

Edição v. 40  
número 3/ 2021

Contracampo e-ISSN 2238-2577  
Niterói (RJ), 40 (3)  
set/2021-dez/2021

A Revista Contracampo é uma revista eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense e tem como objetivo contribuir para a reflexão crítica em torno do campo midiático, atuando como espaço de circulação da pesquisa e do pensamento acadêmico.

Propondo princípios orientadores à produção decolonial de videogames diversos

Proposing guiding principles for a decolonial production of diverse video games

**JULIA STATERI**

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC SP) – São Paulo, São Paulo, Brasil.  
E-mail: julia@oficialudica.com.br ORCID: 0000-0001-8818-5158.

**JADERSON SOUZA**

Universidade de São Paulo (USP) – São Paulo, São Paulo, Brasil.  
E-mail: jaderson.souza@gmail.com. ORCID: 0000-0001-9461-2996.

AO CITAR ESTE ARTIGO, UTILIZE A SEGUINTE REFERÊNCIA:

STATERI, Julia; SOUZA, Jaderson. Videogames Diversos: propondo princípios orientadores à uma possível metodologia decolonial de produção. Contracampo, Niterói, v. 40, n. 3, p. XXX-YYY, set./dez. 2021.

**Submissão em: 27/05/2021. Revisor A: 01/07/2021; Revisor B: 20/07/2021; Revisor A: 13/08/2021; Revisor B: 24/08/2021; Revisor C: 20/11/2021. Aceite em: 02/12/2021.**

**DOI – <http://doi.org/10.22409/contracampo.v40i3.50212>**

## Resumo

Com o objetivo de propor princípios orientadores à produção decolonial de videogames diversos, no presente artigo se apresenta um olhar rápido sobre o cenário desenvolvedor independente brasileiro, refletindo criticamente quanto à respectiva postura que foge dos paradigmas impostos pela indústria de massa. Partindo da fundamentação com base em autores críticos do campo de jogos, bem como do pensamento decolonial, foram feitas as análises descritiva e metodológica de projetos que podem se caracterizar na definição proposta de videogames diversos para que, por fim, se pudesse propor os referidos princípios orientadores.

### Palavras-chave

Videogames; Diversidade; Decolonialidade; Opressão; Autoria.

## Abstract

In order to propose guiding principles for the production of decolonial diverse video games, this article presents a quick look at the Brazilian independent developments' scenario, reflecting critically on the respective posture that differs from the paradigms imposed by the mass industry. Starting from the theoretical foundation based on critical authors of the field of video games, as well as from the decolonial thought, a descriptive and methodological analysis of projects that can be characterized in the proposed definition of diverse video games was made so that, finally, one could propose the referred guiding principles.

### Keywords

Video games; Diversity; Decoloniality; Oppression; Authorship.

## Introdução

Neste artigo, pretendemos discorrer sobre experiências de elaborações que se propõem decoloniais, para identificar e comparar fazeres locais que orientem a criação de videogames diversos, mostrando suas similaridades e particularidades para aqueles que possam se interessar na aplicação desses saberes em novos contextos. Entendemos, porém, que talvez seja impossível desenvolver um videogame totalmente intocado pelas implicações existentes na influência colonial sobre processos de elaboração, recepção e consumo, que perpassam desde a formação dos desenvolvedores, seleção de ferramentas de trabalho e plataformas de distribuição. Compreendemos, ainda, que existe sobre o papel de produtores de videogames – sejam eles desenvolvedores, artistas ou pessoas oriundas de outras especialidades – o peso do jugo daquilo que se costuma chamar de sucesso e sobre o qual falaremos rapidamente nesta introdução.

O que seria, então, esse sucesso idealizado, quase sempre distante da maior parte dos desenvolvedores – como veremos adiante – que se organizam de maneira independente?

A grosso modo, podemos observar diversos veículos de mídia da cultura pop que julgam o sucesso de um videogame com base na quantidade de cópias vendidas (ou, mais especificamente, na atualidade, quantidade de downloads); pela vida útil da marca que o produto constrói (tornando-se uma franquia, por exemplo); pelo faturamento que a empresa desenvolvedora ou a publicadora (*publisher*) obteve com o lançamento do título, passado determinado período de tempo; dentre outros indicadores quase sempre ligados ao potencial do capital que pode ser gerado.

De fato, tais dados servem ao propósito de se estabelecer um balanço referente à sustentabilidade financeira de determinados títulos, bem como da possibilidade do lançamento de produtos, em certa ordem, derivativos, terem boa recepção do público comprador. O problema começa a se apresentar quando apenas os referidos dados são levados em consideração para determinar o que deve ou não ser produzido sem, inclusive, ponderar quanto ao contexto da produção de um videogame e de quem o produz. Para além disso, torna-se extremamente problemático quando instituições de ensino responsáveis por formar novos desenvolvedores, mediadores e facilitadores do acesso às ferramentas e conhecimentos de criação dentro e fora do ambiente acadêmico, replicam este recorte superficial da indústria como fator decisivo e determinante dos projetos que valeriam o tempo e a energia para serem disponibilizados ao público.

Os videogames independentes costumam partir de locais de criação que o mercado chamaria de nichados (ANDERSON, 2006). São obras criadas – como veremos em mais detalhes a seguir – por autores que se encontram fora do circuito de produção industrial. Embora estes autores possam se preocupar com a sustentabilidade financeira de seus produtos e de sua atividade profissional, suas decisões criativas não costumam se pautar pelas demandas encontradas no mercado de massa. Pelo contrário, por conta de seus marcadores sociais, muitos destes tornam-se autores motivados pela dificuldade de encontrar produtos que contemplem suas expectativas e respeitem sua subjetividade enquanto jogadores.

Tais questões pertinentes ao entendimento da massificação de um produto cultural, ou ainda da produção politicamente engajada, não são recentes e podem receber um aporte interessante nos trabalhos de Benjamin (2012), como *Magia e técnica, arte e política: Ensaio sobre literatura e história da cultura* e, sobretudo, *A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica* (idem, 1955).

Ao passo que Benjamin indaga sobre a liberdade criativa do artista, em contraponto à pressão social de colocar a arte a serviço de uma causa específica, – o que pode acontecer também na criação de narrativas originárias de minorias sociais, no âmbito do presente artigo – também compreende que as relações sociais se pautam nas relações de produção e de consumo. Obras produzidas em consonância com o espírito de uma época, do poder predominante numa sociedade seriam, portanto, consideradas reacionárias, na medida em que obras que questionem a estrutura e as relações de poder vigentes seriam, por sua vez, consideradas revolucionárias.

Para Benjamin, a maneira de moldar uma nova forma de produção seria por meio da colaboração na composição de uma obra, literária ou não; do compartilhamento do papel de autor com aquele que consome uma obra – o que vemos acontecer atualmente, com o surgimento de ferramentas de criação facilitadas que permitem à pessoa que joga transitar também no campo da criação. Mencionando a reprodutibilidade da fotografia, da literatura impressa, bem como a formação de um consumo massivo, Benjamin observa a alteração nas relações entre produtores e consumidores, algo que podemos observar também – transpondo para a temática deste trabalho – em se tratando dos videogames.

Que os videogames sejam ferramentas em potencial para tratar de temas sociais – até mesmo numa tentativa de sensibilizar para realidades diversas e distantes da pessoa que joga –, não é novidade. Já no ano de 2001, o designer Gonzalo Frasca apresenta sua dissertação falando sobre o uso dos videogames como meio para abordar as opressões experimentadas pelas chamadas minorias sociais. *Videogames of the Oppressed: Videogames as means for critical thinking and debate* foi apresentada ao *Georgia Institute of Technology* e, posteriormente, retrabalhada num diálogo com os autores Mizuko Ito e Eric Zimmerman, publicado como o capítulo *Videogames of the Oppressed: Critical Thinking, Education, Tolerance, and Other Trivial Issues* do livro *First Person: New Media as Story Performance, and Game*, editado por Noah Wardrip-Fruin e Pat Harrigan (2004). No capítulo, Frasca (2004) propõe uma metodologia para um game design ao qual ele chama de não aristotélico, em uma crítica aos jogos que buscam referenciais narrativo-poéticos que atrapalhariam o distanciamento necessário para que se construa a reflexão crítica pretendida durante o ato de jogar um videogame com temáticas sociais relativas às opressões possíveis. Uma alternativa mais interessante, para o autor, seria a utilização da simulação – trazendo como exemplo modificações realizadas sobre o jogo *The Sims* (cuja primeira edição foi lançada no ano 2000) – ao passo que a narrativa trataria daquilo que já ocorreu e ficou no passado, esgotando as possibilidades criativas e críticas que se possam oferecer à pessoa que joga.

Os referenciais buscados por Frasca (ibidem) partem da aplicação da teoria do dramaturgo brasileiro Augusto Boal, criador do *Teatro do Oprimido* (1975), – influenciado pela *Pedagogia do Oprimido* do educador Paulo Freire (1997) e pela *práxis* teatral do alemão Bertold Brecht – o qual consiste na reapropriação dos meios para a produção teatral pelas próprias pessoas que sofrem alguma forma de opressão. São também princípios do *Teatro do Oprimido*, a quebra da quarta parede – que é o termo designado para o assim chamado muro invisível que separaria os atores do público espectador – e o entendimento da produção como parte de uma articulação ainda maior na geração de transformações sociais, incapaz de promover mudanças significativas por si só. Transpondo a proposta para o meio dos videogames, a ideia seria trabalhar com a quarta parede que separa a pessoa que joga do jogo e que é responsável pelo engajamento junto à narrativa. Com a quebra desta quarta parede no contexto do jogo e com o rompimento que geraria o distanciamento entre quem joga e a ação simulada, seria possível acessar situações de opressão para posterior reflexão crítica. No lugar de oferecer uma experiência imersiva ou mesmo catártica, seria trabalhado um distanciamento para que o desenrolar da simulação pudesse ser posto em perspectiva, analisado sob um olhar crítico e, enfim, debatido – por exemplo, numa aplicação da proposta em ambiente educacional.

O método descrito por Frasca e debatido no referido capítulo por Zimmerman e Ito (2004) despontam numa chamada para ação feita por esta última, ao questionar a delimitação, até aquele momento existente, entre quem produz os videogames e quem os consome por um fator primordialmente econômico. Há quinze anos atrás, quando se clamava pela democratização da produção de videogames, uma das maiores barreiras encontradas pelos aspirantes a *game designers* e desenvolvedores era a dificuldade de acesso às ferramentas de criação. Atualmente, com o aumento na disponibilidade de ferramentas baratas (ou mesmo gratuitas) e facilitadas de desenvolvimento, vemos nos exemplos dos trabalhos de desenvolvedores independentes, como Victor Hugo Da Pieve, – fundador da Male Doll, estúdio que produz jogos narrativos para o público LGBTQIA+ utilizando o engine RPGMaker (2021), o

surgimento de títulos que atendem marcadores sociais que estão fora do recorte de público massivo visado pela grande indústria; ou ainda como Raquel Motta, Marcos Silva e José Wilson, do estúdio Sue The Real (2021), focado na criação de videogames que propaguem narrativas afrodiáspóricas.

Vejam como funciona, então, a produção independente de videogames no cenário brasileiro, antes de prosseguir com expressões práticas de fazeres decoloniais observáveis numa análise comparativa.

## Produção independente e videogame diverso

Com a popularização dos programas para desenvolvimento e das plataformas de publicação, a produção de videogames de forma independente tornou-se mais acessível sob aspectos técnicos.

Ainda que se defenda, como em Juul (2019), que o desenvolvimento independente de videogames não seja algo tão novo assim, – o autor cita como exemplo a revolução dos computadores caseiros na década de 80 e a maneira como os desenvolvedores passaram a criar jogos originais e distribuí-los por meio de disquetes – é no campo dos chamados também de indie games (DIVER, 2016) que podemos ver experimentações e mesclagens entre gêneros, quebras e remodelagens de tropos presentes nas grandes franquias. Onde falta, comumente, o aporte financeiro, a criatividade não é limitada por escolhas pautadas no que tornaria o produto final mais vendável.

Por um lado, o crescimento e difusão dos jogos digitais se dá a partir do desenvolvimento tecnológico. Ao passo que seu processo de construção se dá por meio dos *engines*<sup>1</sup> – motores de jogo – que permitem a construção e junção de todas as partes que constituem o sistema, como gráficos, física, animações, sons e códigos de programação.

Quanto à amplitude de acesso, podemos observar que, em termos de licenciamento, ferramentas consideradas de ponta, como a *Unreal Engine* (2021), passam a ter versões gratuitas. No que diz respeito à curva de aprendizado, surgem ferramentas como a *Unity* (2021), que permite a construção de protótipos e jogos completos a partir de uma interface amigável e da instalação de *plugins* – pequenos subprogramas encapsulados – que contribuem para uma maior autonomia nas produções executadas por não programadores. Ainda, ferramentas que chamam bastante atenção com relação à facilidade técnica são os *makers*, sistemas projetados para a construção de gêneros específicos de videogames – como o *RPGMaker* (2021) e o *Visual Novel Maker* (2021) – de maneira muito prática, convidativa e não excludente.

Acompanhando essas atualizações nas ferramentas de desenvolvimento, plataformas de distribuição digital emergem e difundem a produção. O conteúdo passa a ser o foco do produto cultural, ao passo que sua distribuição ocorre prioritariamente por meio da internet. Plataformas como a *PlayStation Store* (SONY, 2021), *Xbox Live* (MICROSOFT, 2021) e *eShop* (NINTENDO, 2021) optam pela distribuição exclusiva ou seletiva de produtos (KOTLER & KELLER, 2013), sendo que estas empresas possuem maior controle nos processos de publicação. Contudo, canais como a *Steam* (2021), *Green Man Gaming* (2021) e principalmente *itch.io* (2021), apresentam interfaces e burocracia bastante reduzida para a publicação de jogos digitais.

Nesse cenário, a produção independente de videogames começa a ser fomentada. Ferramentas que chegavam a custar milhares de dólares podem ser baixadas gratuitamente. Com a ascensão das plataformas de vídeo, uma enorme diversidade de tutoriais passa a ser disponibilizada. Não haveria, a princípio, a necessidade dos projetos se submeterem ao crivo das *publishers*, empresas que atuam na publicação em plataformas específicas e que, com seu conhecimento de mercado, conseguem posicionar a produção de modo a maximizar suas vendas. Em suma, mais pessoas poderiam criar e disponibilizar seus videogames.

Ainda assim, o movimento de criação independente, partindo da pressuposta oposição à

---

1 Em tradução literal dos autores, *engine* significa motor e, no campo do desenvolvimento de jogos, o termo diz respeito aos softwares específicos para a programação de videogames.

estrutura de criação *mainstream*, – Juul (2019) por sua vez, diria que estes videogames não teriam sido criados como uma alternativa ao *mainstream*, mas sim que definiriam o que viria a ser *mainstream* – passa a ser absorvido pela indústria massificada. Títulos independentes considerados de sucesso passam pelo mesmo processo de apropriação por parte de grandes empresas. Parte do movimento independente acaba percorrendo o caminho tradicional da grande indústria do entretenimento.

Há, entretanto, elementos que conseguem driblar esses caminhos. Trabalhos realizados por grupos reduzidos, produtoras culturais de pequeno porte, ou apenas uma pessoa, cujas obras representam a diversidade cultural somente possível de ser acessada por meio dos grupos de minorias – cenários nos quais grupos oprimidos buscam expressar aspectos de sua cultura, promovendo-a para um público que talvez nunca tivesse outra oportunidade de conhecê-la.

Seria esse, então, o processo pelo qual pessoas fora da estrutura de produção passariam a se ver como autoras dentro do conceito ao qual chamamos de autoral?

Podemos encontrar, em Benjamin (2012), Juul (2019), Murray (2003) e outros, relações entre conceitos de autenticidade e autoria. O termo autoral, entretanto, vem sendo frequentemente associado ao campo da criação narrativa, o que nos faz buscar especificamente neste recorte uma definição adequada ao papel dos chamados videogames dos oprimidos como ferramentas para o compartilhamento de histórias vivenciadas ou testemunhadas por pessoas de marcadores sociais diversos, foco do presente trabalho.

Encontramos, então, no texto de Luz Auroral Pimentel (2006), a explicação de que as narrativas autorais trazem a situação na qual o sujeito que faz a mediação e a perspectiva que é narrada coincidem. Interessa-nos esta definição, pois neste contexto o viés do olhar do narrador, seu posicionamento e visão de mundo ganham voz e tornam-se claros por meio da narrativa que é contada.

Há que se atentar, porém, para a diferenciação entre o narrador e o autor: enquanto o narrador da história pode ser sujeito da enunciação, isso não significa, necessariamente, que a história contada será a do próprio autor. Uma narrativa autobiográfica sempre será autoral, mas nem sempre uma narrativa autoral precisa ser autobiográfica. Para Pimentel (ibidem), o personagem pode ser visto como um refletor da realidade que se vê representada na obra pelo autor.

Podemos pensar, assim, que a autoria pudesse se apresentar como um sinônimo do empoderamento, haja vista que, desde os idos de 2006, são formuladas teorias nesse sentido. É o caso do texto do professor especialista em literatura vitoriana, George Landow, dedicado desde a década de 1980 à exploração do conceito de hipertexto e autor do livro *Hipertexto 3.0* (2006) que levantaria uma questão semelhante à que fazemos aqui: pode o hipertexto empoderar alguém?

O interessante de nos voltarmos para um texto com seus quinze anos de publicação está em percebermos que fazemos, ainda atualmente, questionamentos bastante parecidos no que diz respeito aos videogames como ferramentas de empoderamento. Colocar este passado em perspectiva é importante para que possamos entender o que mudou em função da tecnologia e identificar problemáticas sociais que levaram bem mais do que uma década e alguns chips para serem sanadas.

Arriscamos dizer aqui que tanto Landow (ibidem) quanto Aarseth – citado por Landow como um crítico de seu trabalho com o hipertexto – são precisos ao levantarem a ideia foucaultiana de que a autoria dependeria mais da categoria social do que da tecnologia propriamente dita. Isso porque, seja no caso do hipertexto, da internet ou dos videogames, propiciar o acesso e a facilidade de uso das ferramentas de criação e desenvolvimento é algo prioritário, que precede a experiência autoral à qual Landow chama de democratizadora. Na publicação anteriormente mencionada, apresentando o debate entre Frasca, Zimmerman e Ito (2004), esta última deixa uma chamada para ação que se relacionava justamente à necessidade da popularização do acesso às ferramentas para o desenvolvimento de videogames que hoje chamamos de independentes. Vimos que, atualmente, o cenário já apresenta muitas opções para que esse chamado seja, por fim, atendido.

É seguindo nesse fluxo que vemos o surgimento de videogames enquanto produtos culturais oriundos de autores pertencentes aos mais diversos marcadores sociais. Havendo a necessidade de uma definição mais completa, o termo que a pesquisa utiliza para estas obras, cujo desenvolvimento é realizado com a finalidade de expressão cultural, reivindicação do lugar de fala (RIBEIRO, 2017) e resistência à opressão (FREIRE, 1997), a partir deste instante, é *videogame diverso*.

## Exemplos de videogames diversos e fazeres decoloniais no Brasil

Com os objetivos de evidenciar o que entendemos por videogame diverso e de trazer esta discussão para o território nacional, – haja vista nossa pretensão de descrever fazeres e formas de trabalho próprias, estruturalmente e culturalmente – separamos aqui alguns exemplos que conhecemos tanto pelo acompanhamento do processo de desenvolvimento decorrido (ainda que na forma de arquivos documentais e declarações publicadas abertamente), quanto pela fruição enquanto jogadores.

Ao longo deste trabalho, estabelecemos nossas bases teóricas principalmente nas *Epistemologias do Sul*, organizadas por Boaventura de Sousa Santos e Maria Paula Meneses (2010), com o entendimento sobre colonialidade, visto no texto de Anibal Quijano (2010) e demais autores do compêndio, que tomamos a definição de decolonial. Foi na definição adotada por Restrepo e Rojas (2010), sob influência do pensamento de Walter D. Mignolo (autor do livro *The dark side of western modernity: global futures, decolonial options*) em seu trabalho *Coloniality of power and de-colonial thinking* (2007), que buscamos o conceito para discorrer sobre as manifestações do existentes em território nacional. Pode-se considerar opção decolonial aquela que visa uma projeção de um porvir que vislumbre a confluência de múltiplos projetos políticos que se apresentem de maneira crítica ao eurocentrismo. Para tal, os projetos devem provir de nações indígenas, populações afrodescendentes, mestiças, provenientes da América do Sul ou de latinos presentes nos Estados Unidos. Para além de uma diversidade centrada no pensamento monotípico eurocêntrico, a opção decolonial se refere a uma resposta às feridas impostas pelas experiências de opressão vividas por estas populações em situação de marginalização, injustiça, inferiorização, abuso e, em última instância, morte.

Como primeiro exemplo que descrevemos para o fazer decolonial de um videogame diverso, a obra *Huni Kuin* (2021) apresenta os mitos do povo indígena homônimo a partir da mistura de uma mecânica do gênero plataforma com a entrega de trechos narrativos (Captura de Tela 1). O projeto foi idealizado por Guilherme Meneses, antropólogo doutor do Programa de Pós-graduação em Antropologia Social do Departamento de Antropologia pela Faculdade de Filosofia Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, USP, em parceria com Isaka Huni Kuin, liderança da aldeia São Joaquim/Centro de Memórias e também um dos coordenadores do Ponto de Cultura. A obra – que teve participação de especialistas técnicos, pesquisadores e comunidade – traz como cerne a apresentação de alguns mitos Huni Kuin sob a forma de um videogame. Embora possamos encontrar outros videogames brasileiros abordando as temáticas da mitologia e cultura indígenas, *Huni Kuin* se destaca como um projeto que se aproxima da comunidade para, ao lado dela, retratar o olhar de um povo sobre a sua própria realidade. No lugar de encontrar, sob um olhar externo, um material rico a ser explorado na mídia do videogame, o processo de produção se abre para abraçar a comunidade da qual trata, trazendo-a para dentro, em um esforço que poderíamos considerar decolonial.

Captura de tela 1 – Huni Kuin



Fonte: Huni Kuin (2014)

Outro projeto que trazemos para ilustrar o que chamamos de videogame diverso é o Florescer (Captura de Tela 2). Desenvolvido como Trabalho de Conclusão do Curso de Jogos Digitais da Universidade Anhembi Morumbi, Florescer (PUG CORN, 2019) conta a história de Bia, menina transgênero que possui seu lugar de fala questionado nas mais simples ações de seu cotidiano, como, por exemplo, ir à escola. O título foi desenvolvido em parceria com o Centro de Acolhida Especial para Mulheres Transexuais Casa Florescer, localizada no centro de São Paulo. A parceria contou com a participação das pessoas acolhidas pela casa por meio de relatos, os quais deram origem à narrativa do videogame diverso. Embora tenha contado apenas parcialmente com a participação de mulheres da Casa Florescer, trata-se de um movimento sobre o qual vale a pena lançar um olhar mais atento, por ter partido do interesse de estudantes de um curso que forma profissionais para serem absorvidos pela indústria. A tentativa de aproximação com as comunidades não é algo comumente encontrado na indústria de jogos digitais, pelos motivos anteriormente mencionados, como, por exemplo, o fator determinante dos lançamentos da produção massiva estar voltado para o volume de vendas. Assim, tendo como foco o desenvolvimento de produtos, muitas vezes alheios ao processo, tampouco é valorizado o conhecimento oral trazido por tais coletividades nesse contexto de produção. Neste aspecto, *Florescer* mostra uma tendência diferente de um olhar mais acolhedor, tanto de alunos que se formam nas universidades quanto nas comunidades que passam a compreender o potencial dos jogos digitais em sua dimensão sociológica (BOTELHO, 2001).

Captura de tela 2 – Florescer



Fonte: Pugcorn (2018)

Presente no mercado, com uma lógica produtiva crítica, desenvolveu-se em paralelo ao trabalho de mediação socioeducativa da ONG Jogos pela Educação e, posteriormente através da *Game e Arte* (2021), realizado por Jaderson Souza e Tainá Felix, de 2013 a 2017, o título *A Nova Califórnia* (2019). Trata-se de uma adaptação do conto homônimo da literatura brasileira de Lima Barreto (DOMÍNIO PÚBLICO, 2021), escrito em 1910 e publicado, originalmente, em 1915. Lima Barreto foi um dos primeiros escritores negros, neto de escravizados e filho de pais livres (OLIVEIRA, 2017), e que abordou o racismo a partir de sua própria experiência. Mais de cem anos após a publicação do texto original, dois autores negros, Jaderson e Tainá, buscam resgatar e dialogar com a obra atemporal do importante escritor brasileiro. A partir do processo de desenvolvimento pautado em pesquisa e construção técnica, *A Nova Califórnia* (Captura de Tela 3) é concebido como uma obra cultural de dimensão sociológica (BOTELHO, 2001). Em outras palavras, sua idealização parte com a intenção manifesta de construir determinados sentidos e alcance do público. Não se trata da substituição do conto original pelo jogo e sim da exploração do potencial dos videogames quanto à sua natureza de experiência estética.

Captura de tela 3 – A Nova Califórnia



Fonte: Game e Arte (2021)

Realizado no Instituto de Artes e Design da Universidade Federal de Juiz de Fora, o projeto Cores Vivas (2021) é pioneiro na pesquisa em design de videogames afrocentrados, o que o torna um excelente exemplo do compartilhamento de fazeres para a criação de videogames diversos decoloniais, ainda que derivativos. Coordenado pela pesquisadora Eliane Bettocchi, o programa atualmente desenvolve modificações para Minecraft (2021) que incluem texturas baseadas na Mitologia Iorubá. Além das texturas, o grupo atualmente trabalha na construção digital do Quilombo dos Palmares. Trata-se de um trabalho construído, *a priori*, por meio da pesquisa acadêmica. Buscando investigar referências de África e afrodiáspóricas, a construção de texturas digitais revela, em contraste ao vasto conteúdo encontrado nas comunidades de Minecraft, a ausência sistemática de conteúdos afrocentrados.

Também no campo do compartilhamento de fazeres, coordenado por Mãe Beth de Oxum, a plataforma Contos de Ifá (2021) traz diversos jogos roteirizados a partir da mitologia afro-brasileira. Mãe Beth desenvolve videogames em seu terreiro, o qual também constitui o Centro Cultural Côco de Umbigada, Ponto de Cultura certificado em Olinda, Pernambuco. Fortalecendo tradições de origem africana, o centro cultural desenvolve suas atividades por meio da musicalidade e das tecnologias livres. Seus videogames são produzidos em parceria com pessoas da comunidade. Nos laboratórios de inovação cidadã, são promovidas questões relacionadas à identidade negra, fortalecendo a episteme, combatendo o racismo e a intolerância religiosa. A fundamental participação das referências de terreiro, enquanto consultores, permite a expressão da oralidade no meio digital conforme preservadas nas casas de matrizes africanas.

Vale salientar que existem inúmeros títulos e ações que poderíamos citar como exemplos de videogames diversos e esforços para o fazer decolonial no campo, produzidos pelos colegas desenvolvedores brasileiros, de igual importância aos apresentados. Selecionamos para menção neste artigo aqueles com os quais temos maior familiaridade para podermos refletir diante da conceituação proposta.

## Analizando a Mecânica, a Dinâmica e a Estética dos videogames diversos

O MDA framework, metodologia que analisa as relações entre Mecânica, Dinâmica e Estética existente nos jogos, nasce da experiência de designers – Robin Hunicke, Marc LeBlanc e Robert Zubek – que atuaram de maneira independente na produção de videogames. A apresentação desta metodologia à comunidade acadêmica deu-se por meio de um artigo intitulado *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research* (2004), com o intuito de descrever formalmente a prática desenvolvida pelos autores durante oficinas de game design e *tuning* que teve palco em várias edições da Game Developers Conference (GDC) de San Jose, entre 2001 e 2004. Tomando em nossa consideração o repertório dos autores, principalmente por sua experiência prática no processo de desenvolvimento de jogos independentes e posterior compartilhamento de seus fazeres junto à comunidade, encontramos aderência suficiente para a utilização deste trabalho na análise dos títulos previamente selecionados.

Com a intenção de apresentar uma abordagem formal para o entendimento dos jogos, os autores explicam que o MDA framework tenta formar uma ponte sobre a lacuna que existiria entre os processos de game design e desenvolvimento. A metodologia buscaria aproximar, ainda a crítica e a pesquisa técnica de jogos, com a intenção de fortalecer processos iterativos de desenvolvimento e pesquisa. (HUNICKE et al., 2004).

No artigo, os autores explicam que todos os, por eles chamados, artefatos de games, digitais ou não, são criados com base em alguma metodologia de design, a qual serviria para orientar na condução do processo e assegurar a qualidade do trabalho. No caso do desenvolvimento independente de videogames diversos, percebemos que a formalização metodológica aparece por vezes mais ou menos formal. No caso da plataforma Contos de Ifá, por exemplo, é deixada clara a preocupação com a apresentação de não uma, mas de metodologias (no plural), conforme declarado no website [contosdeifa.com](http://contosdeifa.com) (2021): “Metodologias para construção de jogos com alunos e professores de escolas públicas e projetos culturais”. Já no desenvolvimento do videogame Huni Kuin foi aplicado o método de Produção Partilhada do Conhecimento, bastante presente nas comunidades indígenas e registrado academicamente por meio de produções como as do pesquisador Sergio Bairon.

Bairon foi responsável pela pesquisa Produção Partilhada do Conhecimento: Comunidade e Universidade, fomentada pela FAPESP em 2021, tendo como resultados o oferecimento de um Seminário de pós-graduação e a participação de atividades desenvolvidas pelo Cedipp (Centro de Comunicação Digital e Pesquisa Partilhada) da ECA-USP. Ao lado de Magna Vicini, o pesquisador publicou, ainda, no periódico *Iluminuras* (2019) o artigo *Experiência estética, produção partilhada do conhecimento e pós-humanismo: a arte mural em terra Kaingang*, dentre outras produções que registram o referido método.

Tratando-se do processo de desenvolvimento dos videogames, podemos ver a interdisciplinaridade como a característica capaz de unir pessoas – profissionais ou não – com habilidades particulares, esforçando-se para realizar a entrega de um produto que deverá proporcionar uma experiência integrada. A essa convergência de esforços para um resultado comum, os autores dão o nome de coerência sistemática (HUNICKE et al., 2004).

A experiência do jogar constitui uma forma de consumo do videogame que pode ocorrer de formas variadas: durante um período estendido, de forma intervalada ou mesmo não linear. Por envolver também inteligências diversas, artificiais e humanas, o consumo de videogames pode proporcionar a emergência de comportamentos – dinâmicas – inesperados. O MDA framework busca formalizar o processo de design pensado para a produção voltada a este tipo de consumo ao analisar três componentes: as regras, o sistema e a diversão, relacionados às suas contrapartes, respectivamente Mecânica, Dinâmica e Estética.

De maneira resumida, podemos dizer que, no contexto do MDA framework, a Mecânica descreve

os componentes que estruturam o jogo (seja ele de videogame ou não). Esta diria respeito, então, à base de regras ou à programática do software que compreende o jogo que será posto em ação quando executado.

A Dinâmica, por sua vez, faz referência ao funcionamento da Mecânica em tempo real. Quando executado o software do videogame ou iniciada a partida de um jogo de tabuleiro, por exemplo, as pessoas que jogam passam a ter poder de decisão, exercendo ações no contexto criado. Tais ações do jogador e reações do sistema de jogo fazem parte da composição de uma Dinâmica.

Por fim, a Estética corresponde à evocação de uma resposta emocional na pessoa que joga e à sensação da experiência de jogo quando em contato com o sistema. Refere-se diretamente aos fatores que tornam um jogo divertido.

A análise desses componentes pode ocorrer em duas vias, por meio da aplicação do MDA framework: de um lado teremos a perspectiva do designer que delineará uma mecânica que deverá fornecer uma base para a emergência do comportamento dinâmico desejado, resultando em uma experiência estética; em oposição, teremos a pessoa que joga, imergindo na experiência de jogo pelo seu fator de diversão, interagindo no ambiente de jogo com base numa dinâmica observável que só será possível graças ao funcionamento da estrutura operacional apresentada pela mecânica.

Vejamos agora como podemos compreender estes componentes nos títulos referidos neste trabalho como exemplos de jogos diversos.

## Mecânica

Neste artigo, falamos em fazeres, na apropriação de ferramentas e no compartilhamento das formas encontradas pelos desenvolvedores independentes de videogames para transformar suas ideias em produtos que possam ser experienciados. Por essa razão, faz sentido que nossa perspectiva de análise seja a da pessoa que realiza o design. Pensamos a estrutura e focamos no processo pois, não raro, este guarda maior importância e significado que o resultado final.

Olhando, por exemplo, para o videogame Huni Kuin, temos um desenvolvimento pautado pelo método de Produção Partilhada do Conhecimento. Embora os indígenas pertencentes às 32 aldeias próximas ao Rio Jordão não tenham operado diretamente as ferramentas de desenvolvimento do videogame, ou agido diretamente sobre a programação de seu código, foi com base na mediação do pesquisador Guilherme Meneses que seus saberes puderam ser estruturados de modo a proporcionar uma experiência estética de jogo.

Os demais jogos citados seguem pela mesma linha, com foco no processo – comparável ao artesanal – de elaboração, compartilhamento e discussão crítica entre os envolvidos. Quando não realizados diretamente pelos autores, trazem, em sua produção, a mediação dos saberes destes na proposição de estruturas de funcionamento que venham a compor a experiência possível, mais do que a experiência estética desejada.

## Dinâmica

Ainda em consonância com o foco dado ao processo de elaboração na análise da Mecânica, os videogames diversos citados trabalham diretamente com a emergência de discussões catalisadas pela experiência do jogar. A Dinâmica poderia ser vista, então, por dois recortes: um dos quais compreende o envolvimento de pessoas que não necessariamente integrarão diretamente o processo de produção, ainda durante a etapa de desenvolvimento; e o outro pelo qual o produto se encontra finalizado e passa a servir como o ponto de partida para dinâmicas que escapam à experiência do jogar, como rodas de discussão e oficinas críticas.

Como esperado, o anteriormente citado Huni Kuin engloba ambos os recortes de Dinâmica, pois

além de envolver participantes não desenvolvedores em processos mediados de experimentação durante elaborações iterativas, o produto desta elaboração é posteriormente utilizado para fomentar discussões críticas em eventos de games e espaços comunitários.

Da mesma forma, Florescer é um produto que não se resolve em si mesmo, no sentido que seu objetivo não é o de simplesmente proporcionar um produto de fruição. Durante seu desenvolvimento, o projeto mostrou-se como um importante exercício crítico formativo para os estudantes responsáveis pela sua criação, bem como um agente de valorização das pessoas contempladas pela entidade Casa Florescer. Ainda que o produto da ação seja um videogame que possa ser fruído, tratando de uma temática abertamente engajada às questões da comunidade LGBTQIA+, é praticamente impossível que seu jogar passe inócuo ao surgimento de reflexões ligadas à causa.

Com um processo de produção centrado na dupla de desenvolvedores Jaderson Souza e Tainá Félix, embora A Nova Califórnia não tenha se construído mediante a um trabalho planejado de ação junto à comunidade, é um videogame apresentado em espaços culturais dedicados ao acolhimento de crianças e jovens das periferias de São Paulo, estimulando conversas fortalecedoras de uma identidade preta de criadores de jogos.

Já os projetos Cores Vivas e Contos de Ifá trabalham este fortalecimento na medida em que combatem o preconceito com ações dentro e fora do ambiente acadêmico.

## Estética

Por que e como os videogames diversos divertem? O encantamento da experiência estética encontrado no ato de jogar os títulos selecionados neste trabalho se alinham mais com o reconhecer do que com o distanciar de si, costumeiramente proporcionado pela fantasia presente nos títulos comerciais. Seja trazendo narrativas mais próximas da realidade de quem joga, como acontece em Florescer, ou transpondo uma ficção literária sobre a ganância humana, como acontece em A Nova Califórnia, o engajamento no jogar dá-se pelo reconhecimento de algo de si presente nestes (como em outros) jogos independentes.

A qualidade dos recursos gráficos, sonoros, da jogabilidade e rejogabilidade, o tempo de duração do videogame como um todo, estão todos sujeitos às limitações dos recursos empregados pelos desenvolvedores. Dos *engines* ou *makers* com os quais estes foram capazes de trabalhar, das narrativas que foram capazes de articular, do tempo que conseguiram dispor para aprender a fazer fazendo entre os intervalos da obrigatoriedade dos estudos, trabalho, por vezes cuidado com a família e sustento.

Comercialmente, o apelo estético de uma modificação de Minecraft para recriar o Quilombo dos Palmares, como ocorre no trabalho conduzido pela professora Eliane Bettocchi com o Cores Vivas, poderia ser considerado nulo. Para a comunidade que produz e consome tal experiência, entretanto, ela é insubstituível. O mesmo pode ser dito da plataforma Contos de Ifá, conduzida pela Mãe Beth de Oxum, haja vista que até o momento do envio deste artigo nenhum título produzido pela indústria de que os autores tenham notícia originou-se de desenvolvedores negros, na cultura do terreiro, com a preocupação de tratar das temáticas pertinentes às religiões de matrizes africanas de uma maneira respeitosa e não exploratória.

Pelas razões descritas, mais do que nos atermos às questões de composição estrutural dos próprios videogames, tais como a constituição de seus sistemas de pontuação, movimentação, determinações de ganhar ou perder, voltamos nosso olhar para a importância do objetivo estético que envolve todos os títulos aqui descritos: tirar da invisibilidade a pessoa pertencente a grupos minoritários, reconhecendo-a como jogadora e incentivando-a na apropriação de ferramentas de produção que lhe deem voz e autoria.

## Propriedades dos videogames diversos para um fazer decolonial

Sob a perspectiva de teorias da memória, apresentadas por Assman (2016, o jogo digital coloca-se como uma massa plástica, sempre reformulada a partir de diferentes perspectivas do presente. Assim, na era da mídia digital, os exemplos citados anteriormente buscam ressignificar a memória cultural. O jogo Huni Kuin é utilizado para ensinar, nas aldeias, os mitos da ancestralidade do povo. Florescer atingiu espaços que, inicialmente, o grupo que o desenvolveu não teria vislumbrado. A Nova Califórnia, que teve sua publicação inicial na plataforma *Steam* ao final de 2017, foi baixado por pessoas em mais de setenta países. Além da publicação digital, a obra circula graças às vivências mediadas por seus desenvolvedores, nas quais o público tem a oportunidade de jogar, discutir e ressignificá-la no contexto das próprias comunidades onde vivem. *Cores Vivas* e *Contos de Ifá* permitem o enfrentamento do epistemicídio<sup>2</sup> negro, tanto na instância da representação de imagens, quanto no protagonismo de pessoas negras no desenvolvimento de videogames. Buscando sair do pensamento hegemônico, tais propostas apresentam uma saída emancipatória. Diante das dificuldades do meio, ambos os projetos tencionam tornar pautas de diversidade visíveis, reivindicando, como nas palavras de Djamila Ribeiro acerca da condição negra (2017, p. 43), “o direito à própria vida”.

Fotografia 1 – Imagem de registro Huni Kuin



Fonte: Huni Kuin (2014)

Ao serem propostos por grupos de minorias discriminadas, cujas pautas são oriundas de inquietações referentes aos seus próprios marcadores sociais, tais projetos potencializam a comunicação a partir do lugar de fala (ibidem). Ao compreendermos a importância da proposição desses grupos,

---

<sup>2</sup> O termo “epistemicídio” tem sua criação atribuída ao sociólogo português, estudioso das epistemologias do Sul Global, Boaventura de Sousa Santos e serve para designar o processo de apagamento das contribuições socioculturais não condizentes com o padrão estabelecido pelo Norte Global.

torna-se evidente a caracterização do jogo como espaço de produção de conhecimento, o que permite às populações de minorias diversas acessarem e se verem reconhecidas no meio digital. Trata-se, sob a perspectiva do conceito de ‘lugar de fala’, de uma questão de existência. Não há uma face única que represente os processos de dominação. Conforme Santos (2017), são múltiplos os agentes históricos de opressão, sendo que alguns deles foram negligenciados pela teoria crítica moderna. Não somente negligenciados por ignorância, mas também pelos próprios mecanismos de manutenção que afastam corpos negros e outros grupos minoritários de espaços, como a produção de videogames.

Mesmo que, à princípio, a democratização dos *engines* e plataformas de publicação tenham trazido novas possibilidades ao universo dos videogames diversos, não necessariamente significa que houve uma democratização da produção de conhecimentos no meio digital, ora a abertura para ideias progressistas. Ao contrário, Appadurai (2009) nos indica que o mundo tem gerado formas de extrema violência, limpeza étnica e meios de coação de corpos. Desta forma, corroboram com a anestesia social, processos de dominação e apagamento em prol do capital. Isso pode acontecer, inclusive, nos processos de design os quais, na tentativa de garantir a acessibilidade de todos - como se propõem os princípios do Design Universal, propostos originalmente por Ronald Mace (2021) – acabam por, ainda que inadvertidamente, apagar particularidades culturais, substituindo-as quase sempre por referenciais advindos do norte global.

Além dos processos sistemáticos de apagamento, a produção cultural oriunda de minorias discriminadas enfrenta a pressão do capitalismo. Por ocasião de transformar-se em um videogame de sucesso, o marketing eventualmente identifica tais movimentos como tendência (KOTLER e KELLER, 2013), inclinando-se a assimilar as iniciativas em prol do capital. Nesta situação, agendas de domínio público se tornam privadas, servindo ao lucro empresarial e incorporando ações que nem sempre envolvem a comunidade de fato. Trata-se do identitarismo, conceito idealizado pelo movimento da extrema direita, que atrela ações relacionadas à identidade de minorias discriminadas à reivindicação, a priori, de mais espaço no mercado (HAIDER e LIBERATO, 2019). Para se pensar o fazer decolonial dos videogames diversos, consideramos como fundamental a realização de um percurso por meio das epistemologias do sul global. Embora na atualidade não seja possível deixar de coexistir com o paradigma capitalista atual, trata-se da tentativa, dentro do cenário que se apresenta, da construção de pequenas utopias (SANTOS, 2017), às quais almejam principalmente, neste caso, condições melhores de participação de minorias discriminadas no universo dos videogames. Na tentativa de criar pequenas rachaduras nesse paradigma, compreende-se a necessidade de um real comprometimento com o rompimento de lógicas opressoras (DAVIS, 2016).

Em suma, poderíamos apresentar como propriedades dos videogames diversos, implicando uma lógica de construção decolonial o seguinte:

Quadro 1 – Propriedades dos videogames diversos para um fazer decolonial

Propriedades	Explicação	Autores
Autoria	Ver-se como autor, compartilhando sua visão de mundo dentro de seu respectivo lugar de fala, rompe com o paradigma da indústria de massa de que as histórias das minorias oprimidas não interessam a menos que sejam contadas para a exploração por um agente externo.	Frasca (2001), Pimentel (2006), Ribeiro (2017).

Democratização de Ferramentas	Mais do que o aumento da oferta de ferramentas gratuitas e de uso facilitado para a criação de videogames, é necessário proporcionar uma porta de entrada àqueles que não possuem familiaridade com o processo de desenvolvimento.	Ito, Zimmerman e Frasca (2004), Landow (2006).
Epistemologias do Sul Global	Olhar para a realidade do sul global, questionando os processos formativos e produtivos que ocorrem sob influência tanto do norte global, quanto do eurocentrismo.	Mignolo (2007), Restrepo e Rojas (2010), Santos (2017).
Projetos mais amplos de fortalecimento das minorias	Pensar o fazer decolonial dos videogames diversos como parte de um projeto político mais amplo, que depende de articulações entre instituições, sociedade e poder público para gerar mudanças efetivas.	Boal (1975), Freire (1997), Landow (2006).

Fonte: Produzido pelos autores

## Pensando os princípios de uma possível metodologia decolonial para a produção de videogames diversos

Para que possamos identificar aspectos em comum e que dialogam com a ideia aqui apresentada de um fazer decolonial particular aos videogames diversos, apresentamos um quadro comparativo com alguns dos aspectos organizacionais observados nos trabalhos anteriormente citados.

Não estamos propondo que se ignore todo o referencial vindo de origens colonialistas, mesmo porque não há como escapar ao fato de que somos fruto da colonização. Reivindicamos, sim, que, ao reconhecer que somos produtos de um processo violento de condicionamento, nos organizemos para entender melhor nosso funcionamento, olhando com mais afetividade para nossos fazeres particulares, diferentes dos padrões eurocentrados e, nem por isso, incorretos. É com este olhar que acreditamos ser possível começar a se definir um fazer nosso que possa ser organizado e compartilhado futuramente como metodologia acessível, democrática e fruto de um processo crítico de decolonização na produção de videogames.

Quadro 2 – Quadro comparativo de fazeres decoloniais em videogames

Projeto	Quem protagonizou a autoria na ação?	Optou por ferramentas acessíveis, buscando democratizar seu uso?	Volta-se para epistemologias do sul global?	Faz parte de um projeto maior de fortalecimento das minorias?
Huni Kuin	A comunidade Huni Kuin sob mediação do pesquisador Guilherme Meneses, fazendo uso do método de produção partilhada com 32 aldeias no Brasil, próximas ao Rio Jordão.	O desenvolvimento utilizando o engine com versão gratuita Unity, contou com programadores cuidando da parte técnica, enquanto a comunidade se dedicou à transmissão dos conteúdos que seriam trabalhados.	Sim, pois faz o resgate de histórias importantes ao povo Huni Kuin.	Sim, pois o produto final se apresenta como um catalizador de discussões em eventos diversos, tanto no campo dos games quanto em espaços comunitários.
Florescer	As mulheres trans acolhidas pela entidade em conjunto dos estudantes da graduação em Jogos Digitais.	A programação em Unity ficou a critério dos estudantes, enquanto as mulheres do Centro de Acolhida Florescer colaboraram com seus depoimentos.	Sim, pois resgata relatos de pessoas que sofrem opressão sistêmica unicamente por conta de seus marcadores sociais.	Sim, pois o produto não se resolve em si só. Além de ser um exercício crítico formativo, o projeto fez parte de uma ação alinhada a uma entidade
A Nova Califórnia	(avaliação cega) e Tainá Felix, desenvolvedores e produtores culturais auto identificados como negros.	Sim, a ferramenta utilizada foi o RPGMaker que, embora se enquadre como engine proprietária, é uma porta de acesso a novos desenvolvedores por se mostrar intuitiva.	Sim, a adaptação do conto homônimo de Lima Barreto é realizada por pessoas auto identificadas como negras.	Sim, pois o videogame é usado em ações junto à comunidades, em especial nas periferias de São Paulo, com apoio de espaços comunitários e/ou acompanhadas por oficinas de criação.

Cores Vivas	O projeto é iniciativa da pesquisadora Eliane Bettocchi, mulher auto identificada como negra, pesquisadora e participante de comunidade de terreiro.	Trabalha com a texturização de avatares para Minecraft – videogame que já faz parte do repertório dos participantes - e a construção do Quilombo dos Palmares por meio de modificações no game.	Sim, pois volta-se para a transposição de temáticas afrodiáspóricas para o ambiente do videogame.	Sim, pois faz parte de um projeto de pesquisa acadêmico que forma uma ponte para a discussão crítica junto à comunidade contemplada. A produção das modificações é apenas parte de todo o processo.
Contos de Ifá	A iniciativa é realizada por Mãe Beth de Oxum, lalorixá auto identificada como negra, responsável pelo Ponto de Cultura Côco de Umbigada.	O desenvolvimento dos videogames é feito em HTML5 e as metodologias para sua construção são compartilhadas com alunos e professores de escolas públicas e espaços culturais de Olinda/PE.	Sim, pois direciona seus esforços na criação de jogos educativos que valorizem histórias de matrizes africanas.	Sim. Está alinhado aos programas de rádio das comunidades de terreiro do Brasil, e ao compromisso político de combater o preconceito, o racismo e a intolerância às religiões de matrizes africanas.

**Fonte: Produzido pelos autores**

Com base nas propriedades anteriormente destacadas e na apresentação deste quadro comparativo, podemos trazer um maior detalhamento que nos permita observar os projetos em profundidade, com o objetivo de formular alguns princípios interessantes à identificação de aspectos decoloniais para a criação de videogames diversos. Podemos começar pela impossibilidade em se dissociar a construção da obra de seu desenvolvedor. Ao passo que o epistemicídio age diretamente na existência dos corpos, é de fundamental importância que o protagonismo da iniciativa esteja com as comunidades. Embora se compreenda que o processo de mediação possa ser um atalho para a produção de títulos com temáticas diversas, este recurso não deve ser utilizado como a única alternativa existente para a criação. O conteúdo das obras revela pautas relacionadas à coletividade e deve, portanto, permitir que as pessoas representadas possam acessá-lo, mas também modificá-lo e participar de sua criação logo de início. É importante que corpos excluídos da indústria massificada possam usufruir de tal protagonismo.

A contextualização do projeto e entendimento da comunidade na qual nasce o processo criativo são importâncias que se encontram referenciadas nos ideais expressos pelos autores que já citamos: está visto em Freire, Boal, Santos, Davis, Frasca e tantos outros. Destacar a produção do seu lugar de origem, buscando por um método universalizado e inócuo de desenvolvimento é, como vimos, bastante problemático. Prática que incorre no apagamento dos pontos fora da curva, da cultura da diversidade e, como visto na reflexão sobre o paradigma que se estabelece sob o jugo do sucesso, quase sempre implica na repetição de métodos e padrões de criação surgidos no norte global.

Some-se a isso que, na escala de produção observada nos projetos citados, os processos de

criação têm se dado de maneira semelhante ao artesanal (SENNETT, 2009). O ritmo de produção se estabelece alheio ao ritmo da indústria, seguindo o fluxo do processo como a parte mais importante da experiência criativa, como se cada passo da caminhada (e aqueles que acompanham ao percurso) fosse mais importante do que o objetivo final a ser alcançado. Em seu método de produção, as obras revelam o diálogo iminente com as comunidades. De maneiras diferentes, cada grupo busca incluir e comunicar-se com o ambiente externo de desenvolvimento, demonstrando que as pautas apresentadas estão em domínio público.

Tratando-se do desenvolvimento de videogames, os processos de construção de conhecimentos desembocam em produções técnicas. Huni Kuin e Florescer utilizam o *engine Unity*. Contos de Ifá é desenvolvido em HTML5. Cores Vivas realiza modificações do jogo Minecraft, enquanto A Nova Califórnia trabalha como o software RPG Maker. Realizado o desenvolvimento por profissionais especializados, ora em determinadas medidas envolvendo as comunidades parceiras, o domínio dos procedimentos técnicos se mostra importante na reivindicação do protagonismo das produções. Lélia Gonzalez (1984) nos aponta que o privilégio social está associado ao privilégio epistêmico. Desta forma, o questionamento acerca do modelo de produção de conhecimentos válidos, exclusivos e dominantes – no caso, o modelo branco e eurocêntrico – passa pela apropriação de ferramentas que permitam que mais pessoas possam contar as suas próprias histórias.

O quadro comparativo faz emergir um ponto em comum – mais ou menos formalizado – entre todos os projetos: o desenvolvimento de pesquisas relacionadas aos processos de produção. Em seu artigo que apresenta três perspectivas de processos de criação nas mídias, Lúcia Leão e Cecília Salles (2011) apontam para a adoção de um comportamento crítico e reflexivo que leva a experimentações práticas e indagações conceituais. Desta forma, o artista-pesquisador não se contenta em apenas executar tarefas, e busca também questioná-las. A abordagem que abarca os processos de criação e pesquisa exige uma postura transdisciplinar. Enquanto engajados na produção de narrativas que condizem com anseios relacionados à sua própria condição de existência, as minorias discriminadas que protagonizam a construção de jogos digitais atreladas à pesquisa realizam descobertas através dos próprios processos. Neste ponto, o que se instiga não é a obra por si só, mas os processos de construção.

Por fim, sintetizando aqueles que consideramos princípios fundamentais na produção decolonial de videogames diversos, teríamos:

1. A criação do videogame diverso deve ser protagonizada pelas populações oprimidas;
2. Aliados podem fazer parte do processo de mediação e facilitação, entretanto a autoria deve ser centralizada nas populações oprimidas;
3. A escolha das ferramentas de trabalho deve privilegiar a facilidade de acesso e a viabilidade de uso pelas populações oprimidas;
4. O foco da ação deve estar no processo e não no resultado final, haja vista que a disponibilização dos videogames diversos foge à lógica de concorrência mercadológica;
5. A ação deve fazer parte de uma política ampla de fortalecimento das populações oprimidas, num esforço conjunto entre pesquisadores, produtores e comunidade.

## Considerações finais e desenvolvimentos futuros

Sabendo da complexidade do escopo para a criação de uma metodologia decolonial para a produção de videogames diversos, neste artigo nos relegamos a discutir pontos que consideramos imprescindíveis à pavimentação deste caminho, apresentando-o àqueles que tenham interesse em trilhá-

lo.

De maneira bastante sucinta, trouxemos alguns dos fazeres realizados por grupos que protagonizam o desenvolvimento de videogames os quais, com base nas premissas apresentadas, consideramos decoloniais. Nos limitamos ao recorte nacional deste breve estudo, entendendo que um levantamento mais abrangente e o acompanhamento aprofundado de tais processos pode culminar na identificação de mais aspectos que possam ser considerados decoloniais e interessantes ao desenvolvimento do que estamos chamando aqui de videogames diversos.

Tal minúcia na análise de práticas decoloniais poderá ser acompanhada também pelo recorte mais específico sobre cada uma das pautas. Ao constataremos a necessidade do aprofundamento de temas, sob pena de cairmos em generalizações ou no uso desenfreado do termo diversidade, compreendemos como importante o estudo focado sobre temas como gênero, raça, classe, etc.; tanto no fazer comunitário, como na pesquisa bibliográfica.

Para uma possível continuidade de pesquisa no sentido de processos de criação de videogames e consolidação de uma metodologia de fato, observa-se na condição de artista-pesquisador um potencial catalisador nos processos de formação das próprias identidades de seus criadores. Neste processo, o estudo de pautas temáticas como gênero, raça, classe, etc; à qual se alinha com o desenvolvimento técnico dos videogames independentes e de narrativas também decoloniais, traria como benefício a formação de uma consciência que poderia influenciar na transformação de si próprio. Tal como apontam Leão e Salles (2011), o pensamento requer uma postura que não separe teoria e práxis, tendo a multiplicidade como vetor do processo de construção de saberes.

Alinhando o processo de estudo formal em videogames ao caminho tácito percorrido pelos referidos grupos, uma das intenções com a pesquisa de práticas decoloniais nos videogames é o próprio retorno à comunidade. O fortalecimento de minorias discriminadas no reconhecimento de seu potencial autoral e na entrega de recursos para a construção de videogames voltados à produção de cultura em dimensão sociológica, sendo este um meio de expressão e compartilhamento de experiências tão importante na sociedade contemporânea.

Os desafios são múltiplos. Se, por um lado, há a necessidade de questionamento da própria posição da universidade, cujo método tradicional insiste em excluir a experiência estética e o saber oral do conhecimento acadêmico, por outro, o enfrentamento da indústria cultural massificada requer a construção de métodos decoloniais que busquem a invenção de pequenas utopias (SANTOS, 2017), acompanhadas pelo enfrentamento do epistemicídio e da necropolítica, reivindicando a possibilidade de existir.

## Referências

A NOVA CALIFÓRNIA. **Domínio Público**, sem data de publicação informada. Disponível em: <http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/ua000151.pdf>. Acesso em: 10 fev. 2019.

ANDERSON, Chris. **A cauda longa**: Do mercado de massa para o mercado de nicho. Rio de Janeiro: Campus, 2006.

APPADURAI, Arjun. **O medo ao pequeno número**. São Paulo: Iluminuras, 2009.

ASSMAN, Aleida. **Espaços da recordação**: formas e transformações da memória cultural. Campinas: Editora Unicamp, 2016.

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**: Ensaio sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 2012.

BOAL, Augusto. **Teatro do Oprimido**: E outras poéticas políticas. São Paulo: Cosac Naify, 2014. [1975].

BOTELHO, Isaura. Dimensões da cultura e políticas públicas. **São Paulo em perspectiva**, v. 15, p. 73-83, 2001.

CENTRO Cultural **Côco de Umbigada. Fundo Brasil**, sem data de publicação informada. Disponível em: <https://www.fundobrasil.org.br/projeto/centro-cultural-coco-de-umbigada-pernambuco/>. Acesso em: 28 fev. 2021.

CONTOS DE IFÁ. **Contos de Ifá**, sem data de publicação informada. Disponível em: <https://contosdeifa.wordpress.com>. Acesso em: 28 fev. 2021.

CORES VIDAS. **Histórias Interativas**, sem data de publicação informada. Disponível em: <http://historias.interativas.nom.br>. Acesso em: 10 fev. 2021.

DAVIS, Angela. **Mulheres, raça e classe**. São Paulo: Boitempo Editorial, 2016.

DIVER, Mike. **Indie Games: The Complete Introduction to Indie Gaming**. Great Britain: LOM Art, 2016.

EPIC UNREAL. **Unreal Engine**, sem data de publicação informada. Disponível em: <https://www.unrealengine.com>. Acesso em: 01 março 2021.

FRASCA, Gonzalo. **Videogames of the Oppressed: Videogames as means for critical thinking and debate**. Dissertação (Master of Information Design and Technology) – Georgia Institute of Technology, 2001.

FRASCA, Gonzalo, MIZUKO, Ito. ZIMMERMANN, Eric. **Videogames of the Oppressed: Critical Thinking, Education, Tolerance, and Other Trivial Issues**. In: *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, MA: MIT Press, 2004.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. São Paulo: Editora Paz e Terra, 1997.

GAME E ARTE. **Game e Arte**, sem data de publicação informada. Disponível em: <http://gamearte.art.br>. Acesso em: 10 jan. 2021.

GONZALEZ, Lélia. Racismo e sexismo na cultura brasileira. **Ciências Sociais Hoje**, ANPOCS, s.v., s.n., p. 223-244, 1984. Disponível em: [https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/247561/mod\\_resource/content/1/RACISMO%20E%20SEXISMO%20NA%20CULTURA%20BRASILEIRA.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/247561/mod_resource/content/1/RACISMO%20E%20SEXISMO%20NA%20CULTURA%20BRASILEIRA.pdf). Acesso em: 01 março 2021.

GREEN MAN GAMING. **Green Man Gaming**, sem data de publicação informada. Disponível em: <https://www.greenmangaming.com/pt/>. Acesso em: 28 fev. 2021.

HAIDER, Asad; LIBERATO, Leo Vinícius. **Armadilha da identidade**. São Paulo: Veneta, 2019.

HUNICKE, Robin; LEBLANC, Marc; ZUBEK, Robert. **MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research**. Jan. 2004. Disponível em: <http://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>. Acesso em: 28 set. 2021.

HUNI KUIN. **Huni Kuin**, sem data de publicação informada. Disponível em: <http://www.gamehunikuin.com.br>. Acesso em: 14 jan. 2021.

ITCH.IO. **Itch.io**, sem data de publicação informada. Disponível em: <https://itch.io>. Acesso em: 28 fev. 2021.

JUUL, Jesper. **Handmade Pixels**. Massachusetts: The Massachusetts Institute of Technology, 2019.

KOTLER, Philip; KELLER, Kevin. **Administração de marketing**. 14. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2013.

LANDOW, George P. **Hypertext 3.0: Critical Theory and New Media in an Era of Globalization**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2006.

MIGNOLO, Walter. Introduction. Coloniality of power and de-colonial thinking. **Cultural Studies**, v. 21, n. 2-3, p. 155-167, 2007.

MINECRAFT. **Minecraft**, sem data de publicação informada. Disponível em: <https://www.minecraft.net/pt-pt>. Acesso em: 10 fev. 2021.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Editora Unesp, 2003.

NINTENDO. **Nintendo eShop**, sem data de publicação informada. Disponível em: <https://store.nintendo.com.br>. Acesso em: 27 fev. 2021.

OLIVEIRA, André de. Lima Barreto, uma voz que nasceu negra na literatura. **FLIP 217**. São Paulo, 24 jun. 2017. Disponível em: [https://brasil.elpais.com/brasil/2017/06/23/cultura/1498244164\\_829345.html](https://brasil.elpais.com/brasil/2017/06/23/cultura/1498244164_829345.html). Acesso em: 10 fev. 2021.

PIMENTEL, Luz Aurora. Visión autoral/vision figural: una mirada desde la narratología y fenomenología. **Acta poética**, v. 27, n. 1, p. 245-271, 2006.

PLAYSTATIO. **PlayStation Store**, sem data de publicação informada. Disponível em: <https://store.playstation.com/pt-br/home/games>. Acesso em: 27 fev. 2021.

PUGCORN. **Pugcorn**, sem data de publicação informada. Disponível em: <https://pugcorn.itch.io/florescer>. Acesso em: 14 jan. 2021.

RESTREPO, Eduardo. ROJAS, Axel. **Inflexión decolonial: fuentes, conceptos y cuestionamientos**. Popayán: Editorial Universidad de Cauca, 2010.

RIBEIRO, Djamila. **O que é lugar de fala**. Belo Horizonte, MG: Editora Letramento, 2017.

RPG MAKER WEB. **RPG Maker**, sem data de publicação informada. Disponível em: <http://www.rpgmakerweb.com>. Acesso em: 15 fev. 2019.

SANT'ANNA, Sergio Bairon. Produção partilhada do conhecimento: universidade e comunidade. Biblioteca Virtual da FAPESP, sem data de publicação informada. Disponível em: <https://bv.fapesp.br/pt/auxilios/52876/producao-partilhada-do-conhecimento-universidade-e-comunidade/>. Acesso em: 28 set. 2021

SANTOS, Boaventura de Souza. **A crítica da razão indolente: contra o desperdício da experiência estética**. São Paulo: Cortez, 2017.

SANTOS, Boaventura de Souza; MENESES, Maria P. **Epistemologias do Sul**. Coimbra: Edições Almedina, 2010.

LEÃO, Lucia.; SALLES, [Cecília](#) A; A pesquisa em processos de criação: três perspectivas. **Anais eletrônicos do 20º Encontro Nacional da ANPAP**, Universidade Estadual do Rio de Janeiro, 26 de setembro a 1º de outubro de 2011.

SENNET, Richard. **O Artífice**. Rio de Janeiro: Record, 2009.

STEAM. **A Nova Califórnia**, sem data de publicação informada. Disponível em: [https://store.steampowered.com/app/699510/A\\_Nova\\_Califrnia/](https://store.steampowered.com/app/699510/A_Nova_Califrnia/). Acesso em: 14 jan. 2019.

STEAM. **Steam**, sem data de publicação informada. Disponível em: <https://store.steampowered.com>. Acesso em: 28 fev. 2021.

SUE THE REAL. **Sue The Real**, sem data de publicação informada. Disponível em: <https://www.suethereal.com/>. Acesso em: 24 maio 2021.

UFJF. **Universidade Federal de Juiz de Fora**, sem data de publicação informada. Disponível em: <https://www2.ufjf.br/ufjf/>. Acesso em 10 maio 2021.

UNITY. **Unity Game Engine**, sem data de publicação informada. Disponível em: <https://unity3d.com/pt>. Acesso em: 01 mar. 2019.

UNIVERSAL DESIGN. **Definition and Overview**. Disponível em: <http://universaldesign.ie/what-is-universal-design/definition-and-overview/>. Acesso em: 07 maio 2021.

VICINI, Magda.; BAIRON, Sérgio. Experiência estética, produção partilhada do conhecimento e pós-humanismo: a arte mural em terra Kaingang. **Iluminuras**, v. 20, n. 50, p. XX-YY, 2019. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/iluminuras/article/view/94754>. Acesso em: 28 set. 2021.

VISUAL NOVEL MAKER. **Visual Novel Maker**, sem data de publicação informada. Disponível em: <https://visualnovelmaker.com>. Acesso em: 01 março 2021.

XBOX LIVE. **Xbox Live**, sem data de publicação informada. Disponível em: <https://www.xbox.com/pt-BR/live>. Acesso em: 01 maio 2021.

---

*Julia Stateri é doutora em Artes Visuais pela UNICAMP. Neste artigo, contribuiu com a concepção do desenho da pesquisa; desenvolvimento da discussão teórica; interpretação dos dados; apoio na revisão de texto e redação do manuscrito.*

*Jaderson Souza é doutorando em Humanidades, Direitos e Outras Legitimidades pelo Divesitas – FFLCH – USP. Neste artigo, contribuiu com a concepção do desenho da pesquisa; desenvolvimento da discussão teórica; interpretação dos dados; apoio na revisão de texto e redação do manuscrito.*