

Além dos Dados: Uma Análise das Representações Coloniais nos Jogos de Tabuleiro Brasileiros¹

Ângelo Brito Pereira de Melo Filho²

Thiago Pereira Falcão³

Universidade Federal da Paraíba - UFPB

RESUMO

Os jogos de tabuleiro vêm se expandindo de forma significativa no Brasil. Esta pesquisa objetiva analisar os jogos de tabuleiro com temática voltada para a identidade e cultura brasileiras, a fim de compreender as representações do colonialismo presentes em suas narrativas. Para tal, realizaremos uma análise de conteúdo, utilizando como fundamentação o livro *The Idea of Latin America* (2012) e a obra *Playing Oppression* (FLANAGAN; JAKOBSSON, 2023). Com este trabalho se espera conseguir analisar os jogos de tabuleiro com temática voltada para a identidade e cultura brasileiras, a fim de compreender as representações do colonialismo presentes em suas narrativas.

PALAVRAS-CHAVE: colonialismo; jogos de tabuleiro; análise de conteúdo; Cultura; jogo.

INTRODUÇÃO

Jogos de tabuleiro se transformaram em um *medium* que se expandiu pelo mundo (PEISER, 2022). Peiser (2022) sublinha o fato de que 2020 apresentou um crescimento de 28% em relação às vendas globais do ano anterior. Além disso, com as campanhas de financiamento coletivo e engajamento das comunidades voltadas para a prática, o mercado independente cresceu de forma significativa (ACCA, 2022; BOYDEN, 2023; DUARTE, 2020). No Brasil, só em 2018, o setor movimentou mais de 700 milhões de reais (BATTAGLIA, [s.d.]), e entre 2020 a 2021, com a pandemia de Covid-19, o setor chegou a movimentar mais de 4 bilhões de reais anualmente (SIMÕES, 2022).

O uso dos jogos de tabuleiro, inclusive, ganhou novos contornos na contemporaneidade, para além da casualidade do *hobby*. Dentre eles, vale a pena destacar sua entrada em ambientes educacionais como um novo suporte didático para

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho “Jogos, comunicação e seus diálogos”, evento integrante da programação do 25º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 26 a 28 de junho de 2025.

² Estudante de Graduação 7º. semestre do Curso de Comunicação em Mídias Digitais da UFPB, email: angelo_brito_p@hotmail.com

³ Professor do curso de Mídias Digitais e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Culturas Midiáticas (PPGC/UFPB); Coordenador do Laboratório de Pesquisa em Mídia, Entretenimento e Sociedade (LENS); Doutor em Comunicação e Cultura Contemporânea pela UFBA, email: thiago.falcao@academico.ufpb.br

aprendizagem (PRADO, 2018). Também é valioso ressaltar sua instrumentalização em ambientes de inclusão, como no projeto SeJoga, realizado no Rio de Janeiro com a premissa de disponibilizar um espaço inclusivo e confortável para que pessoas de grupos minoritários possam se utilizar dos jogos como meio para a socialização e acesso à cultura (TOKARNIA, 2023).

Considerando as condições materiais dos jogos de tabuleiro, apesar de suas características peculiares, é possível notar diferenças entre os jogos com os mesmos atributos, como aqueles que contêm o mesmo tema, mas o abrangem por diferentes óticas. Tomemos como exemplo o jogo *Brazil: Imperial* (2021), que coloca os jogadores na posição de monarcas colonizadores que, por sua vez, têm como objetivo construir o maior império (COVIL DOS JOGOS, 2021). Por outro lado, o jogo *Freedom: The Underground Railroad* (2013) põe os jogadores na perspectiva de abolicionistas, os quais têm o objetivo de resgatarem escravos das plantações escravocratas (MASTRANGELI, 2014). Apesar dos dois jogos falarem sobre a relação de poder em seus temas, eles apresentam narrativas, agência e perspectivas completamente diferentes aos seus jogadores.

Frente a isso, esta pesquisa procura identificar e discutir de que forma os jogos de tabuleiro com temática referente à identidade e à cultura brasileiras representam a dimensão da colonialidade dentro dos seus temas. Essa caracterização nos ajuda a constatar como os jogos de tabuleiro conseguem articular a construção de uma memória cultural (BEGY, 2015; FALCÃO; CARNEIRO, 2023) e como condutores de narrativas coloniais (TRAMMELL, 2021) educam seus jogadores acerca da doutrinação, nação, nacionalidade, superioridade cultural e também da sua identidade (HAIVEN; FLANAGAN, 2024).

Metodologia

Inicialmente, para a coleta de dados, esse trabalho se propõe a fazer uma raspagem de 291 jogos que abordam identidade e cultura brasileira no site Ludopedia, o maior portal de jogos de tabuleiro do Brasil (LUDOPEDIA, [s.d.]). O *website* contém uma lista de jogos na categoria cultura brasileira e coletaremos apenas o seu título e a sua descrição. Para isso, utilizaremos a interface da programação de aplicação (API), especificamente a LudoAPI, disponibilizada pelo próprio site Ludopedia. Todo o processo seguirá os parâmetros de extração de dados disponibilizados pela *Digital*

Methods Initiative (DIGITAL METHODS INITIATIVE, [s.d.]). Para a identificação das representações coloniais, usaremos o programa *Iramuteq* (MARCHAND; RATINAUD, 2012). A investigação e utilização do programa também terá como base os métodos de análise de conteúdo categorial de Sampaio; Lycarião (2021), no sentido de identificar sob que ótica as representações do colonialismo vêm sendo abordadas nos jogos de tabuleiro com temas brasileiros.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para entender as representações do colonialismo nos jogos que representam a identidade e a cultura brasileiras, primeiro se deve compreender a influência do colonialismo na América Latina, e, em seguida, explorar como ocorrem essas representações nos jogos para, por fim, entender o seu papel na criação de uma memória cultural.

COLONIALISMO NA AMÉRICA LATINA

A compreensão do processo colonial e da colonialidade na América Latina é fundamental para a compreensão das suas representações e, dentro dessa lógica, identificá-las. Partindo disso, Mignolo (2012) traz que a própria ideia de América como continente só surgiu depois do processo colonial, visto que, para o resto do mundo, antes de 1492, ela não estava em seus mapas. Historicamente, como citado por Mignolo (2012), sempre foi transmitida a ideia de que a América foi descoberta, principalmente em função da posse das narrativas criadas sobre a chegada dos colonizadores nunca ter estado nas mãos dos nativos, mas sim nas dos colonizadores. O entendimento de que a América foi forjada por um processo colonial europeu vem desde seu nome. A própria noção da América do Sul, nomeada de “América Latina”, acompanha a carga colonial de ser descendente dos colonizadores europeus que falavam latim (MIGNOLO, 2012).

Compreender quais são as principais ferramentas utilizadas pelos colonizadores é muito importante para que consigamos identificar as representações do colonialismo em seus temas. Para Mignolo (2012) e Flanagan; Jakobsson (2023), a colonização do ser é nada menos que produzir a ideia de que certas pessoas não pertencem à história, os desqualificando de pensarem, entenderem e serem atores na história, sendo seu principal

utensílio a desumanização dos nativos. Além da geopolítica da época, moldada pelos pensamentos ocidentais cristãos, o orgulho europeu pelo seu marco na história do mundo, tida como “modernidade”, os levaram a justificar seus atos violentos em prol de trazer a essas culturas o cristianismo, a civilização e, mais recentemente, o desenvolvimento e a democracia.

O conceito de América anda de mãos dadas com o de modernidade (LATOURET, 2009), ambas ideias inventadas por europeus. Mignolo (2012) defende a ideia de que é impossível separar a modernidade do colonialismo, ou seja, de que você não pode ser moderno se não for colonial. Em função disso, a ideia de América não pode ser separada da ideia de colonialidade, pois este continente emerge da consciência europeia como uma grande extensão de terra a ser apropriada e que as pessoas nativas àquela terra precisam ser convertidas ao cristianismo. Porém, o colonialismo se difere da colonialidade, como explica Mignolo (2012), de modo que o colonialismo se refere a um período histórico, enquanto a colonialidade se refere à lógica colonial usada por alguns países para o controle da economia e política no atlântico e assim manejar praticamente o mundo todo.

COLONIALISMO NOS JOGOS DE TABULEIRO

Como relatado por Flanagan; Jakobsson (2023), estamos vivendo na era de ouro dos jogos de tabuleiro. Apesar disso, os estudiosos da área ainda não deram a devida atenção para estes em comparação com outras mídias. Além disso, dentro dos trabalhos sobre os jogos de tabuleiro, as pesquisas críticas acerca do uso de narrativas coloniais aparecem em uma quantidade ainda menor, em função desse meio não ser observado com a mesma importância (HAIVEN; FLANAGAN, 2024).

Acerca da relevância dessa mídia, destaca-se que os jogos digitais e de tabuleiro não são mídias neutras, pois eles possuem um posicionamento ao retratarem um evento sob uma determinada ótica. Como afirma Murray (2019), “[...]torna-se impossível separar a história dos jogos da política, da cultura, da economia, da política de identidade e dos interesses daqueles que desejam codificar essa história como uma coisa e não outra.” (online). Além disso, como discutido no livro *Playing Oppression* (FLANAGAN; MIKAEL JAKOBSSON, 2023), os jogos também representam uma parte muito importante de uma cultura. Alguns exemplos dessa representação cultural são os jogos

Jeu de la révolution française e *Los insurgentes*, os quais representam uma fotografia do momento histórico de cada nação, sugerindo que os jogos foram utilizados como uma forma eficaz de reforçar as normas sociais, a identidade nacional e a paisagem cultural local.

Apesar do seu uso como “cápsula do tempo” de uma cultura, os jogos também podem ser usados para contribuir com uma narrativa opressora acerca de uma ótica nacional. Tal contribuição com o discurso colonial é vista explicitamente em jogos do gênero 4x, presentes tanto nos videogames como nos jogos de tabuleiro, que podem ser definidos como jogos que abordam 4 temas: exploração, expansão, extração e extermínio (COSTA, 2021). Nos jogos 4x, o jogador atua em busca da construção de um império, que habitualmente é o objetivo principal desse gênero, no qual o jogador é confrontado com oponentes os quais tem que exterminar para conseguir ganhar o jogo. Com isso, jogos do gênero 4x se utilizam dos 4 princípios apresentados para simularem uma narrativa colonial europeia (MIGNOLO, 2012), os quais, sem apresentarem as consequências aos seus jogadores, promovem o discurso colonialista pela perspectiva do colonizador.

O jogo de tabuleiro *Age of Discovery* coloca o jogador sob a perspectiva de um colonizador que precisa ir em busca de riquezas através da colonização, expansão da sua frota mercante e construção de edifícios de capital (LUDOPEDIA, [s.d.]). Jogos de tabuleiro que abordam o tema colonial desse modo acabam por criar espaços fictícios nos quais interações coloniais são simplificadas e idealizadas, deixando de lado os aspectos negativos do colonialismo, como a violência, a exploração e a subjugação cultural (FLANAGAN; JAKOBSSON, 2023). Tal fenômeno é de importante compreensão, tendo em vista a capacidade dos jogos de tabuleiro de construir uma memória cultural a partir da simulação histórica, como demonstrado pelo estudo de Begy (2015).

PRINCIPAIS RESULTADOS

Com este trabalho, espera-se analisar os jogos de tabuleiro com temática voltada para a identidade e cultura brasileiras, a fim de compreender as representações do colonialismo presentes em suas narrativas.

O estudo propõe-se a conceituar as representações do colonialismo nos jogos de tabuleiro a partir da criação de um banco de dados de jogos com temática brasileira, com base no acervo do site Ludopedia (LUDOPEDIA, [s.d.]). Para isso, utiliza-se a análise de conteúdo para categorizar as temáticas brasileiras em determinados eixos, de modo a analisar e caracterizar as possíveis representações do colonialismo. Por fim, o trabalho também busca avançar na articulação entre o campo dos Estudos Pós-Coloniais e os Game Studies.

CONCLUSÃO

Esta pesquisa busca preencher a lacuna da literatura científica acerca das representações coloniais nos jogos de tabuleiro com temáticas brasileiras, contribuindo para a compreensão de como a dinâmica colonialista é difundida e reforçada na sociedade. A partir disso, é possível desenvolver mecanismos de combate a esse fenômeno mais efetivos.

REFERÊNCIAS

- ACCA. **The rise of modern board games** | News | **FOCUS ON Business - Created by Pro Progressio**. Disponível em: <<https://focusonbusiness.eu/en/news/the-rise-of-modern-board-games/4897>>. Acesso em: 21 abr. 2024.
- BATTAGLIA, R. **A volta dos jogos de tabuleiro**. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/especiais/quarentena-a-volta-dos-jogos-de-tabuleiro>>. Acesso em: 19 abr. 2024.
- BEGY, J. Board Games and the Construction of Cultural Memory. **Games and Culture**, v. 12(7-8), 14 ago. 2015.
- BOYDEN, K. **UK indie board games are booming thanks to Covid - can they keep up momentum?** Disponível em: <<https://metro.co.uk/2023/08/12/uk-indie-board-games-booming-since-covid-can-they-keep-up-momentum-19308627/>>. Acesso em: 24 abr. 2024.
- COSTA, A. **O que são jogos 4X, como Civilization e Humankind?** Disponível em: <<https://www.terra.com.br/gameon/plataformas-e-consoles/o-que-sao-jogos-4x-como-civilization-e-humankind,4182c40958e15beb2330985635b67e26xnyrxq40.html>>. Acesso em: 23 abr. 2024.
- COVIL DOS JOGOS. **Papo do Ladino e Bloco do Block : Resenha Brazil: Imperial** . Disponível em: <<https://covildosjogos.com.br/2021/04/18/papo-do-ladino-e-bloco-do-block-resenha-brazil-imperial/>>. Acesso em: 19 abr. 2024.

DIGITAL METHODS INITIATIVE. **DmiAbout < Dmi < Foswiki**. Disponível em:
<<https://wiki.digitalmethods.net/Dmi/DmiAbout>>. Acesso em: 22 abr. 2024.

DO PRADO, . L. **Educação lúdica: os jogos de tabuleiro modernos como ferramenta pedagógica**. Revista Eletrônica Ludus Scientiae, [S. l.], v. 2, n. 2, 2019. DOI: 10.30691/relus.v2i2.1485. Disponível em: <https://revistas.unila.edu.br/relus/article/view/1485>. Acesso em: 19 abr. 2024.

DUARTE, P. **Como Frosthaven arrecadou US\$ 3 milhões em poucas horas mesmo em meio à crise global**. Disponível em: <<https://jovemnerd.com.br/noticias/games/como-frosthaven-arrecadou-us-3-milhoes-em-poucas-horas-mesmo-em-meio-a-crise-global>>. Acesso em: 24 abr. 2024.

FALCÃO, T.; CARNEIRO, A. The Brazilian (Gamer) Culture through the Lenses of Nostalgia: An Analysis of Brazil: Imperial. **Heritage, Memory and Identity in Postcolonial Board Games**, v. 1, n. 9781003356318, p. 76–89, 3 ago. 2023.

FLANAGAN, M.; MIKAEL JAKOBSSON. **Playing Oppression**. [s.l.] MIT Press, 2023.

G. PINHO, F. **Procura por brinquedos educativos e jogos de tabuleiro cresce na pandemia**. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/mpme/2021/05/procura-por-brinquedos-educativos-e-jogos-de-tabuleiro-cresce-na-pandemia.shtml>>.

HAIVEN, M.; FLANAGAN, M. **Exploits of Play: Frontiers of Play**. Disponível em: <<https://weirdeconomies.com/contributions/exploits-of-play-frontiers-of-play>>. Acesso em: 19 abr. 2024.

LATOUR, B. **Jamais fomos modernos : ensaio de antropologia simétrica**. Rio De Janeiro (Rj): Editora 34, 2009.

LUDOPEDIA. **Empires: Age of Discovery**. Disponível em:
<<https://ludopedia.com.br/jogo/empires-age-of-discovery>>. Acesso em: 24 abr. 2024.

LUDOPEDIA. **Quem Somos**. Disponível em: <<https://ludopedia.com.br/quemsomos>>. Acesso em: 22 abr. 2024.

MARCHAND, P.; RATINAUD, P. L’analyse de similitude appliquée aux corpus textuels: les primaires socialistes pour l’élection présidentielle française (septembre-octobre 2011). **Actes des 11eme Journées internationales d’Analyse statistique des Données Textuelles**. JADT, 2012, 687-699. 2012.

MASTRANGELI, T. **Freedom: The Underground Railroad Review**. Disponível em:
<<https://www.boardgamequest.com/freedom-the-underground-railroad-review/>>. Acesso em: 24 out. 2019.

MIGNOLO, W. **The idea of Latin America**. Malden, Ma ; Oxford: Blackwell Pub, 2012.

MURRAY, S. The Triumphal Procession. **ROMchip**, v. 1, n. 1, 25 jun. 2019.

PEISER, J. **We're in a golden age of board games. It might be here to stay.** Disponível em: <<https://www.washingtonpost.com/business/2022/12/24/board-game-popularity/>>. Acesso em: 21 abr. 2024.

SAMPAIO, R.; LYCARIÃO, D. **Análise de conteúdo categorial: manual de aplicação.** Brasília: Enap, 2021.

SIMÕES, E. **Por que os novos jogos de tabuleiro vêm conquistando o público adulto.** Disponível em: <<https://valor.globo.com/eu-e/noticia/2022/07/30/por-que-os-novos-jogos-de-tabuleiro-vem-conquistando-o-publico-adulto.ghml>>. Acesso em: 19 abr. 2024.

TOKARNIA, M. **SeJoga: evento de jogos promove inclusão e diversidade nas periferias.** Disponível em: <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2023-11/sejoga-evento-de-jogos-promove-inclusao-e-diversidade-nas-periferias>>. Acesso em: 21 abr. 2024.

TRAMMELL, A. Playing With Letters and Landscapes: Interacting with Empire in Early 19th Century Print Learning Aides. **Revista Contracampo**, v. 40, n. 2, 1 set. 2021.