
Resistência lúdico-procedimental contra o paradigma do jogador-colonizador: o caso de *Tchia* (2023)¹

Natalia Corbello²

Universidade Federal Fluminense – UFF
Universidade Estadual de Maringá – UEM

Resumo

Apesar da crescente confluência entre as áreas dos *game studies* e dos estudos pós-coloniais, muitas lacunas subsistem nessa intersecção, que tende a priorizar, sobretudo, análises de como a ideologia colonial é reproduzida pelos jogos (Murray, 2018). Assim, este artigo se propõe a investigar algumas estratégias de resistência pós-colonial adotadas na poética dos videogames através do estudo de caso do jogo *Tchia* (Awaceb, 2023). Baseando-nos em pesquisas anteriores que traçam o papel do jogador como colonizador (Mukherjee, 2016; Jayanth, 2021), analisamos as mecânicas e procedimentos do jogo selecionado em relação à ideologia colonial. Conclui-se que *Tchia* resiste ao paradigma do jogador-colonizador ao questionar a centralidade da presença do jogador; ao representar a natureza como fim, e não como meio; e ao articular a transformação do mundo ficcional pelo viés da recuperação ambiental.

Palavra-chave: estudos pós-coloniais; *game studies*; *Tchia*; jogos de aventura; resistência.

Introdução

Ao considerarmos o papel central que temas coloniais desempenharam, no decorrer da história dos videogames, em muitos jogos e franquias de sucesso (Mukherjee; Hammar, 2018, p. 2), não surpreende que a área de *game studies* tenha, já há alguns anos, buscado construir intersecções acadêmicas com os estudos pós-coloniais. Mesmo assim, é possível afirmar que há, ainda hoje, muitas omissões epistêmicas no estudo contemporâneo de videogames no que tange aos efeitos do colonialismo (Mukherjee; Hammar, 2018, p. 3). Soraya Murray (2018), por exemplo, chama atenção para uma tendência que se manifesta entre pesquisadores não apenas desse novo campo, mas também dos estudos culturais de forma mais ampla: a de um engajamento crítico que se limita a destacar como produtos midiáticos específicos da cultura de massa servem para reforçar a hegemonia capitalista colonial, sem apresentar alternativas. Surge, então, o questionamento: quais seriam algumas das possíveis estratégias de resistência pós-colonial adotadas no campo de disputa político-cultural que são os videogames? Nesse

¹ Trabalho apresentado no GP17 - Estéticas, Políticas do Corpo e Interseccionalidades, do 25º Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 48º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutoranda em Comunicação pela UFF e em Letras pela UEM. E-mail: natacorbello@gmail.com.

contexto, o presente artigo adota o objetivo de investigar como a questão pós-colonial se materializa no gênero cultural dos videogames através do estudo de caso do jogo *Tchia* (Awaceb, 2023). Mais especificamente, pretendemos analisar como o jogo em questão resiste à construção de um jogador-modelo colonizador através das escolhas adotadas na composição de suas mecânicas, regras e procedimentos.

Tchia é um videogame de ação e aventura desenvolvido pela Awaceb e lançado no ano de 2023. O jogo foi muito bem avaliado tanto pelo público quanto pela crítica especializada, tendo vencido a categoria *Games for Impact* no *The Game Awards* de 2023 e a categoria *Games Beyond Entertainment* no *BAFTA Games Awards* de 2024. A história se passa em um arquipélago ficcional ostensivamente baseado na Nova Caledônia, mesclando fauna, flora e marcos geográficos reais com elementos de ficção, magia e ludicidade. O jogador assume o papel de Tchia, uma menina negra de 12 anos que é lançada em uma aventura para fora de sua pequena ilha natal quando seu pai é sequestrado pelos capangas de Meavora, uma entidade maligna que se alimenta das crianças do arquipélago. Buscando resgatá-lo, o jogador deve explorar as principais ilhas da região e interagir com as comunidades locais.

Tchia é, sobretudo, uma obra que poderia ser classificada, nos termos de Kayleigh MacLeod (2024), como *culturally fragranced* – isto é, como um jogo cujas representações culturais foram intencionalmente abordadas por seus desenvolvedores e amplamente baseadas em práticas autênticas. O conceito pretende se contrapor àquele de *culturally odorless design* (Iwabuchi, 1998), em referência a produtos que, visando se adequarem a um mercado globalizado, tentam se privar de qualquer marca cultural explícita que revele o país de origem de sua produção. Nesse contexto, é intrigante que um jogo tão marcado pela herança cultural de um território colonizado tenha escolhido reinterpretar, justamente, o gênero de aventura e exploração ao estilo *sandbox*, que carrega um legado profundamente colonial (Dooghan, 2016; Fuchs et al., 2018). Por isso, julgamos ser *Tchia* (Awaceb, 2023) um bom estudo de caso a partir do qual abordar o problema de pesquisa. Nas páginas que seguem, exploraremos como as mecânicas lúdicas, as regras e os procedimentos que condicionam a jogabilidade oferecem um modelo de resistência à ideologia hegemônica na indústria dos videogames. Para tanto, basear-nos-emos em uma análise dos elementos composicionais do jogo em questão, bem como em relatos de seus desenvolvedores sobre o processo de produção.

O jogador-colonizador na intersecção entre *game studies* e estudos pós-coloniais

Se os estudos pós-coloniais podem ser conceitualizados como a investigação das funções e impactos do colonialismo e do imperialismo na organização sociopolítica global, e das formas a partir das quais esses sistemas de dominação se materializam em manifestações culturais diversas (Murray, 2018, p. 5), então não é surpresa que, nos *game studies*, essa abordagem frequentemente se traduza em análises que examinam como jogos representam e reforçam a condição pós-colonial através de sua forma, conteúdo e *affordances* (Murray, 2018, p. 5; Trammell, 2022, p. 239). Não surpreende também que, em decorrência de suas raízes históricas e de sua atual dimensão socioeconômica, os videogames já tenham sido apontados como uma das formas mais plenamente desenvolvidas de arte capitalista (Jayanth, 2021) e como a mídia paradigmática do império (Dyer-Witheford; de Peuter, 2009, p. xiv). Nesse sentido, excelentes contribuições já foram feitas por autores que construíram suas pesquisas na intersecção dessas duas importantes áreas, especialmente no que diz respeito ao desvelamento do viés colonial/imperialista que configura o jogador como um agente colonizador.

O *mapa*, em especial, é frequentemente identificado como um elemento colonial de mediação entre mundo ficcional e jogador. Em *Nintendo® and New World travel writing*, Mary Fuller e Henry Jenkins (1995) localizam os jogos da Nintendo em uma história mais ampla da cartografia, dos relatos de viagem e das tentativas humanas de colonizar o espaço físico. Suas reflexões podem facilmente ser aplicadas não apenas aos jogos da Nintendo, mas a uma grande parcela da indústria dos videogames que, ao beber das fontes ideológicas e iconográficas da fantasia medieval e da ficção científica, “[...] parecem enfatizar o movimento dos personagens pelo espaço tanto quanto os objetivos mais amplos do enredo que motivam e dão forma a esse movimento.” (Fuller; Jenkins, 1995, p. 65, tradução nossa).

Em especial, os autores destacam: o estabelecimento de fronteiras que convidam os jogadores a alcançá-las, ultrapassá-las e expandi-las; a fixação de “*goalposts*” que servem também como *savepoints*, salvaguardando o progresso e o domínio do jogador sobre aquele espaço; e a determinação de ícones e rotas que marcam pontos de interesse úteis aos objetivos do jogador. Como resume Henry Jenkins: “Quando assisto a meu filho jogando Nintendo®, vejo-o assumindo o papel de um explorador e de um colono, tomando nas mãos um bruto novo mundo e colocando-o sob seu controle simbólico, e essa é uma história estranhamente familiar” (Fuller; Jenkins, 1995, p. 69, tradução nossa).

Mukherjee (2016) corrobora as conclusões de Fuller e Jenkins (1995) ao apontar que a construção colonial do espaço sempre se apoiou sobremaneira na cartografia, e expande as considerações dos dois autores para outros gêneros ao destacar que, em jogos de construção de impérios, elementos do mapa são frequentemente empregados como possibilitadores da jogabilidade: por exemplo, a *fog of war* que é progressivamente removida, ou a modificação do mapa por parte do jogador através da construção de novas estruturas (Mukherjee, 2016, p. 4).

Ainda outro gênero, o dos jogos de exploração ao estilo *sandbox* – do qual *Minecraft* é tomado como o exemplo paradigmático – é abordado por Daniel Dooghan (2016) como um exemplo de como a ideologia neoliberal é culturalmente articulada nos videogames através de uma mitologização econômica que justifica a o expansionismo não como forma de dominação, mas de desenvolvimento (Dooghan, 2016, p. 2). O autor aponta diversos aspectos da composição lúdica de *Minecraft* que possibilitam essa interpretação, dentre eles a acumulação de recursos e a lógica de conquista. Todos os elementos que compõe o mundo do jogo podem ser “extraídos” pelo jogador e utilizados na construção de novos itens e estruturas, resultando na subordinação do mundo do jogo a um “regime de utilidade” (Dooghan, 2016, p. 9). Além disso, uma lógica de conquista e colonização perpassam a movimentação do jogador pelo mundo ficcional: como as espécies “nativas” são hostis à presença do jogador, a exploração do mundo e a consequente extração de recursos fica condiciona ao estabelecimento progressivo de “fortalezas” – pontos seguros que essas espécies não podem acessar ou habitar (Dooghan, 2016, p. 11-13). Dessa forma, o progresso do jogador e seu domínio sobre o mundo do jogo estão condicionados à exploração, acumulação e subjugação/destruição do ambiente local e de seus habitantes.

Seguindo uma linha argumentativa similar, Michael Fuchs, Vanessa Erat e Stefan Rabitsch (2018) propõem articular os RPGs da desenvolvedora BioWare à tradição ocidental das histórias de aventura, que cumpriram um importante papel ideológico na perpetuação da teleologia colonizadora e imperial da modernidade ocidental. Os autores chegam mesmo a argumenta que os videogames, em decorrência de seu potencial interativo e imersivo, estariam particularmente suscetíveis a dar continuidade à tradição da narrativa de aventura, por compartilharem uma certa “ilusão de controle” (Fuchs et al., 2018, p. 1477) com a lógica que rege os empreendimentos imperiais. A anatomia dos jogos de aventura é descrita da seguinte maneira: partindo de uma “base” que representa

um nódulo de poder imperial, o jogador e seu personagem partem em uma jornada expansionista na qual vasculham o espaço em busca de recursos úteis que possam explorar, tomam posse desses ambientes e recursos, e estabelecem novos nódulos de controle imperial para além de sua primeira base. Ao se engajar com esse processo de expansão, o jogador e seu personagem eventualmente encontrarão o Outro e o dominarão através de atos de violência virtual ludicamente encenada (Fuchs et al., 2018, p. 1482-1483). Significativamente, aqui também, os autores identificam o ato de mapear o território ficcional de um jogo como uma prática de herança colonial. Assim, os autores concluem que as aventuras que vivenciamos através dos videogames – mesmo que possa haver, no plano narrativo do jogo, alguma tentativa de criticar a lógica colonial-imperialista – permitem-nos *reencenar* o império, e forçam-nos mesmo a jogar sob suas regras (Fuchs et al., 2018, p. 1495).

Por fim, também vale a pena levar em consideração o papel desse personagem protagonista que, nos videogames, somos convidados a (re)encenar. Megna Jayanth (2021), em seu discurso de abertura na *DiGRA India 2021*, defende que muito do que é oferecido ao jogador nos videogames tradicionais se baseia no sistema neoliberal, capitalista-colonialista que sustenta o projeto imperial anglo-americano. Em especial, a autora defende que a experiência do jogador é frequentemente moldada à imagem de um “jogador modelo” específico, que se materializada na figura do “protagonista branco”. Para além da cor da pele do *player-character*, esse “protagonista branco” é marcado por algumas características específicas que sintetizam uma certa visão de mundo: ele é um herói; é o único humano em um mundo de objetos; seu poder aumenta com o desenrolar da história; encontra obstáculos apenas para superá-los; toma decisões por si e pelos outros; seus atos violentos são sempre perdoados; é individualista; é especialmente adequado ao papel de protagonista; carrega uma arma; e nunca é interpretado pela lente da raça. Como sumariza habilmente Aaron Trammell (2022), também referindo-se à fala de Jayanth (2021):

Em suma, as profundamente conectadas histórias dos jogos e do colonialismo geraram um contexto em que os prazeres de muitos jogos são prazeres coloniais. [...] Assim, os jogos treinam seus jogadores para aprenderem a ter empatia pela ideologia do colonialismo. Através do ato de jogar, os jogadores são recompensados com prazer quando subjugam os outros, exploram os recursos ao seu redor e, para citar Jayanth novamente, “reconstróem o mundo como expressão de si mesmos.” (Trammell, 2022, p. 240-241, tradução nossa)

A contribuição dos referidos autores ajuda a mapear o terreno da ideologia colonial e as formas como ela frequentemente se materializa nas narrativas e mecânicas lúdicas de videogames de gêneros diversos. Na próxima seção, analisaremos como alternativas a esses princípios composicionais hegemônicos são articuladas no caso de um videogame específico. A partir desse estudo de caso, esperamos poder tirar uma lição a respeito de como perspectivas contra-hegemônicas podem emergir na indústria dos videogames através de um processo de resistência que trabalha com a incorporação, subversão e transformação de elementos de sua lógica colonial.

Resistência lúdico-procedimental em *Tchia* (2023)

Em *Post-colonial transformation*, Bill Ashcroft (2001) defende que o conceito de “resistência”, frequentemente empregado em relação a atos de militância política organizada, deve ser expandido para incluir manifestações mais sutis, cotidianas e imprevisíveis de “auto-empoderamento indígena” (Ashcroft, 2001, p. 32), especialmente no tocante à resistência artística. Motivado pela percepção dos efeitos transculturais da colonização (Ashcroft, 2001, p. 24) – ou seja, pelas trocas e transformações mútuas que ocorrem na “zona de contato” (Pratt, 1999) entre colonizadores e colonizados – o autor argumenta a favor de uma “resistência” que também opere de forma transformativa através de processos de releitura, reinterpretação e reescrita de narrativas e valores imperiais, destacando a agência dos povos colonizados em se apropriarem seletivamente da cultura do colonizador para construir sua própria subjetividade. Partindo dessa perspectiva, propomos pensar a forma como *Tchia* (Awaceb, 2023) reescreve algumas das convenções de jogabilidade dos videogames – e, mais especificamente, do gênero de aventura *sandbox* – como um ato de resistência.

Dada a posição de destaque ocupada pelos mapas na seção anterior, é pertinente começar a análise discutindo quais possibilidades de interação com o mundo ficcional o mapa em *Tchia* condiciona para o jogador. Este pode ser acessado pela primeira vez a partir do momento em que *Tchia*, chegando ao principal centro urbano da região em busca de seu pai, adquire um panfleto que lhe servirá de mapa – de modo que, desde o princípio, uma visão completa da região explorável fica acessível ao jogador. Outra ferramenta-base de navegação, a bússola, indica, além dos pontos cardinais, a direção das principais missões ativas. No mapa, o jogador poderá observar ícones que mostram pontos de

interesse a serem explorados para além da missão principal e, quanto mais se explora o mundo, mais pontos de interesse são destacados. Um aspecto crucial é que o mapa não atualiza em tempo real a posição atual do jogador – que, portanto, deve ser inferida a partir de outros meios, como a triangulação com pontos de referência na paisagem.

Duas escolhas composicionais não tão comuns chamam imediatamente a atenção: em primeiro lugar, o mapa é revelado em sua totalidade desde o início do jogo, evitando assim o estabelecimento de uma fronteira que convide a conquista (Fuller; Jenkins, 1995) ou de uma região desconhecida que convide a dominação (Fuchs et al., 2018); em segundo lugar, a falta de um marcador que acompanhe a localização do jogador no mapa em tempo real recusa centralizar o mundo do jogo a partir de sua presença. Dessa forma, o jogador se depara não com um espaço que precisa desbravar, mas com um lugar cuja existência independe e cuja história precede sua “chegada”. Junte-se a isso a carga cognitiva que o jogador precisa constantemente despender para descobrir seu posicionamento no mundo através da leitura atenta da composição geográfica, e constrói-se uma configuração lúdico-narrativa na qual a versão ficcional da Nova Caledônia desempenha um papel prioritário no jogo, deslocando a presença do jogador para uma posição secundária.

Além do mapa, outro elemento da jogabilidade que condiciona fundamentalmente a interação entre jogador e mundo ficcional é a mecânica de “transferência de alma”, que permite que Tchia assuma temporariamente a forma de animais e objetos que cruzam seu caminho, os quais podem apresentar certas habilidades especiais (“cavar”, “correr”, “visão noturna” etc.). A descrição que acompanha a mecânica explica que ela “permite controlar objetos ou animais próximos *para usar as habilidades deles a seu favor*” (Awaceb, 2023, grifo nosso) – convidando, inicialmente, à interpretação de que tais animais e objetos existem sob o mesmo regime de utilidade (Dooghan, 2016) comumente encontrado em outros jogos do gênero.

De fato, transferir a alma para certos animais permite que Tchia se movimente pelas ilhas de modo mais eficiente e certas características específicas – como, por exemplo, as pinças de um caranguejo – chegam mesmo a desempenhar um papel essencial em certos momentos da narrativa. O jogador logo percebe, no entanto, que poucos animais e objetos realmente possuem habilidades especiais – e que, dentre os que as possuem, poucos chegam a ser “úteis”. Essa peculiaridade poética é elucidada pelos comentários de Phil Crifo (2023) em entrevista concedida à *Game Rant*. O desenvolvedor

explica que a filosofia de *design* por traz do jogo foi a de pensá-lo como uma “caixa de brinquedos”, na qual cada mecânica deveria ser autossuficiente em termos do potencial de diversão e liberdade criativa que proporcionaria ao jogador. Especificamente sobre a “transferência de alma”, Crifo comenta:

A partir do momento em que estávamos totalmente comprometidos com o aspecto de brinquedo e *sandbox* da nossa filosofia de *design*, sabíamos que quase tudo teria que ser incluído na mecânica de transferência de alma. [...] O que foi libertador no plano do design foi perceber e aceitar que nem todo animal ou objeto deveria ter um propósito ou ser decisivamente importante. (Crifo, 2023)

A consequência estética dessa escolha poética é o caráter autotélico que a “transferência de alma” assume em muitos momentos do jogo: para além de cumprir um objetivo procedimental ou narrativo, a transformação em animais e objetos é atrativa porque permite ao jogador experimentar novas possibilidades de interação com o mundo condicionadas por seres diversos. Além de descentralizar o ponto de vista humano e diluir a individualidade frequentemente esperada de personagens protagonistas (Jayanth, 2021) em uma multiplicidade de pontos de vista possíveis, um resultado semântico interessante dessa configuração é que, no mundo ficcional de *Tchia*, a exploração de ambientes naturais é interpretada mais como um fim prazeroso em si mesmo que como um meio para um objetivo externo.

Uma última observação é pertinente sobre a forma como, em muitos videogames, os jogadores são convidados a reconstruir o mundo “como expressão de si mesmos” (Jayanth, 2021; Trammell, 2022), através, por exemplo, da exploração de recursos naturais e da construção de novas estruturas (Mukherjee, 2016). Na história de *Tchia*, o vilão Meavora e seus capangas gerenciam uma série de fábricas que afetam negativamente o meio-ambiente da região. Como parte da missão de resgatar seu pai, Tchia precisa sabotar essas fábricas e eliminar os acampamentos dos capangas de Meavora. Ao mobilizar, em sua narrativa, uma prática de guerrilha militante que encontra paralelos com o mundo real – as fábricas sabotadas por Tchia trabalham com extração de minérios, produção de tecidos e abate de animais, espelhando algumas das indústrias mais destrutivas do planeta –, o jogo estabelece uma retórica de recuperação ambiental, na qual as únicas modificações expressivas que o jogador pode fazer no mundo estão relacionadas à restrição/eliminação da presença extrativista industrial.

Une-se a isso um importante detalhe de ambientação referente aos “suvenirs trançados”, um dos principais “recursos” do jogo, cuja presença aparece indicada por todo o mapa e que podem ser trocados por itens cosméticos não essenciais à aventura. Ao representar esse “recurso” como um item de confecção humana conectado a uma prática cultural comum na Nova Caledônia – a de trançar folhas de palmeira – evita-se reproduzir a relação extrativista, tão cara à ideologia capitalista-colonialista, que subjuga a natureza à vontade humana. Em vez disso, o jogador de *Tchia* “extraí” do ambiente pequenos apetrechos artesanais, a presença ou a coleta dos quais não interfere negativamente no ecossistema local. O efeito combinado dessas duas atividades – de eliminar os acampamentos inimigos e coletar os suvenirs trançados – é que o mapa vai sendo progressivamente desobstruído de ícones que indicam a presença humana. Dessa forma, a relação transformativa mais ampla que a presença do jogador ocasiona no mundo do jogo não é a da reconstrução do ambiente como expressão de si, mas a de restauração do ambiente a seu estado natural.

Conclusão

Neste trabalho, investigamos algumas estratégias de resistência pós-colonial adotadas no videogame *Tchia* (Awaceb, 2023). Partimos de uma revisão bibliográfica que identificou, em diversos elementos poéticos dos videogames, um meio privilegiado a partir do qual a ideologia capitalista-colonial é reproduzida. Dentre os principais elementos, podemos lembrar: o uso do mapa como ferramenta de auxílio no ato de expansão colonial; a exploração de recursos naturais que existem para servir aos objetivos do jogador; e a consequente transformação e reconstrução do espaço a partir das vontades e agência do jogador. *Tchia* resiste a esse paradigma colonial ao implementar regras e procedimentos que incentivam relações lúdicas alternativas entre jogador e mundo ficcional, como, por exemplo: a centralização do mundo ficcional e seus elementos naturais em detrimento da centralização da presença do jogador; a representação da natureza não como um meio para um fim, mas como um fim em si mesma; e o estabelecimento de uma relação transformativa entre jogador e mundo ficcional que focaliza a recuperação ambiental.

Referências

ASHCROFT, Bill. **Post-colonial transformation**. Londres: Routledge, 2001.

AWACEB. Tchia. [s.l.]: Kepler Interactive, 2024. Videogame.

CRIFO, Phil. Tchia interview: game director discusses new soul-jumping mechanic, more. [Entrevista concedida a] Allison Call. **Game Rant**, 28 mar. 2023. Disponível em: <https://gamerant.com/tchia-interview-soul-jumping-gameplay-culture-influences-challenges/>. Acesso em: 20 jun. 2025.

DOOGHAN, Daniel. Digital conquerors: Minecraft and the apologetics of neoliberalism. **Games and Culture**, v. 14, n. 1, p. 1-20, 2016.

DYER-WITHEFORD, Nick; DE PEUTER, Greig. **Games of empire**: global capitalism and video games. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.

FUCHS, Michael; ERAT, Vanessa; RABITSCH, Stefan. Playing serial imperialists: the failed promises of BioWare's video game adventures. **The Journal of Popular Culture**, v. 51, n. 6, p. 1476-1499, 2018.

FULLER, Mary; JENKINS, Henry. Nintendo® and New World travel writing: a dialogue. In: JONES, Steven G. (Ed.). **Cybersociety**: computer-mediated communication and community. Thousand Oaks: Sage, 1995. p. 57-72.

IWABUCHI, Koichi. Marketing 'Japan': Japanese cultural presence under a global gaze. **Japanese studies**, v. 18, n. 2, p. 165-180, 1998.

JAYANTH, Meghna. White protagonism and imperial pleasures in game design. In: DiGRA India 2021. Conferência de abertura. Disponível em: <https://medium.com/@betterthemask/white-protagonism-and-imperial-pleasures-in-game-design-digra21-a4bdb3f5583c>. Acesso em: 18 jun. 2025.

MACLEOD, Kayleigh. Harnessing cultural fragrance for meaningful game development. In: Video Game Cultures 2024 – The Other Conference, 2024, Birmingham. **Proceedings** [...] Birmingham, 2024. p. 1-8.

MUKHERJEE, Souvik; HAMMAR, Emil Lundedal. Introduction to the special issue on postcolonial perspectives in game studies. **Open Library of Humanities**, v. 4, n. 2, p. 1-14, 2018.

MUKHERJEE, Souvik. Playing subaltern: video games and postcolonialism. **Games and Culture**, v. 13, n. 5, p. 1-17, 2016.

MURRAY, Soraya. The work of postcolonial game studies in the play of culture. **Open Library of Humanities**, v. 4, n. 1, p. 1-25, 2018.

PRATT, Marie Louise. **Os olhos do império**: relatos de viagem e transculturação. Tradução de Jézio Hernani Bonfim Gutierre. Bauru: EDUSC, 1999.

TRAMMELL, Aaron. Decolonizing play. **Critical Studies in Media Communication**, v. 39, n. 3, p. 239-246, 2022.