Lendas de Dandara* foi escrito por Jarid Arraes e ilustrado por Aline Valek, traz no romance de ficção com elementos de história e fantasia, tem como objetivo “preencher as lacunas de uma história do Brasil que nunca foi contada”.

Em entrevista para o Portal Geledés⁶², ao ser perguntada sobre as origens e a “verdadeira” trajetória de Dandara, a cordelista responde:

Alguns pesquisadores afirmam que Dandara é um mito, uma espécie de junção de várias líderes negras e quilombolas, como Tereza de Benguela e Luísa Mahin. Outros afirmam que ela existiu, mas que os dados são escassos. Acho que, se não há registros confiáveis sobre ela, isso se deve ao machismo e ao racismo da nossa sociedade, herança de séculos de escravidão – algo que acabou há pouco tempo, se pararmos para analisar a linha do tempo da história do Brasil. Na minha opinião, o fato de Dandara ser contada como liderança, como parte de Palmares, já é algo muito representativo e importante, ainda que sua existência seja cercada de contradições. (J Arraes, 2015)

⁶² Dandara, símbolo de força da mulher negra, tem a vida narrada em livro crítico ao racismo e machismo <https://www.geledes.org.br/dandara-simbolo-de-forca-da-mulher-negra-tem-a-vida-narrada-em-livro-critico-ao-racismo-e-machismo/?qclid=Cj0KCQjwmluDBhDXARIsAFITC_4PbejluO1tWI3Ejtp5nlfhddWoZP1T42GLfdpNUIKAHWgSwe7RhOcaAttgEALw_wcB>

Acesso em Fev/2021.

Para escrever As lendas de Dandara, J Arraes (2016, p.15) “trouxe elementos de fantasia (...)”, buscando a “valorização das religiões de matriz africana, fazendo com que Iansã fosse responsável pela criação de Dandara”, tomando a “liberdade de criar um nascimento poético e misterioso, algo que fizesse total sentido com as poucas informações que se tem sobre Dandara (...) Essa foi a oportunidade perfeita para recorrer a uma narrativa lendária e mágica”

A Dandara de Arraes nasce filha de Iansã, a encarnação da tempestade, que ansiava, entre os orixás⁶³ devolver "o ímpeto de vida aos seus filhos" africanos: “- Seu nome será Dandara e você trará libertação para seus irmãos e irmãs – disse Iansã sorrindo, olhando a menina com ternura” (J Arraes, 2016 p.15)

A autora, cordelista e poeta também da obra “Heroínas Negras Brasileiras em 15 Cordeis” (2020), retrata a lenda de Dandara através do cordel a vida de uma forte guerreira, que tomou a frente nas batalhas do quilombo e se radicalizou contra os “senhores do racismo” (J Arraes, 2020, p. 49):

*É por isso que Dandara
Tinha fé no guerrear
Confiava nas batalhas
Para tudo transformar
A paz só existiria
Pelo que conquistaria
Para todos libertar
(...)
Há quem diga que Dandara
É um símbolo lendário
Que está representando
Um poder imaginário
Heroína para a gente*

⁶³ Os Orixás são, segundo Luz, M. A. (2002), entidades que governam as forças da natureza

Como deusa que ardente

*Traz o revolucionário (J Arraes, 2020
p. 52)*

Podemos observar então, através desse projeto de reconstrução do imaginário de Dandara, a força em que ela é retratada especialmente como uma guerreira que preferiu a morte à escravidão.⁶⁴

5.2 A Dandara do videogame

“Guerrear pelo seu povo

Era o que lhe motivava

O Sonho da liberdade

Para todos cultivava

Era até envaidecida

Pela força que ostentava”

(Heroínas negras Brasileiras em 15 cordéis, p. 49.)

O jogo se inicia com uma tela preta contendo em seu centro a mensagem: “Suas ações não serão esquecidas”. Somos introduzidos então a um “mundo onde a Criação e Intenção fundiam-se em crescimento e aprendizado”, e “como um tumor” surge, então a opressão, marcando o fim da harmonia.

No universo do jogo todos já nascem com um propósito, e é assim que a protagonista surge: invocada para um cenário denominado o Berço da Criação, o nascimento – ou melhor, o renascimento - de Dandara é narrado como o “o despertar de uma nova esperança”.

⁶⁴

<https://observatorio3setor.org.br/noticias/dandara-guerreira-que-viveu-no-brasil-e-preferiu-morte-a-escravidao/>

Já com seu destino definido, seu objetivo dado logo nos primeiros momentos de jogo: resgatar os oprimidos do esquecimento e lutar por liberdade.

Essa Dandara, como de Arraes, tem “um nascimento poético e misterioso” (J Arraes, p. 15), alinhando as narrativas às origens misteriosas da figura de Dandara. Ela é também invocada pelo mundo que vive, mas, através do seu renascimento. O propósito aqui é o mesmo: a liberdade.

Ou seja, a Dandara, logo nos primeiros momentos de jogo, já vence a morte em prol de seu destino: a transcende. Durante o gameplay, se valoriza a vida. A morte aqui é igual ao esquecimento, que pune o jogador com a perda de itens e a presença de um espectro.

O game, ora com cenários urbanos destruídos ou invadidos pela natureza, ora mais desérticos e tropicais, é distribuído por áreas em que podemos notar diferentes elementos presentes no imaginário brasileiro.

Dandara se movimenta por saltos em um universo sem gravidade, ou livre dela. Para Durand (2012, p.113), a prova da gravidade é uma que se dá desde a primeira infância: “o sentido da queda da gravidade acompanha todas as nossas primeiras tentativas autocinéticas e locomotoras. (...) Numerosos mitos e lendas põem a tona no aspecto catastrófico da queda, da vertigem, da gravidade e do esmagamento”. Aqui, a escolha resulta em um gameplay rápido e fluído.

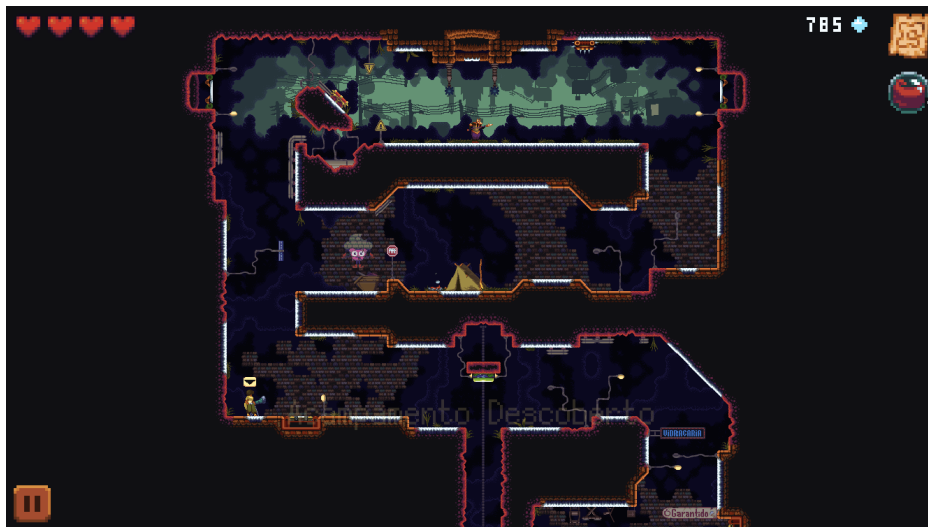
Como podemos ver na figura abaixo uma placa de “PARE” e uma caçamba de lixo semelhantes as presentes em grandes centros urbanos nacionais.

O bolinho grafitado, pode ser interpretado como referência aos trabalhos da grafiteira Maria Raquel Bolinho⁶⁵, que pinta áreas abandonadas da cidade de Belo Horizonte, cidade dos criadores de Dandara.

Figura 13 – Captura de tela de *Dandara* (2019)

⁶⁵“ Artista espalha 'bolinhos' por centenas de espaços públicos em Belo Horizonte

<<https://g1.globo.com/mg/minas-gerais/noticia/2018/08/25/artista-espalha-bolinhos-por-centenas-de-espacos-publicos-em-belo-horizonte.ghtml>>



Fonte: *Long Hat House*, (2018)

O jogo também possui cenários como Trilha dos Palmares, Avenida Belo Horizonte, Mercado Central e o Clube da Esquina⁶⁶, fazendo referência ao movimento musical dos anos 60 surgido em Belo Horizonte e composto por artistas, letristas e compositores como Milton Nascimento, Flávio Venturini, Lô Borges e Beto Guedes. “trilha dos palmares”.

Em um cenário deserto que antes era um museu e uma biblioteca, um dos desenvolvedores afirma⁶⁷ ter se buscado inspiração na arquitetura colonial de Belo Horizonte.

O mundo de Dandara, denominado sempre como “o Sal” é tomado por duas facções: A Criação e o Exército de Eldarianos, que, a partir de elementos dados dentro do jogo pode ser aqui como essa força que opera contra o que seria o poder criativo, que é representado aqui especialmente pela classe artística que atua como aliada de Dandara durante o gameplay.

A trama principal é construída então a partir desse conflito dicotômico entre a opressão e a criação. Armada com uma flecha da liberdade, a missão da heroína é derrubar o exército liderado por Eldar e reestabelecer o equilíbrio ao Sal a partir da liberdade.

⁶⁶ <https://dicionariompb.com.br/clube-da-esquina/dados-artisticos>

⁶⁷ Dandara - gameplay AO VIVO com os desenvolvedores

< <https://www.youtube.com/watch?v=sAZ0EEzucqM> > último acesso em 14/01/2021.

Na teoria de Durand, (2012, p. 263), o sal representa um termo “não genérico de que o ouro”, e sim o “o sal fundamental (...) e ouro filosfal (...) exilir de vida. (...) principio substancial das coisas e sua essência encarnada (...) o sal e o ouro são resultados de uma concentração, são centros”

Pensando na teoria de Durand, as flechas de Dandara podem ser compreendidas como símbolos ascensionais, sendo eles metáforas axiomáticas, ou seja, quase dedutível a uma interpretação mais espiritual, de elevação. “(...) sobretudo pela sua simulação do raio, a flecha acrescenta símbolos de pureza aos da luz” (Durand, 2002. P. 134)

As flechas de Dandara, lançadas sem um arco, representam seu poder de superioridade e purificação.

Na Criação, Dandara tem como aliados personagens como O Escritor, que deve ser ajudado em seu bloqueio criativo. Na falta de uma nova visão, suas palavras, segundo ele, “Já não tocam mais a alma”.

Figura 14 – Captura de tela de *Dandara* (2018): “O escritor”



Fonte: Long Hat House, (2018)

“Tarsila”, incorporada aqui por uma versão do Abaporu, teve suas pinturas apagadas e vive escondida em sua casa, contando com Dandara para “reacende-las”

Figura 15 – Captura de tela de *Dandara*. O retrato de Tarsila.



Fonte: *Long Hat House*, (2018)

“O musicista”, aqui, é caracterizado aqui como um dos desenvolvedores do jogo, ou o personagem “Thommaz” . Cada um deles, ao ser socorrido, entrega a Dandara uma recompensa, desbloqueando novos poderes ou habilidades e possibilitando a descoberta de novas áreas no mapa do jogo.

A opressão, caracterizada como o principal inimigo do jogo, é personificada em seus chefes (ou vilões). A primeira grande batalha do jogo é contra a figura de um general (Augustus, o caturro imutável), que desdenha a liberdade e pretende destruir a vila dos artistas e apagar a história, visando um esquecimento através da destruição.

Figura 15 Captura de tela de *Dandara*. General Augustus.



Fonte: *Long Hat House*, (2018)

O segundo confronto de Dandara é Bélia, um coração de pedra, que, ao ser destruído pelas flechas da heroína, se encontra livre de seu fardo e pode finalmente descansar. O coração passa a exalar o que o jogo chama de “uma áurea corajosa”, e passa a ser, agora sem o peso de sua forma anterior, composto de carne.

Figura 16 – Captura de tela de Dandara: Bélia, o coração de pedra



Fonte: *Long Hat House*, (2018)

Diferente dos cenários anteriores onde Dandara navega por florestas e desertos, o cenário que compõe o percurso que nos leva até o terceiro e último chefe do jogo é composto por diversas referências a ambientes corporativos, tecnológicos e ao discurso publicitário.

Podemos observar na figura abaixo um pôster de uma mulher de *lingerie* composto pela palavra “Seja”. Na imagem seguinte, os posters mostram o que parece ser um homem e uma mulher usando roupas sociais e apertando as mãos, como quem fazendo um acordo comercial, sobre o imperativo “Trabalhe”.

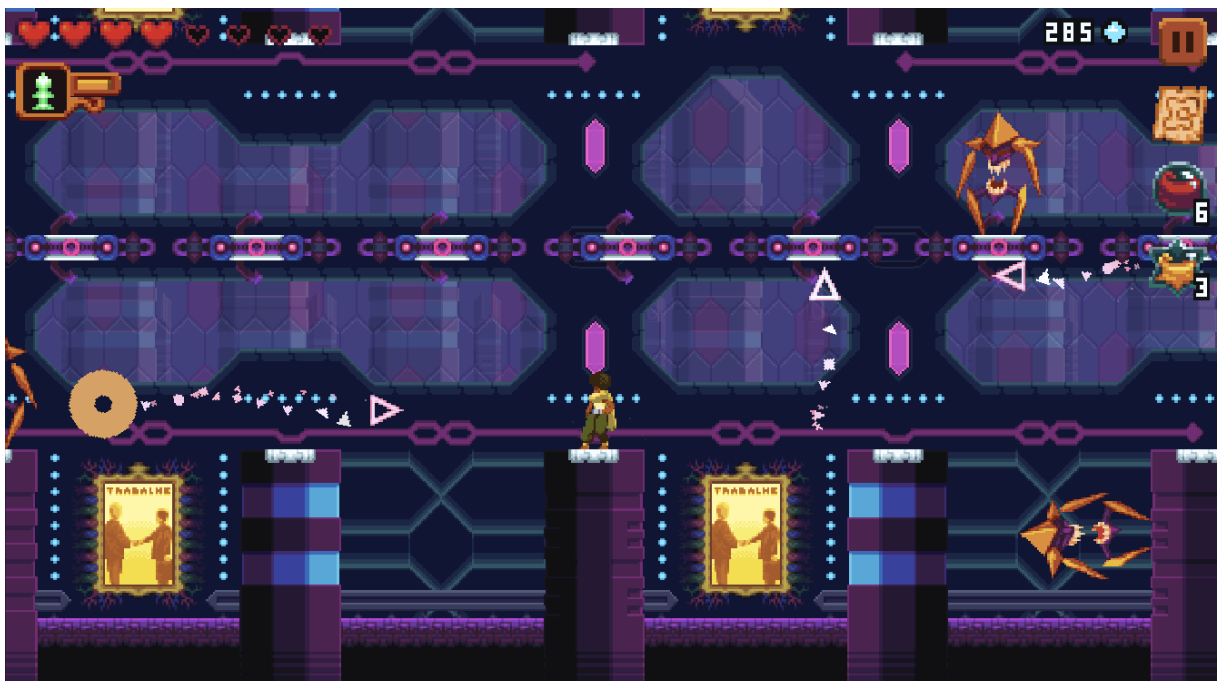
Abaixo vemos no centro da tela a imagem de Elder, o inimigo final do jogo e líder do exército eldariano usando um terno e gravata.

Figura 17 – Captura de tela de *Dandara*. “SEJA”



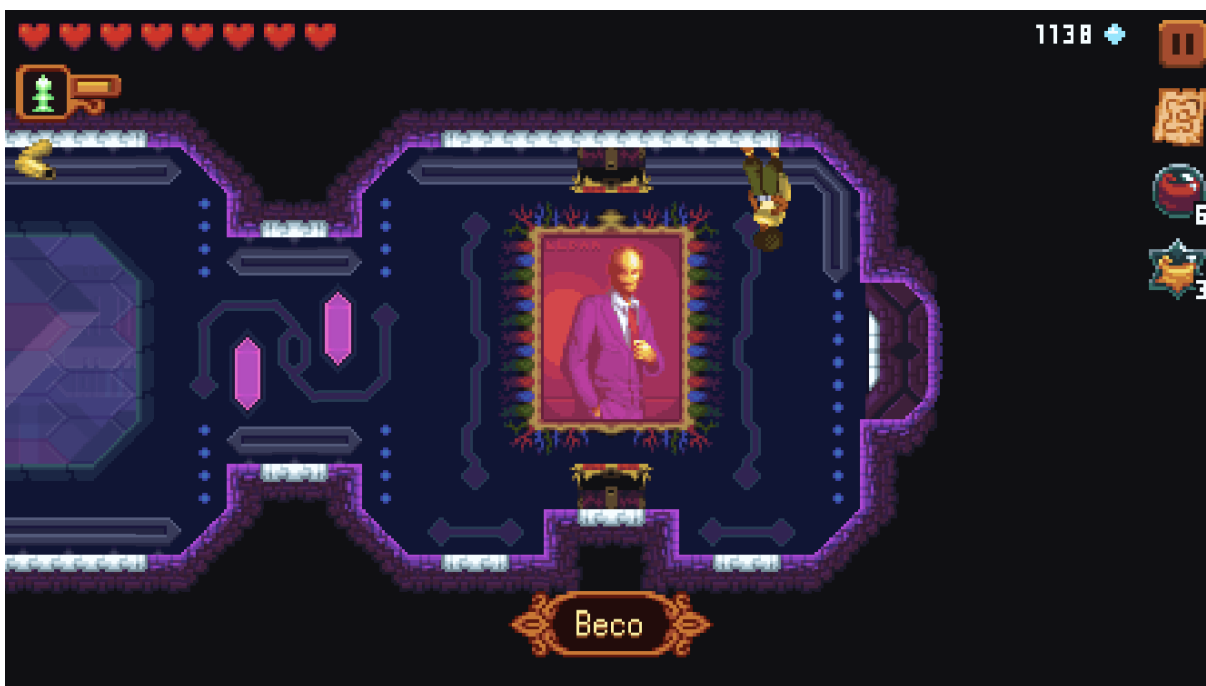
Fonte: Long Hat House, (2018)

Figura 18 - Captura de tela de Dandara “Trabalhe”



Fonte: Long Hat House (2018).

Figura 19 - Captura de tela de *Dandara: Éldar*, uns dos chefes finais, engravatado.



Fonte: Long Hat House (2018).

Por fim, no centro de operações do comando elderiano, Dandara liberta pessoas escravizadas e confronta o terceiro e último chefe do jogo, Eldar. O vilão aparece de dentro de uma televisão, questionando Dandara “Você acha que está certa e eu errado? Há! Olhe ao seu redor. Você luta sozinha”⁶⁸ Na figura abaixo, vemos o vilão, momentos antes da batalha final revela seu plano de escravizar o Escritor e fazer “ouro” de suas histórias.

⁶⁸ Tradução livre

Figura 20- Momentos que antecedem um dos confrontos finais do jogo com Eldar



Fonte: Long Hat House (2018).

Projéteis simulando pixels são lançados sobre Dandara durante a batalha. Para derrotar o chefe, é preciso desviar dos projéteis e lançar as flechas sobre a tela.

Após o conflito, o Escritor supera seu bloqueio e passa a escrever histórias de liberdade.

Um elemento a se notar que é muito presente em Dandara, como pode se observar tanto em aliados (como Tarsila e o Escritor) quanto nos vilões (Augustus; Bélia e Eldar) é o de gigantização. Para Durand (2002, p. 136)

Essa gigantização etnológica não deixa de fazer lembrar o processo psicológico de amplificação das imagens que acompanha a desrealização esquizofrênica. Muitas vezes, a esquizofrenia assemelha-se, nas suas alucinações, a uma imaginação de **transcendência caricaturada**. (...) Veremos que essa gigantização mórbida constela rigorosamente com as imagens da luz e com a nitidez anormal das formas. O esquizofrênico está angustiado porque se sente alienado por essa potencia gigantesca que transmuta todas as suas percepções. **Elevação e potência são, de fato, sinônimos.**

69

E como o labirinto de Bachelard, o cenário do jogo é preenchido no mapa de acordo

⁶⁹ Grifo nosso.

com as descobertas feitas no mundo de Dandara, que é preenchido por e funcionando dentro de seu gênero Metroidvania e como tem sido também essa missão de recuperação uma memória que foi apagada através da imaginação, onde se encontram mecânicas de jogo, design e narrativas que compõem a obra.

O jogo através desses elementos incorporam e representam uma opressão generalizada sobre a cultura brasileira, traz antagonismos como liberdade vs morte e criação vs opressão dentro de um universo conceitual, que brinca com a ideia de tempo e espaço, misturando temas como escravidão, opressão e ditadura e retrata a luta uma classe artística sufocada.

Sem se aprofundar muito nas ideias trazidas, a narrativa do jogo opera através de dicotomias como lembrar e esquecer, liberdade/criação e opressão, despertar e morrer.

Cosmovisão de um mundo já em decadência, em ruínas, trazendo elementos de diferentes períodos. É um universo hermético, difícil de captar por completo. A temática também metafísica e espiritual através de imagens e símbolos artísticos e poéticos possibilitando uma interpretação mais subjetiva, onírica.

O regime diurno se destaca aqui através do “simbolismo simétrico da fuga diante do tempo ou da vitória sobre o destino e sobre a morte”. Nele

Só existem três soluções possíveis para sobreviver: 1) pegar as armas e destruir o monstro (a morte), 2) criar um universo harmonioso no qual ela não possa entrar 3) ter uma visão cíclica do tempo no qual toda morte é renascimento” (PITTA, 2017 p.29)

Dandara se destaca aqui principalmente ao escolher sua protagonista, historicamente uma guerreira que, tanto na história quanto nas narrativas trazidas, escolhe sempre a morte à escravidão.

No ponto a seguir, antes de saltarmos para a análise de *Árida* (2019), faremos um levantamento histórico-cultural pensando em Sertão, cordel e a cultura pop, para então estabelecer esses diálogos com o jogo.

5.3 Os Sertões, cordel e cultura pop

Antonio conselheiro. E a terra prometida. Lugar onde existia canudos foi inundado a partir de 1968. Canudos foi fundado por Antonio Conselheiro com o nome de Belo Monte em 1893, antes um pequeno vilarejo que foi habitado por 25 mil habitantes em 2 anos, área hoje submersa. Segundo maior número de habitantes da Bahia, perdia apenas para Salvador.

Segundo Conselheiro, Jesus Cristo em breve voltaria a terra para separar os homens bons dos maus: fazendeiros, latifundiários, exploradores do povo e as autoridades da República.

Líder do Arraial de Canudos, Antonio conselheiro não aceitava os valores impostos pela República. Governo paralelo. Canudos, ou Belo Monte, por ser rodeada de montanhas (um lugar protegido) uma utopia às margens do rio vaza Barris.

Aberta para quem quisesse se juntar, contanto que seguisse as regras como evitar conflitos, contribuir com os trabalhos e com a comunidade, que coletivamente construía as moradias para os moradores enquanto no Brasil a República se instituía Colonização do ceara através da ocupação das fazendas de gado e genocídio e escravidão indígena.

Produção de algodão aumentou o poder de latifundiários e coronais e o trabalho escravo e servil maltratava o povo e a classe camponesa. Por desafiar a “ordem”, foi perseguido pela igreja e proibido de dar sermões.

O documentário⁷⁰ produzido no ano de 2016, conta a história e a vida de Conselheiro, narrando a Guerra de Canudos como uma guerra “entre a virtude e o pecado/ entre o sagrado e o profano/entre a justiça de Deus, e a injustiça dos homens/uma guerra entre um homem humilde e à recém-instalada República do Brasil” .

Mesmo sob ataques, Antônio Conselheiro manteve os sermões, procissões e pregações, o que, como é mostrado na obra, abalava a moral dos combatentes e de quem passava pela área, contribuindo com uma visão quase que fantástica de canudos e de Conselheiro.

⁷⁰ Disponível em < <https://www.youtube.com/watch?v=INisysCKbs0> > Os Cearenses 4 - Antônio Conselheiro último acesso 15/02/2021

Entre uma série de ataques e expedições, por fim cerca de metade do exército brasileiro estava lutando para derrubar Canudos. Criando a mítica do Canudos invencível de difícil de conquistar. Conselheiro faleceu em setembro de 1897. No mês seguinte, dia 5 de outubro de 1897 a guerra se encerrou com o massacre de Canudos, que não se entregou.

Registrada também por Euclides da Cunha no livro Os Sertões (1902). Correspondente da Guerra de Canudos para a província de São Paulo (hoje o Estado de São Paulo). Separada em três partes, “O Homem,” “A Terra” e “A Luta”, o autor e jornalista investiga a terra com questões como botânica, flora e sociedade de Canudos.

Com uma hegemonia cultural já estabelecida entre o eixo Rio-São Paulo, Euclides da Cunha documenta um Brasil até então desconhecido e marginalizado pelos grandes centros já elitizados e dominados pelas literaturas do sudeste, trazendo o olhar de um Brasil árido até então desconhecido.

A temática também aparece em outras formas artísticas, como a poesia popular do Nordeste, escrita em folhetos de cordel ou improvisada nas cantorias, e que tem inspirado o cinema nacional, como Deus e o Diabo na terra do sol (Glauber Rocha, 1964):

“Deus e o diabo” vincula-se ao cordel por meio do discurso utópico da salvação, presente nos folhetos de aventura e nos de profecia: Manuel e Rosa viviam no sertão / trabalhando a terra com as próprias mão / Até que um dia, pelo sim, pelo não, / entrou na vida deles o Santo Sebastião / Trazia bondade nos olhos, / Jesus Cristo no coração.” (Nemer, S.R.B 2008 p. 2)

A palavra cordel significa corda fina e é usado também como fonte de informação. A literatura de cordel teve início com os trovadores medievais portugueses:

No cordel, o sentido da busca não é a derrubada da ordem social, mas o seu restabelecimento após um período de perturbações. A luta, nesse caso, não constitui uma ameaça ao status quo mas, ao contrário, um instrumento de sua manutenção. Na tradição popular sertaneja, o mal, associado à

ameaça à ordem, tem um sentido preciso. Seu combate depende da ação interventora do herói que salva a princesa das garras do malfeitor e, como prêmio por sua extraordinária coragem, casa-se com ela no final da história. (Nemer, S.R.B 2008. P. 3)

Na arte contemporânea, O documentário *Feminino Cangaço* (2016) mostra o importante papel da mulher cangaceira dentro da cultura. Na música, Djonga – *Deus e o diabo na terra do sol* (2019) e Mc Tha – *Maria Bonita* (2020) tratam a temática a partir de um ideal de subversão e resistência:

Com o cangaço

No meio do mundo

Uma Maria resolveu morar

Largou casa, família, costumes

Largou Santo e benção no altar

Largou renda por peso de ferro

Foi Maria pra depois Bonita (...)

Não pro mundo cão!

Subverta o resto de tudo

Viva ou não por um triz

Com o punhal na mão

Malícia no coração

Seja mais que feliz!" (Mc Tha, 2020)

*(...) Eu vou renascer Canudos,
Exércitos rivais se curvarão,
Quando querem novas ideias
me procuram então Me chamem
Antônio conselheiro, Ando reto,
não na curva varão! Ele morreu
sonhando que jogava bola,*

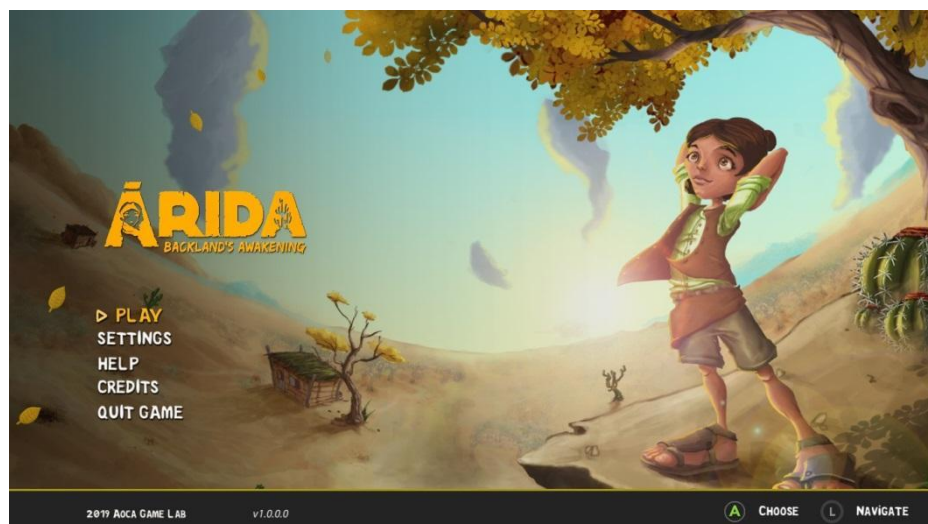
Mas na vida real lançava granada,

Atacante de um time onde geral é Várzea, Chão de terra! E nem profissional, vai pra quadra gramada! (Djonga, 2019)

5.4 Cícera, *survival* e canudos

Árida: *Backland's Awakening* (2019)⁷¹, é um jogo de sobrevivência⁷² que conta a história de Cícera, sertaneja em um cenário de seca e fome. Feito e distribuído no ano de 2019 pela *Aoca Game Lab*⁷³. Os desenvolvedores contaram com o auxílio do edital da *Ancine* para a execução do projeto.

Cícera abandona sua terra natal e atravessa o sertão sozinha em busca do Arraial de Canudos, ou “a terra onde sonhos habitam”, como é citado diversas vezes na narrativa.



Captura de tela do menu inicial de Árida.

⁷¹ Aoca Game Lab, 2019.

⁷² Subgênero que tradicionalmente coloca o protagonista em um cenário amplo e hostil. A sobrevivência requer exploração de recursos como alimentos, fogo e condições para descanso. Nessa linha, temos o popular *Don't Starve* (Klei Entertainment, 2013)

⁷³ 2017

Como *Dandara*, *Árida* inicia com uma tela preta contendo em seu centro a mensagem: *Árida* é uma obra de ficção baseada em acontecimentos históricos.

Cícera é a narradora de *Árida*, que guia o jogador pelos acontecimentos do jogo, que se passa em terceira pessoa pela visão da protagonista e narradora. Através dela são revelados os desejos e os sonhos da jovem de 13 anos, que vive em um constante estado de luta pela sobrevivência.

De acordo com sua descrição, disponível na página da loja⁷⁴, *Árida* é um o *survival*: segundo a definição do site gamedesigning.org, “Em jogos de sobrevivência, o jogador é inserido em um ambiente hostil (como floresta, deserto, o Ártico), geralmente com pouca ou nenhuma ferramenta e sua tarefa é a sobrevivência básica.”⁷⁵

Aqui, temos que sobreviver ao calor do sertão enquanto fazemos as missões, com duas barras, ou medidores de vida que vão abaixando conforme jogamos, uma de água e outra de comida.

Para manter os medidores estáveis, o jogador deve coletar diversos alimentos do sertão, como mandacaru, macaxeira, milho e ovos de joão de barro, que podem ser usados para fazer receitas típicas da região. A fome aqui representa uma “morte e angústia existencial se expressam através das imagens relativas ao tempo” (PITTA, 2017 p. 27)

Para coleta de água, recurso escasso no cenário, precisamos buscar por caraibeiras⁷⁶. Se alguma das barras se esgotar, uma mensagem anunciando a vitória da seca aparece no centro da tela. Dependendo da nossa localização no cenário, a intensidade do sol variar entre 1 e 3, aumentando a velocidade em que as barras de água e comida descem.

O primeiro contato com a protagonista é logo no início do game, onde ouvimos a voz de Cícera, descrevendo sua terra natal através de uma poesia de cordel, com ilustrações do sertão e ao fundo uma música instrumental regional, narrado por uma

⁷⁴ Disponível em https://store.steampowered.com/app/907760/ARIDA_Backlands_Awakening/ Último acesso em 20/02/2021.

⁷⁵ Tradução nossa.

⁷⁶

voz feminina de sotaque nordestino:

*Eu vivo numa terra árida
Que é de rica natureza,
É o lugar onde nasci
Me encanta sua beleza.*

*Sinto agora **que esse sol**
Parece muito mais
quente*

*E essa chuva que não
vem
Já maltrata a minha gente.*

*Minha gente é corajosa
Do vigário ao curandeiro,
Gente que vive da terra
Do lavrador ao vaqueiro.*

*Vejo gente dando jeito
De jamais esmorecer,
Sempre atrás de novas
formas
De achar água pra beber.*

*Eu vejo gente valente
Pensando em se retirar,
Juntando sua família
Em busca de um novo lar.
A procura de fartura,*

*De ganhar seu próprio
pão,*

Atrás de um lugar assim

Bem no meio do sertão.

Desde pequena aprendi

A viver com a saudade

*Os meus pais também
partiram*

Em busca da tal cidade.

Também é chegada a hora

Dessa minha despedida,

De partir com meu avô

*Pra essa **terra prometida.***

*Quero ver onde o sol
nasce,*

Explorar esse mundão,

Viver novas aventuras,

E conhecer o meu sertão.

(Árida, 2019)

Figura 21- Captura de tela de Árida. Canto de cordel que introduz a história.



Fonte: Aoca Game Lab (2019)

A escolha da poesia de cordel como forma de introduzir o jogo, estabelece desde o primeiro momento uma musicalidade à narrativa, dando um efeito sinestésico que determina também o tom da trama. O cordel é usado aqui principalmente como figura de estilo, determinando a musicalidade presente na linguagem escolhida e na forma que o game se apresenta.

O jogo então se inicia: fazendo uso da câmera em terceira pessoa podemos ver a Cícera no centro inferior da tela, criando um distanciamento durante o *gameplay* principal. Somos introduzidos também ao contexto histórico do jogo: no sertão da Bahia em 1895.

Com alterações para a primeira pessoa durante os diálogos e interações com outros personagens. O primeiro personagem a ser introduzido é Vô Tião: uma figura pequena, com um aspecto magro, de pele escura e cabelos brancos.

Tião nos informa que a intensidade da seca impossibilitou o proveito da terra onde estão. É também quando descobrimos um pouco sobre o passado de Cícera: o avô

afirma que, como seus pais fizeram, eles devem partir. E então iniciamos a primeira missão.

Vô Tião nos dá uma enxada, uma das ferramentas utilizadas pela protagonista no jogo. Aqui, não temos o uso de armas brancas com os fins de batalha ou algo do gênero. A função da enxada, em *Árida*, é para a procura de água e o colhimento de mandiocas para fins gastronômicos.

A sugestão de Tião é cavar sempre onde houver caribeiras com folhas amarelas, e que nos atentemos à enxada, que “carece de amolar”. Já podemos perceber, a esse ponto, o desprezado da norma culta em sua escrita, que visa retratar a língua falada da região.

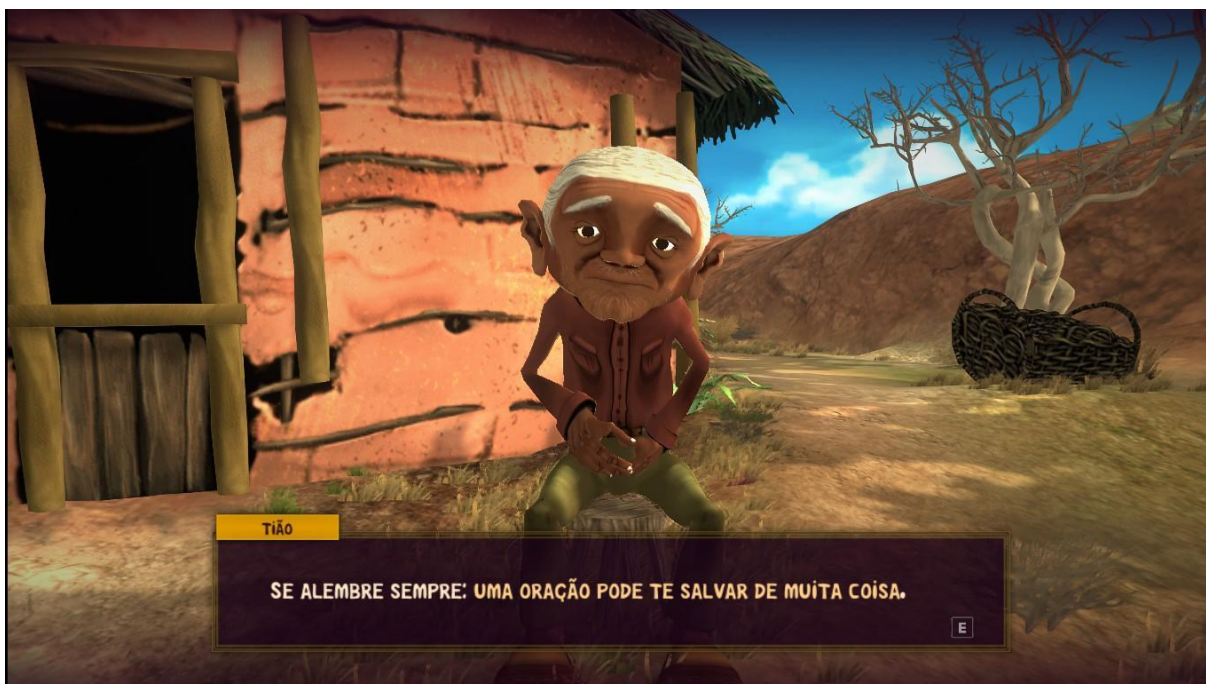
Durante as missões, é necessário explorar o mapa para pegar recursos que ficam armazenados no inventário, como gravetos que podem ser usados para fazer fogueiras, pedras para amolar a enxada/ferramentas, ovos das casas de João de barro, palha, abrir cacimbas para pegar água.

Assim que voltamos com o pirão, Vô Tião nos conta para onde irão, mencionando uma procissão que ruma a uma terra abençoada sem seca e com muita fartura que estão chamando de Canudos.

Somos então introduzidos a uma das principais mecânicas do jogo: o salvamento, que é feito através de uma prece no oratório, local que Cícera é realocada caso morra de fome ou de sede, tradicionalmente chamado de “*checkpoint*”.

A religiosidade aparece na narrativa primeiro por Cícera: temos um contato com aspectos da fé da protagonista logo na introdução, e então como parte da mecânica do game, uma vez que um altar é usado como forma de salvar o jogo.

Figura 22 – Captura de tela de Árida. Vô Tião introduzindo a mecânica de slavamento do jogo.



Fonte: Aoca Game Lab (2019)

A próxima missão é também a introdução de outra importante figura na história de Cícera: Dona Firmina. A senhora de cabelos brancos e pele escura que veste o que parece ser uma camisola branca. Ao ser avisada da procissão que passará pela região a caminho de Canudos, Firmina diz já saber, e se nega a abandonar sua terra, afirmando ter fé de que logo irá chover.

A senhora pede ajuda para recolher suas cabras que sobreviveram à seca: Casemiro, Zezinho, Rosinha e Bexiga. Lembrando que as cabras e os bodes são animais importantes para o sustento sertanejo, mas a escolha afetiva dos nomes mostra também um apego para com os animais. Na área externa da casa de Firmina encontramos um altar de orações com velas, imagens de santa e a cabeça de um boi.

Uma delas morre, gerando comoção entre as personagens. Em agradecimento pela missão cumprida, ela nos dá um facão para ajudar na viagem, ou, segundo ela, “abrir novos caminhos”.

Figura 23: Captura de tela de Árida. A imagem de Firmina.



Fonte: Aoca Game Lab (2019)

Figura 24 Captura de tela de Árida. Altar de orações de Firmina.



Fonte: Aoca Game Lab (2019)

Somos então introduzidos ao Padre Olavo, que nos conta que a procissão para Canudos já partiu, e que ele deve ficar ali para ajudar os que ficaram. Após conversar com o padre devemos dar adeus a Dona Firmina que nos deseja uma boa viagem e nos presenteia com um bolo de milho.

Depois de retomarmos ao Vô Tião para lhe dar as notícias, esse se mostra triste por ter perdido a procissão e se queixa dores. O senhor pede para que a neta busque com Dona Firmina um “chá milagroso” para curá-lo.

Segundo Durand (2012), essa “beberagem sagrada”, ou o símbolo da bebida como sagrada carrega múltiplos significados: o simbolismo alimentar é nitidamente contaminado pelas imagens cósmicas e cíclicas de origem agrária (...) a beberagem sagrada é secreta, oculta, ao mesmo tempo que é água da juventude. (...) O arquétipo da bebida sagrada e do vinho liga-se nos místicos, ao isomorfismo das valorizações sexuais e maternas do leite.” (p. 261), figura materna que é empregada aqui por Firmina, que por mais de uma vez provém a protagonista suprimentos para a sobrevivência e é encarregada então de fazer o chá dos “milagres”.

Ao chegar até a casa, a cumprimentamos: a benção, Dona Firmina!, “Que o senhor te guarde, fia”, ela responde. O Vocabulário litúrgico, de novo, muito presente na fala das personagens

Dona Firmina pede para colhermos aroeira para que ela prepare seu chá milagroso, os últimos pés ficam em um local intitulado “vale da morte”.

Ao retornamos até a casa de Vô Tião encontramos Dona Firmina que, com outro canto de cordel, comunica a Cícera e ao jogador a morte de Vô Tião: Firmina ficou tão seria/Nunca que eu a vi assim/Acendeu algumas velas.../Vo deve tá bem ruim/(...)“Não precisamos de mais chá/Teu vô cabou de partir...”/(...)O padre veio ao velório/Rezar para o vô Tião/Firmina me deu um véu/Para me dar proteção. (*Árida*, 2019)

O véu vermelho que a protagonista recebe é, segundo Firmina, o último pedido de Tião, para que ela seja protegida em sua jornada. Firmina compartilha então que a mãe de Cícera, ao partir para canudos, usava um véu “igualzim”, pedindo para que a menina o vista sempre para se lembrar de sua história.

Para Durand (2012, p. 236), o complexo do regresso à mãe vem inverter a sobredeterminar a valorização da própria morte e do sepulcro. O abandono da mãe, para o autor, subdetermina ainda o nascimento do herói ou do santo concebido por

uma virgem mítica. “O abandono é uma espécie de redobrimento da maternidade e como que a sua consagração à Grande Mãe Elementar. (2012, p. 237)

O manto vermelho é tradicionalmente conhecido na cultura bíblica por ter sido colocado sobre Jesus quando estava a caminho da crucificação, presente no livro Matheus:

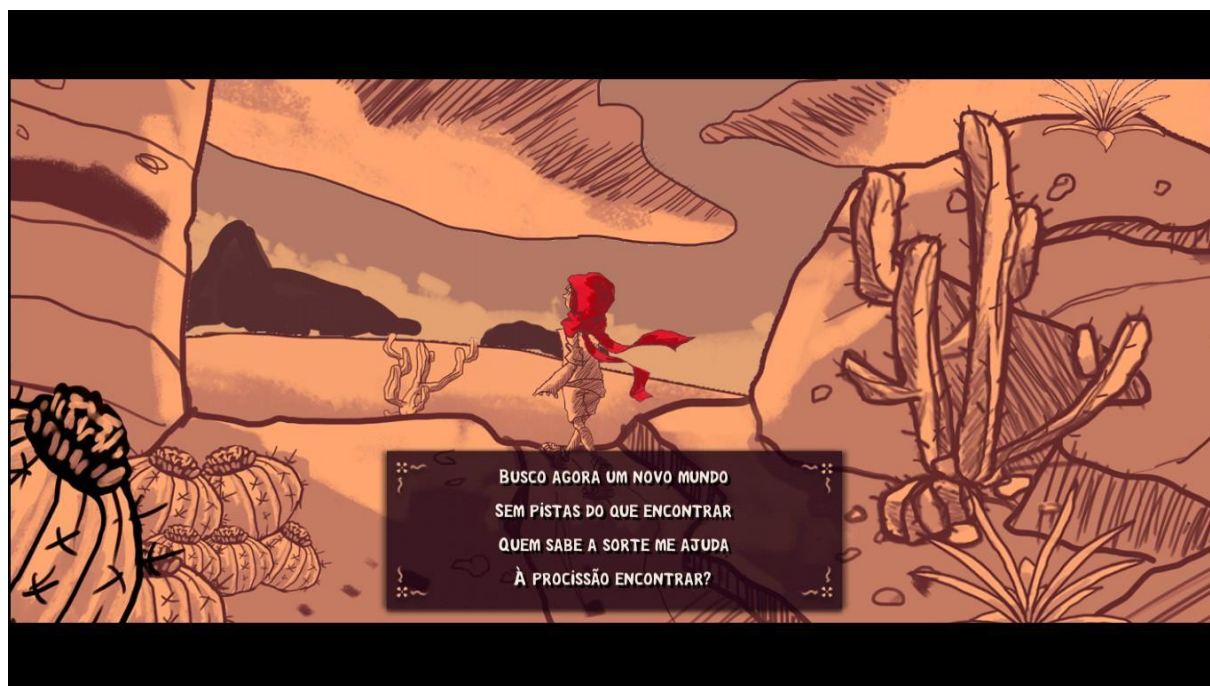
“(…) Em seguida, os soldados de Pilatos levaram Jesus ao palácio do governador, e reuniram toda a tropa em volta de Jesus. Tiraram a roupa dele, e o vestiram com o manto vermelho; depois, teceram uma coroa de espinhos, puseram a coroa em sua cabeça, e uma vara em sua mão direita.” (Matheus 27:27-31)

Firmina nos pede então que colemos sal e uma espada de são Jorge, para banha-la para proteção: “Teu destino é cruzar o sertão”, profetiza Firmina

Antes de dar continuidade aos preparativos para a busca de Canudos, Dona Firmina diz querer nos dar um banho com espada de São Jorge e sal. A espada de São Jorge, ou *Sansevieria trifascia*⁷⁷ é uma planta de origem africana e popularmente conhecida como protetor espiritual

Após o banho, Cicera vai se despedir do Padre Olavo e pega então o caminho até as montanhas, adentrando o sertão em busca de Canudos e de seus pais. O jogo se encerra com um último poema.

Figura 25 - Captura de tela de *Árida*. O poema final em *Árida*



Fonte: *Aoca Game Lab* (2019)

⁷⁷ <https://www.jardineiro.net/plantas/espada-de-sao-jorge-sansevieria-trifasciata.html>

Cícera conclui: “A noite nunca vem só/Lhe acompanha a escuridão/Eu já não posso voltar/Sigo forte na missão.

O medo da noite aqui representa um forte aspecto noturno do imaginário: “por vezes não é mais que signo das trevas, e do desespero da alma abandonada” (Durand, 2012 p. 219) e representam uma mística à natureza que é ligada a descida pela escada secreta, temida e desconhecida.

A fé é também um importante aspecto na história: no decorrer do jogo nos deparamos com uma série de artefatos religiosos, alguns podendo até ser encontrados como “coleccionáveis” no inventário de Cícera, como a imagem de uma santa, um rosário e velas.

A mistura de elementos e termos religiosos como rituais católicos, cantos e altares típicos do imaginário brasileiro como mecânicas dentro do jogo e o poder da crença e de superstições dão à narrativa um certo ar de misticismo que nos é familiar e remete a um realismo mágico latinoamericano.

Em um contexto de perdas e miséria, Cícera abandona sua terra natal e atravessa o sertão em busca do Arraial de Canudos. Essa busca, todo o percurso, até mesmo o destino são desconhecidos para a heroína: o que ela tem é sua fé, e a profecia de Firmina: seu destino é atravessar o sertão.

Essa ida até um novo lugar através do “desconhecido” é também um aspecto presente no imaginário e na história judaico-cristã, quando vemos a saga dos Hebreus escravizados no Egito, liderados por Moisés até a terra prometida, Canaã. Para Cícera, Canudos vai representar essa promessa, descrito no jogo como o povoado farto, guardado pela fé” e onde a seca não ousa bater”.

Diferente do Quilombo, onde visitaremos uma comunidade já estabelecida que é invadida e tem que resistir e criar uma alternativa a um regime escravocrata e às invasões, tem-se aqui uma protagonista ainda na busca por um lar que, por mais que historicamente represente uma comunidade também já destruída e invadida, enfatiza essa busca por uma terra onde se é possível sonhar novamente. Em Árida, o grande inimigo a ser vencido é seu próprio cenário. Segundo Pitta:

Cada imagem - seja ela mítica, literária, visual - se forma em torno de uma orientação fundamental que se compõe da sensibilidade, dos sentimentos e emoções próprios de uma cultura, assim como o conjunto da **experiência individual e coletiva** (...) Assim, por exemplo, temos uma imagem mítica que é a do cangaceiro (afetividade e experiência regionais), ligada ao arquétipo do herói (universal), liga o ao scheme da divisão (entre o bem e o mal, por exemplo) (PITTA, 2017 p. 26)

O jogo trata de uma condição humana, que é a fome e a luta pela vida a partir da vivência de uma criança de 13 anos, lidando também com suas próprias questões existenciais, como dramas e sentimentos próprios.

Árida é sim o registro de uma realidade mais objetiva, mas que conta também com aspectos que nos remetem até a um realismo mágico, como o misticismo, a força das superstições, das crenças e da fé, se apropriando do imaginário local a partir de uma temática regionalista.

O “inimigo”, ou obstáculo central da protagonista a ser superado é o da fome, que o jogo incorpora de maneira lúdica enquanto elemento, através de aspectos envolvendo tanto a sobrevivência no game quanto propriamente culturais como a coleta de alimentos típicos da região e a gastronomia, sendo possível desbloquear receitas como a Umbuzada

A Cícera representa e incorpora aqui um momento que antecede a “chegada”, ao “destino”, com um cenário e um percurso seco, sofrido e árido, mas também a vida, a luta e o constante estado de resistência e sobrevivência, que é incorporado em sua ludologia, narrativa e signos.

Temos uma história fortemente marcada por sua estrutura mística: Segundo Durand, “a terceira estrutura mística parece-nos resistir no realismo sensorial das representações ou ainda na vivacidade das imagens” (2012, p.273) A estrutura mística é marcada também pela perseverança como um de seus traços fundamentais.

A viscosidade do regime se manifesta através dos planos sociais, afetivos e perceptivos, como a construção de uma comunidade e um prolongamento natural para o cósmico, religioso: observamos essas características em *Árida* e em *Banzo*.

Canudos é descrito no jogo como o povoado farto “das histórias”, “guardado pela fé e onde a seca não ousa bater”.

Em artigo para a folha⁷⁸, o crítico Joao Varella define *Árida* como ‘versão pop de Os Sertões’. Segundo o autor, “Em mais de 30 anos jogando videogames, é a minha segunda vez diante de uma protagonista mulher não branca. A primeira foi em “Dandara” (Long Hat House), também brasileiro e também independente”

5.5 Zeferina, oralidade e religião (ou Zeferina, oralidade e o banzo)

O livro “Racismo linguístico: os subterrâneos da linguagem e do racismo” (Nascimento, G. 2020), revela, a partir da perspectiva decolonial, os efeitos do epistemicídio e linguicídio na cultura e tradição brasileira e da manutenção do racismo pela linguagem

Dentro disso, tem-se que histórias como de Dandara, Rainha Zeferina e de tantas outras personalidades, são frutos de uma persistência e herança ancestral, que forcem uma forte vertente da identidade brasileira. Histórias essas que sobrevivem até os dias atuais graças à tradição oral na região e na religião perpassada pelos terreiros de Candomblé.

Nessa perspectiva, é interessante notar como será retomado na análise, como a história oral e a ancestralidade é incorporada no jogo, que também parte desse esforço da (re)construção da história e memória de Zeferina.

Tomemos como referência o artigo “O poder de Zeferina no Quilombo do Urubu”, de Sílvia Barbosa, que é parte de uma ampla pesquisa sobre a história da rainha quilombola. A autora cita em sua obra Maria Inês Cortes de Oliveira. Segundo esta, Zeferina é de origem angolana, trazida na metade do século XIX, ainda criança, nos braços de sua mãe Amália, já na condição de escrava (OLIVEIRA, 1996, p. 178).

78

<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2019/09/imerso-na-cultura-brasileira-game-e-versao-pop-de-os-sertoes.shtml>

Líder do Quilombo de Urubu (localizado no subúrbio de Salvador) até 1826, Zeferina, ainda em vida, exerceu um papel revolucionário a favor de seu povo, tornando-se “referencial de poder de resistência às muitas práticas de exclusão social de herança imperialista, racista, sexista, patriarcal.” (BARBOSA, 2004, p. 24).

Indo na contramão da ideologia escravista da época, a rainha quilombola foi privada de liberdade e na prisão teve sua vida interrompida, deixando como herança seus valores que, como bem lembra Barbosa (2004, p. 29), permitem que “os remanescentes quilombolas mantenham acesa a memória histórica de resistência e o desejo de reconstruir suas histórias e identidades.”

Por meio da tradição oral, da solidariedade, dos saberes ancestrais e populares, Zeferina construiu uma práxis libertária que se faz presente ainda hoje na comunidade “Guerreira Zeferina”, localizada em Salvador.

Nesse sentido, o local que antes era conhecido como “Cidade de Plástico”⁷⁹, agora abriga mais de 257 famílias, contando inclusive com a Escola Municipal Guerreira Zeferina, campo de futebol, mini-quadra, espaços de lazer e convivência etc., o que foi fruto de 14 anos de luta da população que ali habita, em especial, das mulheres negras, que carregam em si “a memória subversiva de resistência” (BARBOSA, 2004, p.29) de Zeferina, além do antigo desejo da guerreira de oferecer ao seu povo o “bem-estar, buscando priorizar os direitos das pessoas idosas e das crianças, além de salvaguardar o modelo de família extensa e simbólica dessa comunidade mista de resistência anti-escravista em Urubu.” (BARBOSA, 2004, p. 28)

Um exercício constante que se dá “a partir da rememoração do poder representativo de si mesma e da comunidade quilombola dessa extraordinária guerreira.” (BARBOSA, 2004, p. 29), onde homens e mulheres possuem a possibilidade de se construírem historicamente, tendo como horizonte a emancipação humana, que não se traduz apenas em “libertação”, mas sim em radicalidade da liberdade.

Segundo BARBOSA. (2004, p.24) “lançar um novo olhar sobre a escravidão no Brasil, afirmando que os personagens femininos tiveram poder predominante - e

⁷⁹ **Apartamentos da 1ª etapa do conjunto habitacional conhecido como 'Cidade de Plástico' são entregues em Salvador.** G1, Bahia. 06 abril 2018. Disponível em: <<https://g1.globo.com/ba/bahia/noticia/apartamentos-da-1-etapa-do-conjunto-habitacional-conhecido-como-cidade-de-plastico-sao-entregues-em-salvador.ghtml>> Acesso em: 29 mar 2021

determinante - no processo de libertação dos negros e legitimação da cultura africana em solo brasileiro.”

Para a autora, é possível ver em Zeferina as marcas de muitas dessas mulheres. Lançado em maio de 2019 no perfil da prefeitura de Salvador e disponível no YouTube⁸⁰ documentário Zeferinas – Rainhas da Vida. Na palavra dessas mulheres, elas veem Zeferina em si mesmas:

Zeferina é referencial de resistência

Zeferina fortalece

Zeferina são as mulheres que passaram por mim

Zeferina são as crianças que dão um sorriso de graça

Zeferina são os jovens que sonham,

Que mesmo em um contexto de criminalidade, lutam para sair daquela situação comum

Zeferina é todas as pessoas que acreditam que a gente pode viver num mundo de igualdade, de justiça e de paz

Zeferina é isso.”

(Zeferinas - Guerreiras da Vida, 2019)

5.6 O Banzo e as marcas da escravidão

ban·zo⁸¹

Nostalgia mortal ou patológica dos escravos negros africanos levados para longe da sua terra.

(Dicionário Priberam da Língua)

Lançado em 2019 pela *URUCA Game Studio* (2013) De acordo com a descrição

⁸⁰ Zeferinas – Rainhas da Vida <<https://www.youtube.com/watch?v=sNpfSE2p4-s>> Acesso em 20/02/2021

⁸¹ <https://dicionario.priberam.org/banzo> [Acesso em 31-03-2021].

encontrada na página de compra, “*Banzo - Marks of Slavery* é um jogo de gerenciamento de recursos e estratégia em turnos.

O jogador assume o comando do Quilombo do Urubu e fica responsável pela organização, produção de alimentos, defesa do quilombo, ataque às fazendas e libertação de pessoas escravizadas.” Para que pudesse ser realizado, os desenvolvedores contaram com o auxílio do edital App da Cultura.

Figura 26 – Captura de tela inicial de *Banzo* (2019). Na imagem, Rainha Zeferina, protagonista do jogo e líder do Quilombo do Urubu.



Fonte: URUCA Game Studio (2013)

Jogo de estratégia e gerenciamento de recursos, seu cenário principal é o quilombo Urubu⁸². De acordo com a lenda, o urubu, pássaro mítico que deu nome ao quilombo, nos momentos difíceis das batalhas eram invocados pelas grande sacerdotisas que entravam em transe e enviava até a África “para que levassem os clamores, as orações, as demandas e pedidos de ajuda aos ancestrais, às deusas e deuses do panteão negro” (Nunes, Davi. 2016)

No lugar da rainha Zeferina, figura histórica na luta quilombola contra a escravidão, o objetivo do jogo é, além de proteger o quilombo, produzir recursos para subsistência da comunidade e resgatar escravos refugiados.

⁸² Zeferina: rainha quilombola que lutou contra a escravidão em Salvador – BA
<https://ceert.org.br/noticias/historia-cultura-arte/11273/zeferina-rainha-quilombola-que-lutou-contr-a-escravidao-em-salvador-ba>

De acordo com a descrição do site gamedesigning.org⁸³, “Esses jogos enfatizam a estratégia para completar objetivos. Seja jogando xadrez virtual ou construindo sua civilização, o uso da inteligência é incentivo para que você possa chegar até o final do jogo. É um gênero com diversos subgêneros”

O jogo é de um subgênero tradicionalmente conhecido como 4X⁸⁴. Estudioso em mitos e produção de sentido em jogos digitais, Ford. D (2016) aponta em seu artigo “eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate”: Affective writing of postcolonial history and education in Civilization” uma importante característica dentro dessas narrativas que vemos em jogos clássicos como *Civilization* e *Age Of Empires*, citados no artigo: a predominância de um discurso imperialista já normalizado dentro das grandes produções do gênero.

É interessante notar como *Banzo* tem usado um modelo semelhante ao 4x para quase que uma inversão dessa proposta principal, seguindo um formato semelhante como a coleta de recursos e formação de guerreiros para sobrevivência de um grupo, comunidade ou clã.

Não mais com um objetivo principal tradicionalmente presente nesses jogos mais populares que são zerados ou vencidos quando o jogador coloniza ou conquista completamente todos os territórios presentes no cenário.

O jogo começa com a personagem nomeada Vó Maria, uma senhora de pele escura, óculos e trajando um turbante laranja. Ela usa um casaco verde, uma saia amarela e colares coloridos.

Ao lado da neta Bia, vó Maria, através de um diálogo com a neta, nos introduz a história do quilombo do Urubu. Aqui já podemos notar uma forte relação da narrativa de uma característica chamada por Durand de estrutura histórica. Ele coloca:

Historiadores do progresso como Hegel ou Marx, historiadores do declínio como Spengler procedem todos da mesma maneira, que consiste simultaneamente em repetir fases temporais, e por outro lado em **contrastar dialeticamente** as fases do ciclo assim constituído (...) Para todos, esses contrastes têm o poder de se repetir, de se cristalizar em verdadeiras constantes históricas. O modo do pensamento histórico é o do sempre possível presente da

⁸³ <https://www.gamedesigning.org/gaming/video-game-genres/>

⁸⁴ Explore, Expand, EXploit, EXterminate

narração, da hipotipose do passado. (...) A analogia ou a homologia muda simplesmente de nome e chama-se aqui método comparativo. **É pelo presente da narração que se reconhece a estrutura histórica.** (Durand, 2012 p.352)⁸⁵

Localizadas no Parque São Bartolomeu em Salvador na Bahia, ponto histórico remanescente da Mata Atlântica, onde em 1823 ocorreu a batalha de Pirajá, o local é também um consagrado ponto religioso.

O parque é um ambiente para o povo de santo, que apresenta oferendas e práticas de rituais no local. Possui pedras sagradas para a religião de matriz africana e uma escada construída pelos escravos conhecida por ter um fundamento dos Orixás em cada pedra. É o Parque onde os índios Tupinambás moravam, e também os quilombolas do quilombo dos Urubus, que veremos na história do jogo.

Figura 27 - Captura de tela de Banzo. Parque Bartolomeu, cenário principal do jogo.



Lembrando que “a Bahia, especificamente Salvador, fora no período colonial um dos maiores portos do tráfico escravista internacional, e durante séculos uma tentativa de réplica da metrópole”, e “se distinguia dessa pelas características de sua população, em quase sua totalidade formada por descendentes de africanos” (Luz, M. A. 2002 p. 101)

O foco na localização histórica da narrativa pode representar uma ideia quase que lendária de uma “sucessão de idades, de povoamentos sucessivos. A história ainda

⁸⁵ Grifo nosso

não é completamente messiânica, mas é já épica” (Durand, 2012. p 353). E nos conta a avó:

Os quilombos tinham diversos tamanhos, alguns eram realmente bem grandes, mas não chegavam a ser cidades. Eles eram escondidos, para que os brancos não pudessem encontra-los. E eram tão diferentes entre si enquanto qualquer grupo de pessoas pode ser” (...) “O Quilombo do Urubu, por sua vez, tinha uma estrutura simples, mas muito eficiente. Havia um espaço para produção de todo tipo de alimentos e recursos que a população poderia precisar e onde os membros do quilombo podiam aprender as melhores formas de cultivar a terra. (Banzo, 2019)

Figura 28 - Na imagem, Vó Maria compartilhando com a neta a história do Quilombo.



Fonte: URUCA Game Studio (2013)

A Vó Maria nos apresenta então a algumas funções do quilombo, como a coleta de recursos, o treino da capoeira como luta para defesa dos guerreiros (diferente da atual) as funções da Rainha Zeferina na comunidade e o Barraco.

Mas talvez o mais importante espaço no Quilombo fosse o Barraco. Lá, minha pequena, Zeferina, muitas vezes chamada de Rainha, tomava importantes decisões que definiriam o futuro de todos ali.” “Ela decidia quando, onde e quantos guerreiros mandaria para tentar libertar nossos

irmãos e irmãs que ainda estavam sofrendo como escravos e escravas (Banzo, 2019)

E nos vemos inseridos na comunidade quilombola, com sua rainha destemida: O jogo tem duas funções básicas, colocar coletores para ter os recursos suficientes para alimentar a todos e treinar guerreiros que podem atacar fazendas ou a cidade de Salvador, salvando irmãos ou roubando recursos. A comunidade se apresenta da seguinte maneira:

Figura 29: Captura de tela de Banzo. Na imagem, o Quilombo do Urubu.



Fonte: URUCA Game Studio (2013)

No jogo, cada turno é equivalente a uma semana, sendo que os guerreiros andam uma casa por dia, podendo demorar mais de uma semana para ir a Salvador e voltar. Nos ataques temos o risco ser capturado ou a chance de recompensa. Dependendo de quantos guerreiros o jogador escolhe enviar ao ataque, a recompensa poderá ser baixa, média ou alta, fazendo com que você perca soldados caso estes sejam pegos pelos guardas.

Figura 30: Localização do Quilombo e das fazendas durante o gameplay



Fonte: URUCA Game Studio (2013)

A primeira trama da campanha é a de um escravizado: ao chegarmos em Salvador, nos deparamos com Chemah. Ele conta teve seu nome alterado para Pedro, prática comum entre os fazendeiros como com os escravizados. Ele pede à Zeferina ajuda para libertar uma lalorixá⁸⁶, Mbandi.

De acordo com Chemah, Mbandi possui contato com as entidades e tem sido mantida em cativeiro e explorada pelo fazendeiro para que gere lucro e prosperidade através de seu contato com os Orixás.

O sequestro de Mbandi e a apropriação de sua fé para lucro e poder aqui, pode ser interpretado também como o roubo e apropriação da branquitude para com a cultura Afro no decorrer da história.

Retomando, a missão exige um mínimo de 40 guerreiros para ser concluída. Após atacarmos a fazenda, Vó Maria volta a narrar a história, conta a neta a traição de Chemah para com quilombolas, que ele estava ao lado do Coronel Afonso o tempo todo. Chemah era nascido na fazenda, nunca trabalhou nas lavouras ou fora algemado, foi levado a enganar escravos fugidos.

⁸⁶ lalorixá, principal líder sacerdotal do culto aos orixás (Luz, M. A. (2002)

Os guerreiros do quilombo do Urubu mesmo traídos, perdendo a batalha e cercados, não desistem e chegam até a casa onde está a ialorixá Mbandi, conseguindo resgata-la. Pedro (Chemah) então nos avisa que o coronel foi atacar o quilombo enquanto acontecia o resgate na fazenda; ao voltarmos para o quilombo dos Urubus, encontramos destruição, chamas e muitos mortos.

A destruição da comunidade, historicamente situada, expõe o “totalitarismo neocolonial ou imperialista que impulsionava o modo de reprodução capitalista no Brasil”, que “não admitia conviver com a diferença de identidade e valores espirituais” (Luz, M. A. 2002 p.154), e, claro, a modelos que desviavam de seus ideais civilizatórios.

Nesta parte Vó Maria explica o que é o banzo: um sentimento de saudade, mas também de dor pela privação da liberdade, não pode ser dito apenas sentido. Ele é introduzido aqui como uma mecânica no jogo. Também conta a sua neta como o resgate da ialorixá Mbandi resgatou também a fé na antiga religião, dando esperança para os sobreviventes.

Figura 31: Cenário Quilombola destruído.



Fonte: URUCA Game Studio (2013)

Após um corte, a história continua com o quilombo já reconstruído, porém uma nova área foi adicionada ao quilombo, o terreiro, onde são introduzidos importantes elementos ao *gameplay* e a história do jogo.

A ialorixá Mbandi explica o que é o terreiro, um lugar onde o povo se conecta com sua origem e cultura. Ela conta a Zeferina sobre os orixás com quem ela pode se conectar, Oxossi, Oxum, Ogum e Xangô.

Cada Orixá dá um bônus diferente para o jogo. Oxossi aumenta a produtividade dos recursos, Oxum aumenta a defesa do quilombo, Ogum aumenta a força nos ataques contra fazendas e Xangô diminui o banzo, que se estiver alto dificulta algumas tarefas, como aumenta o tempo das viagens ou o tempo necessário para treinar um coletor ou guerreiro.

A presença de um local sagrado na história marca também uma repetição presente no regime noturno do imaginário:

O espaço sagrado possui esse notável poder de ser multiplicado indefinidamente. A história das religiões insiste com razão nessa facilidade de multiplicação dos centros e na ubiquidade absoluta do sagrado (Durand, 2012, p. 249)

Suposição que se confirma nos dias de hoje, sabendo a importância remanescente do Barque Bartolomeu para práticas religiosas. Após a destruição quase total da comunidade, são nos orixás que Zeferina se sustenta para reconstrução e recomeço do Quilombo.

É interessante pensarmos aqui, que, para Durand, as grandes mães aquáticas, no panteão brasileiro como Oxum (e iemanjá, não citada na história,) representam o elemento feminino da água e possuem forte relação com a “matéria prima”, a maternidade, a terra, a pátria e a mãe: “Para tantos atos de divisão, as armas são necessárias: (...) a espada, o fogo, a tocha, a água e o ar (...) que tem por função cortar, purificar, limpar, salvar, separar” (PITTA, p. 32).

É na fé nessas entidades “aquáticas” que a comunidade busca o recomeço após o incêndio: “como mães do mundo, terra mãe dos vivos e dos homens” (PITTA, p. 33) A forte presença de Orixás e o culto aos ancestrais aqui representa então além de uma crença plural, “uma das características invariáveis do complexo civilizatório africano” (Luz, M. A. 2002 p.61).

Figura 32: Menu desbloqueado ao descobrirmos o terreiro, em Banzo



URUCA Game Studio (2013)

A segunda missão é para repopular o quilombo conseguindo guerreiros acumulados. Agora Zeferina planeja um contra-ataque na fazenda de Coronel Afonso. No ataque Vó Maria volta a narrar, contando como a batalha foi difícil e Zeferina os declara como a justiça de Xangô.

Após vencerem encurralam o Coronel Afonso e Pedro. Zeferina o mata com uma flechada no pescoço, e levo o Coronel para a Senzala para que os escravos, agora livres, possam resolver o destino dele como acharem melhor.

A flecha, para Durand, “cuja manipulação implica a pontaria -seria um símbolo do saber rápido (...) a função do arqueiro, tal como a intenção de voo, é sempre a ascensão” (Durand, 2012, p. 135).

Semelhante a flecha de Dandara, , mas aqui, podemos imagina-la como parte da ascensão do “herói atirador”, que “vem substituir o herói pássaro” (Durand, 2012, p.134), ou ao próprio Urubu das lendas Quilombolas. Após a batalha, Zefereina diz a Mbandi que vai guiar o levante deles até Salvador.

A terceira missão é juntar recursos para o levante de Salvador. Assim, Zeferina revela seu plano ao quilombo dos Urubus, na data de comemoração do acordo de paz entra Brasil e Portugal. Neste meio tempo um exército vindo de Salvador está ameaçando o quilombo e Zeferina precisa se preparar para a defesa.

Uma nova missão pede para que se acumule mais guerreiros antes de atacar Salvador. O confronto final é iniciado com um diálogo entre Zeferina e o Senhor da Fazenda. Após a vitória de Zeferina, retornamos ao parque São Bartolomeu, onde Vó Maria está com a neta. A avó conclui que já disse tudo que precisava contar para Bia, que a questiona da veracidade da história.

Vó Maria diz que não exatamente, mas foi assim que eles gostariam que tivesse terminado e assim o jogo se encerra. O final, incerto porém esperançoso, pode-se dizer que oscila “entre uma concepção totalizante e cíclica da história e a crença num “fim revolucionário” da história” (Durand, 2012 p.353)

Enquanto a estrutura da história, podemos pensa-la como majoritariamente de um regime sintético, marcadas fortemente pela dialética entre tempos e a historização da narrativa.

Banzo vai contra um aparelhamento ideológico do Estado eurocentrico de esvaziação da identidade negra e políticas de branqueamento e reforça, ou melhor, colabora com a “produção teórica sobre a história do brasil, cuja historiografia oficial até hoje desconhece o significado histórico da presença do processo civilizatório negro-brasileiro e especificamente da tradição dos orixás na constituição da nação brasileira” (Luz, M. A. 2002 p. 161)

5.7 Um mapeamento do Imaginário

Organizamos a partir da tabela apresentada na metodologia, uma classificação para que possamos visualizar alguns elementos contemplados dentro dos jogos.

Pensamos em estrutura como as classificações de Durand (2002), podendo ser Diurna ou Heróica, Mística ou Sintética. Por mais que essa organização se dê a partir de uma série de elementos, elas não são rígidas: uma narrativa diurna pode possuir elementos noturnos, por exemplo.

Podemos observar também como alguns elementos aparecem com bastante ênfase em certos jogos: O sal, por exemplo, aparece como um importante elemento mágico em *Dandara* e *Cícera*.

Entendemos os símbolos, nessa classificação, como “constelações” dentro dessas narrativas, que podem trazer à tona no universo dos jogos elementos históricos, sociais ou mesmo itens “chave” para as histórias.

É, segundo Pitta (2017 p. 22) todo signo concreto evocando, por uma relação natural, algo ausente ou impossível de ser percebido, visíveis em rituais, mitos, literatura, artes”

Como “esquemas verbais”, compreendemos a “tendência geral dos gestos. Considera emoções e afeições. “(PITTA, 2017 p. 23), eles podem ser de distinção, separação, ligação ou confusão. Se encontra no interior dessas narrativas.

	Dandara	Árida	Banzo
Estrutura	Diurna ou heróica: • Idealização • Antítese • Gigantismo	Místico e sintético: • Realismo sensorial (místico) • Historização (sintético) •	• Sintética ou dramática; (dialética entre tempos); • Historização
Símbolos	• Sal (equilíbrio vital) • As armas (A FLECHA da liberdade); • Ascensional • A Queda	• O Sol • O sacrifício (sintético) • A mãe • A morada • O alimento • O Sal	A música; orixás • A morada • O lugar santo
Esquema Verbal	• Distinguir • Subir X Cair • Separar x Misturar	• Ligar para a frente, pro futuro • Confundir	• Ligar para trás, pro passado

Tabela 2: classificação dos jogos

Podemos classifica-las como da seguinte maneira: Em *Dandara*, temos uma estrutura diurna e heroica, construída a partir de antagonismos e de uma luta pela destruição do inimigo e então harmonização do mundo.

A flecha de *Dandara* (como a de *Zeferina*) tem uma função importante para a heroína, por mais que em uma narrativa possamos observar uma predominância Diurna e na outra, Sintética.

Árida tem fortes elementos místicos e um uso do realismo sensorial, ou seja, busca trazer “vivacidade nas imagens” (2012, p.273). A estrutura mística é marcada também pela perseverança como um de seus traços fundamentais. Os elementos místicos aqui envolvem também a presença da fé e do misticismo como mecânicas no jogo e da beberagem.

A viscosidade do regime se manifesta através dos planos sociais, afetivos e perceptivos, como a construção de uma comunidade e um prolongamento natural para o cósmico, religioso: observamos essas características em *Árida* e em *Banzo*.

Em *Banzo* a crença em um “fim revolucionário” da história” é sua maior característica: o jogo, a partir da figura da avó como narradora, incorpora a forte tradição oral e ancestral presentes na história e no imaginário afro-brasileiro, traçando um diálogo histórico e regional e se agrupa com alguns elementos místicos, aqui representados pelos Orixás, que são acionados também como elementos dentro das regras do jogo.

Podemos compreendê-lo, então, como um jogo de estrutura sintética, com ênfase na historização e na dialética entre os tempos. O local santo e o uso da fé trazem para a narrativa um toque de misticismo.

5.8 Considerações finais

Por fim, compreendemos que os jogos escolhidos se encontram no cerne no debate contemporâneo, passando por questões como a epistemologia e as contribuições da internet para uma nova rede de saberes se encontrando com questões como a identidade, a história, o debate racial e imaginário cultural.

Através de diversos elementos narrativos, místicos e culturais, entendemos que afirmar que os jogos trazidos discutem de maneira lúdica essas questões seria redundante.

Desde o design, as regras e as temáticas propostas até suas formas de distribuição, público alvo e modo de produção, os videogames são sistemas de representação quase que por definição, e como uma mídia operam também como um receptáculo e estabelecem diálogos entre seu público, os desenvolvedores e a sociedade.

Colocados juntos, podemos ver em *Dandara* (2018) *Banzo: Marcas da Escravidão* (2018) e *Árida* (2019) indícios dessas novas formas de brasilidade que tomam forma a parti de brasilidade através de diferentes elementos e encontra com uma série de questões como a identidade, a história, o debate racial e imaginário cultural no Brasil. Nesse sentido, é necessário “tratar a comunicação como um nexo de

empoderamento tem sido fundamental para garantir-lhes uma representação positiva, bem como a visibilidade do processo de mobilização de lutas” (CARNEIRO, 2019, p. 75)

Como Tarsila incorporada em seu próprio Abaporu, podemos ver em *Dandara* (2018) uma obra que, incorporado em elementos de sua própria cultura, traz uma forma brasileira aos games pouco vista no mercado atual.

O que Durand nomeia de gigantização etnológica (2012) presente nos vilões de *Dandara* representam essa angústia e alienação que marcam nosso passado histórico. Mas, citando o autor, “elevação e potência são, de fato, sinônimos (Durand, 2012).

Esse gigantismo, que pode ser a transmutação de uma certa forma de percepção pode também, por fim, contar uma história de otimismo: afinal, esses gigantes foram vencidos por Dandara, que reacende a luz de sua Tarsila.

Afinal ao falar de comunidades quilombolas, falamos de ocupações, modelos de organização alternativos e de resistência. Ao falarmos da esperança e da luta pela sobrevivência de uma criança de 13 anos no sertão de canudos, falamos da necessidade de políticas públicas de acolhimento como saneamento. Ao falarmos, por fim, de *Dandara*, falamos da luta em um país com uma história uma opressão generalizada: de classe, de raça e de gênero.

Para além dessas representações no campo teórico, entendemos que os *indie games* trazidos nesse trabalho, os gratuitos, os presentes em diferentes plataformas de distribuição e aqueles que pensam em uma iniciativa local, enriquecem não somente os novos debates acerca da nossa história, mas podem contribuir também com novas maneiras de pensar no “fazer jogos” atualmente.

REFERÊNCIAS

- Aarseth, E. (2004). Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation. First Person: New Media as Story, Performance, and Game. P. Harrington and N. Wardrip-Fruin. Cambridge MA, MIT Press: 45-47.
- ARRAES, Jarid. **As lendas de Dandara**. Editora da Cultura, 2016.
- ARRAES, Jarid. **Heroínas negras brasileiras: em 15 cordéis**. Editora Seguinte, 2020
- BARBOSA, Sílvia. O poder de Zeferina no Quilombo do Urubu. **identidade!**, v. 7, n. 7, p. 24-30, 2005.
- BLANCO, Beatriz. L Goulart. **Videogames, Diversidade e Gênero: Pesquisa Científica e Acadêmica**. Oficina Lúdica; 1ª edição: 31 mar. 2019.
- CASTELLS, M. Paraísos Comuns: identidade e significado na sociedade em rede. In: **O poder da identidade** (9ª ed). Tradução de Klaus Brandini Gerhardt. Rio de Janeiro/São Paulo: Paz & Terra, 2018.
- DA SILVEIRA, Sergio Amadeu. Game-ativismo e a nova esfera pública interconectada. **Líbero**, n. 24, p. 131-138, 2016
- DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário**. São Paulo: Martins Fontes, 2012.
- Ford, D. (2016). eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate”: Affective writing of postcolonial history and education in Civilization V. *Game Studies*, 16(2).
- GASI, Flávia. **Videogames e mitologia: A poética do imaginário e dos mitos gregos nos jogos eletrônicos**. Marsupial Editora, 2013.
- GOULART, Lucas; NARDI, Henrique Caetano. GAMERGATE: cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina. **Revista Mídia e Cotidiano**, v. 11, n. 3, p. 250-268, 2017.
- HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. TupyKurumin, 2006.
- ___; WOODWARD, Kathryn. **Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais**. Editora Vozes, 2005
- HB de Hollanda, B Nascimento, L Gonzalez, S Carneiro. **Interseccionalidades: pioneiras do feminismo negro brasileiro**. Bazar do Tempo, 2020.
- HESMONDHALGH, David; MEIER, Leslie M. Popular music, independence and the concept of the alternative in contemporary capitalism. In: **Media independence**. Routledge, 2014. p. 108-130.

- JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph, 2009. 2ª ed.
- JENKINS, Henry. **Fans, bloggers, and gamers: Exploring participatory culture**. nyu Press, 2006.
- JUUL, Jesper. Games telling stories. **Game studies**, v. 1, n. 1, p. 45, 2001.
- LIN, Dayi; BEZEMER, Cor-Paul; HASSAN, Ahmed E. An empirical study of early access games on the Steam platform. **Empirical Software Engineering**, v. 23, n. 2, p. 771-799, 2018.
- LUZ, Marco Aurélio. **Do tronco ao Opa Exim: memória e dinâmica da tradição afro-brasileira**. Pallas Editora, 2002.
- MAJKOWSKI, Tomasz Z. Realismo grotesco e carnalidade: inspirações bakhtinianas em estudos de games. **Intexto**, n. 46, p. 196-214, 2019.
- MURRAY, Janet H. The last word on ludology v narratology in game studies. In: **International DiGRA Conference**. 2005. p. 1-5.
- MURRAY, Janet. *Hamlet no holodeck*. São Paulo: Unesp, 2003.
- NASCIMENTO, Gabriel. **Racismo Linguístico: os subterrâneos da linguagem e do racismo**. Editora Letramento, 2020.
- OAKES, Kaya. **Slanted and enchanted: The evolution of indie culture**. Holt Paperbacks, 2009.
- PITTA, D.P.R. **INICIAÇÃO À TEORIA DO IMAGINÁRIO DE GILBERT DURAND**. Editora CRV. 2ª Edição, 2017.
- SANTOS, Boaventura de Sousa. Para além do pensamento abissal: das linhas globais a uma ecologia de saberes. **Revista crítica de ciências sociais**, n. 78, p. 3-46, 2007.
- SPIVAK, Gayatri Chakravorty. **Pode o subalterno falar?**. Editora UFMG, 2010.
- SRAUY, Sam. Precarity and Why Indie Game Developers Can't Save Us from Racism. **Television & New Media**, v. 20, n. 8, p. 802-812, 2019.

REFERENCIAS ON-LINE:

- A Guide to Video Game Genres Gamedesigning, 2021. Disponível <<https://www.gamedesigning.org/gaming/video-game-genres/>> Acesso em 20 fev 2021.
- A voz do operário. <https://derivas.itch.io/a-voz-do-operario> Último Acesso em 16/03/2021
- Dandara gameplay AO VIVO com os Desenvolvedores. **YouTube** <<https://www.youtube.com/watch?v=sAZ0EEzucqM> > último acesso em 14/01/2021.
- DUARTE, Fani. Este cara quer que você pare de jogar Playstation. *Vice*, 2015. Disponível https://www.vice.com/pt_br/article/qk3gkx/este-cara-quer-que-voce-pare-de-jogar-playstation Acesso em 28 mar. 2020.

GNIPPER, Patricia. Brasil abriga o maior mercado de games da America Latina, que vale US\$1,5 bi. **Canaltech**, 2018. Disponível em <https://canaltech.com.br/games/brasil-abriga-o-maior-mercado-de-games-da-america-latina-que-vale-us-15-bi-127715/> Último Acesso em 16/03/2021

Minc e Ancine vão destinar R\$45,2 Milhoes para criação de games. **Telesintese** Disponível em <http://www.telesintese.com.br/minc-e-ancine-va-destinar-r-452-milhoes-para-criacao-de-games/>

LINS, Larissa Dandara. símbolo de força da mulher negra, tem a vida narrada em livro crítico ao racismo e machismo. Diário de Pernambuco. Disponível em https://www.geledes.org.br/dandara-simbolo-de-forca-da-mulher-negra-tem-a-vida-narrada-em-livro-critico-ao-racismo-e-machismo/?gclid=Cj0KCQjwmluDBhDXARIsAFITC_4PbejluO1tWI3Ejtp5nlfhddWoZP1T42GLfdpNUIKAHWgSwe7RhOcaAttgEALw_wcB > Acesso em Fev/2021

Top 25 Companies by Game Revenues **Newzoo** Disponível em <https://newzoo.com/insights/rankings/top-25-companies-game-revenues/> **Acesso em Fev/2021**

VARELA, João. Imerso na cultura brasileira, game é versão pop de Os Sertões. **Folha**, 2019. Disponível <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2019/09/imerso-na-cultura-brasileira-game-e-versao-pop-de-os-sertoes.shtml> Acesso em 20 mar 2021

VINHA, Felipe. Ubisoft pede desculpas pela fase brasileira em Assassin's Creed 3. **Techtudo**, 2016. Disponível em <https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2012/12/ubisoft-pede-desculpas-pela-fase-brasileira-em-assassins-creed-3.html> Acesso em 20 mar. 2020.

ZAMBARDA, Pedro. Como a extrema direita, Ubisoft solta trailer de game criminalizando Black Lives Matter. **Drops de Jogos**. Disponível em <https://dropsdejogos.uai.com.br/noticias/industria/como-a-extrema-direita-ubisoft-solta-trailler-de-game-criminalizando-black-lives-matter/> Acesso em 16 mar 2021

Zeferina: rainha quilombola que lutou contra a escravidão em Salvador – BA Disponível <https://ceert.org.br/noticias/historia-cultura-arte/11273/zeferina-rainha-quilombola-que-lutou-contr-a-escravidao-em-salvador-ba> Acesso em 20 mar 2021