

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.

DOSSIÊ

Jogos de tabuleiro do Império: *board games* modernos e a pervasividade do neoliberalismo

Tabletop games of empire: modern board games and the pervasiveness of neoliberalism

LUCAS MARQUES DOS SANTOS

Universidade Estadual Paulista (UNESP) – Bauru, São Paulo, Brasil.
E-mail: lmarquesant@gmail.com. ORCID: 0000-0001-6503-8999

LAAN MENDES DE BARROS

Universidade Estadual Paulista (UNESP) – Bauru, São Paulo, Brasil.
E-mail: laan.m.barros@unesp.br. ORCID: 0000-0003-2429-9716.

AO CITAR ESTE ARTIGO, UTILIZE A SEGUINTE REFERÊNCIA:

SANTOS, Lucas Marques dos; BARROS, Laan Mendes de. Jogos de tabuleiro do Império: board games modernos e a pervasividade do neoliberalismo. *Contracampo*, Niterói, v. 40, n. 3, p. 01-14, set./dez. 2021.

Submissão em: 16/06/2021. Revisor A: 09/07/2021; Revisor B: 12/07/2021; Revisor B: 29/08/2021. Aceite em: 04/09/2021.

DOI – <http://doi.org/10.22409/contracampo.v40i3.50293>

Resumo

O artigo investiga a pervasividade da ideologia neoliberal nos jogos de mesa modernos. Nas últimas décadas, houve a ressurgência dos jogos de mesa e a consolidação de um novo mercado. Um dos marcos da chamada nova era é a popularização do *board game* Catan, no qual os jogadores exploram uma ilha no começo da época das grandes navegações. Com base no levantamento das características dos 100 jogos mais bem ranqueados no fórum Board Game Geek, identificamos a prevalência de dinâmicas neoliberais em diversos jogos. A partir de contribuições da comunicação, dos estudos de jogos e de teorias do pós-colonialismo, levantamos algumas problemáticas do fenômeno dos jogos de mesa e os componentes ideológicos neles presentes. Das representações do colonialismo europeu, passando pelo imaginário do futuro neoliberal e chegando aos direcionamentos atuais da indústria.

Palavras-chaves

Jogos de mesa; Neoliberalismo; Colonialismo; *Game studies*; Comunicação e Experiência Estética.

Abstract

The article investigates the pervasiveness of neoliberal ideology in modern tabletop games. In recent decades, there has been a resurgence of tabletop games and the consolidation of a new market. One of the milestones of the new era is the popularization of the board game Catan, which players explore an island at the beginning of the Age of Exploration era. Based on the survey of the characteristics of the 100 best ranked games in the Board Game Geek forum, we identified the prevalence of neoliberal dynamics in several games. Based on contributions from communication, game studies and post-colonialism, we will raise some issues regarding the phenomenon of tabletop games and the ideological components in them. From representations of European colonialism, passing through the imagination of the neoliberal future and arriving the current directions of the industry.

Keywords

Tabletop games; Neoliberalism; Colonialism; Game studies; Communication.

Introdução

Na última década, não só os videogames participaram de fenômenos relevantes envolvendo artefatos lúdicos. Jogos de tabuleiro – ou analógicos, de mesa, entre outros termos – cresceram e se consolidaram como mercado e redes de jogadores. E no contexto do isolamento decorrente da pandemia da Covid-19 essa tendência se tornou ainda mais assentada. De primeiro, surgem as métricas comerciais que respaldam a informação. Uma indústria avaliada em US\$ 15 bilhões globalmente (MATALUCCI, 2021), com previsão de taxa crescimento anual até 2026 de 13% (BUSINESS WIRE, 2021). Saindo da superfície, emerge uma miríade de objetos a serem pesquisados. Os jogos de tabuleiro de hoje, e seu entorno, são radicalmente diferentes de 10, 20, 50 ou 100 anos atrás. Desde tendências de mecânicas e temas – muitas delas influenciaram gêneros dos videogames, inclusive – até configurações sociais e intersubjetivas de grupos de jogadores.

Em relação ao tema desta publicação, *a colonização do jogo pelo capitalismo neoliberal*, podemos dizer que poucas combinações desses termos não se aplicam a fase atual dos *board games*. A começar pela mais problemática, a colonização. Parte significativa dos jogos mais populares tem como pano de fundo períodos e locais das colonizações europeias; outros projetam a colonização interplanetária, sobretudo o já tangível planeta Marte. Alguns têm na fantasia neoliberal seu aspecto mais perceptível. Prazeres envolvendo o crescimento financeiro e o bom gerenciamento de recursos monetários e patrimoniais. Entretanto, percorrendo todos esses exemplos está justamente a pervasividade das ideologias neoliberais nos jogos de tabuleiro. As lógicas do capitalismo regem o prazer dos jogadores e as estratégias lúdicas de grande parcela de jogos. Além disso, estão completamente inseridas nas condições do jogar: distribuição, indústria, perfil social de desenvolvedores e jogadores.

Este artigo investiga a prevalência da ideologia neoliberal nos chamados jogos de tabuleiro modernos. Isto é, do crescimento de uma nova indústria e do aparecimento de filosofias de design do final da década de 1990 e começo de 2000, comumente demarcada pela popularidade de Catan. Para exemplificações, utilizaremos o ranqueamento de melhores jogos de tabuleiro do fórum Board Game Geek, o maior do segmento. Em nossa reflexão sobre jogos, capitalismo e neoliberalismo, vamos nos concentrar em quatro principais temas, divididos em subtópicos: visão geral do neoliberalismo nos *board games*, império e colonização, futuro neoliberal e respostas contra-hegemônicas. Os estudos dessas novas dinâmicas dos jogos de mesa não são abrangentes quanto dos videogames, entretanto é possível observar uma preocupação maior da academia e da mídia em abordar assuntos relegados e considerados tabus. Esperamos contribuir de forma embrionária para algumas dessas discussões.

Metodologia

O corpus do artigo tem um processo mais específico e outro mais abrangente. Como mencionado, utilizamos o ranqueamento de melhores jogos do fórum Board Game Geek para ilustrarmos fenômenos e tendências. Desta maneira, coletamos o top 100 do dia 3 de maio de 2021 e as respectivas *tags* nas classificações de categoria, mecânica e família. Os dados serão articulados principalmente no próximo subtópico, no qual apresentaremos uma visão geral sobre o tema. Além disso, certos jogos citados não estão no top 100, mas desenvolvem questões pertinentes.

Em relação ao material teórico, primeiro propomos situar o trabalho no campo da comunicação e do estudo de jogos (*game studies*). Podemos considerar os jogos de tabuleiro também como mídia à medida que entendemos a comunicação como experiência estética. Se é comum estudar jogos digitais no campo da comunicação, não é somente porque tratamos de objetos tecnológicos ou midiáticos, mas, porque há uma gama de fenômenos relacionais de natureza comunicacional.

Compreendemos aqui a comunicação como experiência sensível, isto é, “experiência que envolve

o indivíduo e suas comunidades de apropriação em um processo participativo, no qual a comunicação acontece.” (BARROS, 2017, p. 160). O exercício da recepção “envolve apropriação e produção de sentidos” (BARROS, 2017, p. 162). Um posicionamento ante ao objeto comunicacional, o qual não se abstém seu componente político. Jacques Rancière (2009) nos propõe o conceito de “partilha do sensível”, que reúne estética e política ao destacar as relações de poder e desigualdades dos regimes de percepção do mundo. Para Rancière (2009, p. 26), é “no recorte sensível do comum da comunidade, das formas de sua visibilidade e de sua disposição, que se coloca a questão da relação estética/política”.

É, pois, nas articulações entre comunicação, estética e política que nossa análise se constrói. A comunicação pensada na perspectiva da experiência estética, com especial atenção à produção de sentidos que se dá no plano da percepção estética, e a estética pensada como fenômeno social, cultural e político, como algo dinâmico que se dá no encontro especular – e espetacular, muitas vezes – entre o espectador e o objeto estético. Nesta angulação a experiência estética estabelece nexos entre a percepção sensível e a política, pois o espectador – emancipado, nas palavras de Rancière (2012) – participa de maneira ativa da produção de sentidos. E quando esse espectador se coloca como jogador, no plano dos games, a experiência estética adquire uma dimensão lúdica, como já elaboramos em texto anterior (BARROS e SANTOS, 2020).

Trata-se, como nos propõe Herman Parret, de “socializar o sensível” e “sensibilizar o social”, pois “o *sensus communis* é o *sensus* de uma comunidade que (...) não é nem argumentativa nem consensual: Ela é afetiva” (PARRET, 1997, p. 197). E no caso das comunidades de jogos a experiência sensível, lúdica e imersiva, precisa ser pensada em sua dimensão política. O ato de jogar é, portanto, mais que mero entretenimento. Implica em inter-relação pessoal carregada de afetos e afetações. E dentre estas, vale destacar as relações de identificação e autorreconhecimento, de vinculação ideológica e engajamento político.

O posicionamento aqui adotado ante a comunicação é influenciado pela corrente filosófica da fenomenologia. Alguns pesquisadores de videogames, como Brendan Keogh (2015) e Muriel & Crawford (2018) já trabalharam a metodologia fenomenológica. Em suma, é uma abordagem que visa compreender o jogo não apenas pelo que apresenta nas telas, mas o ato de jogar como uma relação cibernética entre corpo, sentidos, máquinas, controles, *feedback* visual. Nos jogos de tabuleiro, esse aspecto corporal e relacional pode ser ainda mais claro, pois é explícita a fisicalidade do ser em relação aos objetos e aos outros jogadores.

No decorrer do texto, utilizaremos referências bibliográficas dos jogos digitais, já que há maior quantidade de pesquisas e algumas das questões tangenciam os jogos de tabuleiro. Entretanto, salientamos as especificidades da mídia de *board games*:

Jogos de tabuleiro são iguais aos *video games* de algumas perspectivas úteis, mas são também bastante diferentes dos *video games* em outros aspectos: por exemplo, eles são tangíveis, enfatizam interação social cara-a-cara, são manipuláveis e providenciam a oportunidade de mudar o estado subjacente do jogo. Jogos de tabuleiro oferecem percepções únicas na cultura contemporânea que um mero vínculo com os *video games* não esvazia (BOOTH, 2021, tradução nossa).¹

Dessa maneira, alguns artigos e livros recentes sobre jogos de mesa nos auxiliaram nos temas debatidos, como Nancy Foasberg (2019) e, também, Cornel Borit, Melania Borit e Petter Olsen (2018).

1 No original: “*Games are like video games in some useful ways, but they are also quite unlike video games in other respects: for example, they are tangible, emphasize face-to-face social interaction, are manipulable, and provide the opportunity to change the underlying state of the game. Board games offer unique insights into contemporary culture that a mere linkage to video games does not unpack.*”

O dinheiro movimenta tudo: uma visão geral do capitalismo nos jogos de tabuleiro modernos

O fórum Board Game Geek não representa a experiência majoritária dos jogadores de jogos de mesa, mas uma parcela de entusiastas que possuem identidades específicas, movimentam o mercado e integram dinâmicas de legitimação e deslegitimação. Mais do que isso, o site acompanhou a transformação dos *board games* modernos de um pequeno nicho, sobretudo de alguns países da Europa e dos EUA, para um fenômeno mais globalizado. Criado em 2000, por Scott Alden e Derk Solko, hoje o fórum possui mais de 2 milhões de membros cadastrados. As informações sobre o número exato da demografia do site e suas características não são transparentes. Usuários costumavam fazer censos no fórum. Do último que resgatamos, datado de 2019², 85.3% dos usuários que responderam se autodeclararam do sexo masculino, sendo 89.2% brancos e 53.7% residentes dos Estados Unidos. As pesquisas entre os usuários estão longe de ter uma precisão científica, todavia indicam padrões dos jogadores e hobistas considerados *hardcore*.

No Brasil, o site e fórum Ludopedia cumpre um papel semelhante ao Board Game Geek. Anualmente, é organizado um censo dos usuários. Em 2020³, para título de ilustração, tivemos 61% de homens e 40,5% com ensino superior completo – seguido por 32,1% com pós-graduação/mestrado –, demarcando a condição social e o alto valor de entrada para esses novos jogos. Dados que não diferem muito da pesquisa focal realizada por Jesiel Carvalho Lima de Araujo (2019), o qual também identifica a etnia declarada pelos 25 entrevistados – brancos (56%), pardos (28%) e negros (12%), a porcentagem restante sem resposta. Outro fator relevante é a demografia de casados e namorados, por vezes iguais ou maiores aos solteiros, indicando fortes vínculos afetivos.

Esses dados não mostram todo o fenômeno dos jogos de mesa. Em primeiro lugar, falta rigor científico às pesquisas dos fóruns, explicitamente atreladas aos usuários mais ativos e a interesses de mercado. Depois, porque os jogos de mesa não se limitam a essas frentes novas da indústria, como argumentaremos nas conclusões. Desde o truco ou a dama de praça pública até as hibridações com o meio digital desenvolvidas por comunidades de jogadores são fenômenos diversas vezes relegados.

Houve um processo de legitimação dos jogos de tabuleiro modernos como um entretenimento para adultos e um mercado promissor. Essa legitimação carrega forças ideológicas, grupos sociais acolhidos e excluídos dessa partilha do sensível. Nos estudos de videogame, há o conceito de hegemonia do jogar, o qual, guardada as diferenças entre as mídias, pode ser aplicada aos *board games*:

Em relação aos jogos digitais, existe um encontro entre heteronormatividade, misoginia e a tecnologia que sustenta a indústria, processo que Janine From, Tracy Fullerton, Jacquelyn Ford Morie e Celia Pearce nomeiam esse processo de “hegemonia do jogar” (2007): um sistema que se retroalimenta, mantendo sempre as mesmas mecânicas, fazendo com que seja consumida pelo mesmo público (homens, heterossexuais, cissexuais, brancos), que acabam se tornando os produtores desses jogos, alienando grupos que não estejam dentro desse escopo e tornando “jogo” [p.79] uma composição inflexível mantido sempre pelas mesmas dinâmicas. Dessa maneira, sendo os símbolos e representações que identificam homens heterossexuais (e suas visões de mundo) as referências daquilo que é “real”, é compreensível que entre essas chamadas “questões políticas” que devem ser evitadas para que se mantenha a ilusão ideológica do círculo mágico, se incluam lutas e conflitos históricos das populações LGBTQ, mulheres e pessoas não brancas (GOULART e NARDI, 2019, p. 78-79).

Uma hipótese de que temas sensíveis, como a colonização, serem pouco contestados e representações do capitalismo reincidentes é justamente o sistema de retroalimentação de criadores,

2 Disponível em: <https://boardgamegeek.com/thread/2249565/gamer-demographics-2019-who-are-we-gamers-poll>. Acesso em: 15 maio 2020.

3 Disponível em: <https://www.ludopedia.com.br/censo/resultado/2020>. Acesso em: 15 maio 2020.

público e obras. O *board game* reconhecido por popularizar a nova configuração do meio, Catan - original intitulado Colonizadores de Catan - coloca os jogadores na disputa de recursos de uma ilha inabitada. O jogo também difundiu a ideia de *eurogames*, termo amplo para designar produtos que dependem pouco da sorte e no qual os jogadores não estão envolvidos em conflitos diretos, mas disputam poder e recursos por meio de táticas que privilegiam a eficiência. Termo foi cunhado pela origem desses jogos, a maior parte europeu, como Catan, criado na Alemanha por Klaus Teuber .

O *top 100* do Board Game Arena reverbera o legado deixado por Catan e outros jogos da época. Apenas um jogo, Crokinole, foi criado antes do século XX. O segundo jogo mais antigo data de 1982 e apenas dois são da década de 1990. De 2000 a 2009 há 13 títulos e 83 jogos foram publicados a partir de 2010. A categoria *economic* está em 40 jogos; *industry/manufacturing* em 12. Algumas das mecânicas mais populares envolvem reproduções de estruturas capitalistas: alocação de trabalhadores – *worker placement*, com 30 instâncias –, renda – *income*, 19 – e leilão – *auction*, 9. Entre as famílias, os agrupamentos, seis jogos possuem a *tag colonial*; apenas em um deles, *Spirit Island*, há a possibilidade de não jogar com os colonizadores.

O breve sobrevoo pelo *top 100* jogos do Board Game Geek não deve ser levado com rigor, porém como ilustrações de tendências legitimadas no meio. Mesmo com 40 jogos inseridos na categoria econômico, em uma análise superficial dos títulos é possível identificar que a amostra poderia ser maior. *Board games* comumente se baseiam na extração e produção de recursos visando uma eficiência capitalista, como é comum nos jogos de administração de fazenda, por exemplo. Os quais, mesmo quando situados no feudalismo, se utilizam de estruturas do capitalismo moderno. Assim também é o caso da temática da colonização: os jogos espaciais – a maioria calcado nos pilares do gênero 4X (eXplorar, eXpandir, eXtraí, eXterminar) – não possuem a *tag*. Mesmo representações claras do colonialismo europeu moderno são classificadas de outras maneiras, como *Age of Discovery*. Nessa análise de termos é possível identificar uma visão eurocêntrica, a qual vê o Outro de forma diferente ou exótica. Seja a América Latina na categoria *tropical* ou os jogos que evidenciam o exotismo do oriente médio e da Ásia. Característica da ideologia do orientalismo, na acepção de Edward Said (2007).

Jogos (de tabuleiro) do Império

Para iniciarmos as reflexões do tópico, retomamos o exemplo de Catan. O jogo alemão vulgarizou ideias de design que há décadas eram desenvolvidas no mercado alemão. Em especial, o conflito entre os jogadores, o qual não envolve guerras, mas relações diplomáticas de poder, trocas comerciais e a exploração de diferentes recursos naturais. A ilha que dá nome ao jogo é fictícia e sem habitantes, porém rica em biomas e recursos. A arte do jogo remete ao início da era das grandes navegações – posteriormente, foi estabelecido em publicações paralelas que o jogo se passa em 1503.

Diferente da história, Catan traz uma colonização sem violência a povos nativos, sem a noção de metrópole. É polido e higienizado para suprimir as questões problemáticas. Nancy Foasberg (2019) escreve sobre a atualização do mito da *terra nullius*, terra que não pertence a ninguém, e, na época mencionada, sem nativos e escravos. A abstração e exclusão de violências do passado, enquanto as ideologias da colonização ainda se fazem presentes, tanto sugere prazeres dos jogadores sem serem importunados pelo real quanto que as ideologias e os prazeres estão ligados em diversos aspectos. Foasberg (2019, p. 22, tradução nossa) compreende que os “Eurogames tendem a celebrar a produtividade do colonialismo, um retrato que permite os jogadores cederem aos prazeres da administração eficiente e da aquisição de riqueza”, enquanto apoiam a ideologia eurocêntrica de *terra nullius*.

Ainda sobre Catan, mais do que identificar representações e modificações da história, é identificar as relações que o tema e sua lógica travam com a ideologia neoliberal contemporânea. Para Lorenzo Veracini, utilizando Catan como um dos exemplos, se o fenômeno do colono de povoamento

“é primeiramente sobre a reprodução de um corpo social no lugar de outro”, jogos incorporam essa dinâmica, conseguindo “capturar e representar a proliferação de entidades sociopolíticas específicas ao longo do tempo” (VERACINI, 2015, p. 75, tradução nossa).

Puerto Rico é outro jogo aclamado – por anos, o primeiro lugar do Board Game Geek – e famoso por suas problemáticas. Ao contrário de Catan, o cenário do jogo é um processo de colonização real, Porto Rico, o qual escravizou sistematicamente povos indígenas e africanos. O ponto problemático mais apontado do *game* são as peças dos colonos, pequenos discos marrons. No decorrer do jogo, as peças são colocadas em locais de trabalho, entre elas latifúndios baseados em *plantation*. O manual e demais informações não especificam a origem dos colonos, oferecendo até mesmo um tom aventureiro (“colonos destemidos”), o que não se sustenta pela comparação entre os elementos do jogo e a história real. Um caso de racismo evidente e que há anos gera discussões nas comunidades.

Do lançamento de Puerto Rico para hoje, a mídia cresceu e certos discursos foram contestados. Em 2019, houve um incidente envolvendo o anúncio do jogo Scramble for Africa, da GMT Games, o qual retrata a invasão de potências europeias no continente africano entre o século XIX e XX. Jogadores problematizaram a abordagem simplista de violências históricas, gerando um embate entre diversos lados no *hobby*. O caso furou a bolha e figurou em discussões na imprensa (BOLDING, 2019; DRAPER, 2019). O jogo foi eventualmente cancelado.

Os debates sobre Scramble for Africa são apenas a ponta do *iceberg*. Representações de colônias, do exotismo asiático e outros cenários continuam aparecendo em abundância. A discussão tem sempre mais nuances do que aparenta. Em suma, há raros exemplos de jogos de tabuleiro *mainstream* realmente decoloniais ou pós-coloniais – justamente porque há pouco espaço para vozes radicais das ex-colônias. O designer de jogos francês Bruno Faidutti (2018) critica, em um famoso artigo, as representações estereotipadas e coloniais, sobretudo baseadas no orientalismo, porém atribui parte das controvérsias as diferentes de sensibilidade e humor entre os países. Pesquisadores e designers do sul-global, entretanto, podem identificar outras naturezas dessas problemáticas e propor iniciativas diferentes.

Entre os argumentos que defendem a existência e a manutenção dos games mencionados, está uma separação entre as mecânicas e o tema/cenário. É um senso comum – balizado pela prática – de que os temas nos *eurogames* pouco importam e não são articulados nas mecânicas, este sim, o aspecto mais importante das produções. Foasberg (2019, p. 20, tradução nossa) argumenta que “certos temas reaparecem nos *eurogames* porque estão alinhadas com determinadas mecânicas econômicas e que esse pareamento de temas e mecânicas é politicamente problemático”.

A concepção de que a essência dos jogos está nas mecânicas se faz presente em discussões sobre videogames. Pesquisadores como Brendan Keogh (2015) e Aubrey Anable (2018) entendem ser impossível dissociar os elementos de um jogo na experiência; a valorização de um sobre outro reflete as ideologias do jogar. Graeme Kirkpatrick (2012) escreve que o conceito de *gameplay* forneceu legitimação aos videogames como mídia e, mediante um conjunto de práticas, está relacionado aos jogos e jogadores hegemônicos. Assim também podemos pensar as mecânicas nos jogos de tabuleiro. Um elemento de legitimação e prestígio valorizado por discursos hegemônicos.

Um grande exemplo desse fenômeno é o citado Puerto Rico, aclamado pela elegância de seus sistemas. Em especial, a mecânica de escolhas de pápeis que popularizou: um jogador, na sua vez, escolhe uma cartela dentre um número limitado e todos os participantes fazem a função descrita nela, mas apenas quem a pegou executa uma ação bônus. O primeiro a escolher em uma rodada tem às mãos a ficha de governador, que é passada para o jogador à esquerda na próxima fase, oferecendo um dinamismo às partidas. Os papéis disponíveis são: colono, prefeito, construtor, produtor, comerciante, capitão e minerador.

Não cabe aqui descrevermos todas as funções com detalhes, mas o importante é perceber a ligação entre elas. Uma ilustração: a cartela de colono permite pegar uma ficha de plantação ou pedra de estoque geral e colocá-la no tabuleiro individual. Já o prefeito retira os colonos de navios e os posiciona

nas plantações, nas minas e outras construções, tornando-as úteis e produtoras de recursos. A cartela de produtor faz o jogador receber fichas de mercadorias de acordo com seus patrimônios. Esses bens podem ser trocados por moedas com a cartela do comerciante ou convertidas em pontos de vitória ao serem embarcadas em navios pelo capitão. Vence quem, ao final do jogo, for o maior detentor de pontos de vitória.

Todos esses sistemas se interagem, criando variações estratégicas complexas. Ao longo dos anos, centenas de guias táticos foram feitos sobre o jogo. Seguindo a tradição dos *eurogames*, o ataque aos adversários não é direto, mas baseado na queda produtiva e no bloqueio de recursos, funções e ações. Os participantes ao redor da mesa são governantes, gestores de um espaço unicamente voltado ao acúmulo de capital e ao mercado. Tal abordagem impessoal com os componentes representacionais do jogo é argumento para alguns jogadores para justificar a separação das mecânicas e do tema, ignorando questionamentos éticos e interpretações. Entretanto, pensamos que a impessoalidade e a instrumentalização revelam ligações intrínsecas entre mecânicas, cenário e visão ideológica.

Puerto Rico reproduz, com suas abstrações, a máquina do colonialismo na perspectiva do colonizador. Mesmo a noção do colono genérico, veiculada aos paratextos oficiais do jogo, indica o ser humano como posse, objeto, desvinculado de sua humanidade. Os pesquisadores José Messias e Kênia Freitas (2018), resgatando as ideias de Orlando Patterson e Saidiya Hartman sobre a dimensão ontológica da escravidão, escrevem:

Nesse sentido, a existência do escravo seria primordialmente marcada não pela alienação e exploração (que marcam o sofrimento de um sujeito social), mas por sua qualidade de ser acumulado e por sua fungibilidade (que marcam as características de um objeto social) — ou seja, não por uma relação de trabalho, mas por uma relação de propriedade (FREITAS e MESSIAS, 2018, p. 415).

Descrevemos os casos de jogos sobre colonialismo e as tensões entre mecânicas e representações para demarcar como as lógicas capitalistas são pervasivas. Borit et al. (2018), refletindo sobre *board games*, reiteram que o projeto colonial europeu tem como base dois conceitos, imperialismo e capitalismo. Os pesquisadores utilizaram os escritos sobre pós-colonialismo de John McLeod e Robert J.C. Young, principalmente para identificar o colonialismo como uma modalidade de controle resultante da ideologia imperialista e o como uma atividade na periferia do império, enquanto o imperialismo é operado no centro como uma política de estado e projeto de poder.

Contemporaneamente, o conceito de império se atualiza na ideologia neoliberal. Em 2009, Nick Dyer-Witheford e Greig de Peuter publicaram *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*, um clássico dos estudos de jogos. O livro contém análises e interpretações de diversos fenômenos dos games, a partir do conceito de Império, de Michael Hardt e Antonio Negri. Um regime neoliberal, formado por componentes econômicos, administrativos, militares e comunicacionais, o qual integra nossa percepção do mundo. O conceito está ligado ao de biopoder, desenvolvido por Michael Foucault:

Hardt e Negri oferecem algo mais ambicioso, um relato abrangente de condições de trabalho, formas de subjetividade, e tipos de batalhas no capital contemporâneo. Império é global não apenas em termos de alcance geográfico, mas também no escopo social. O capital agora utiliza a energia de seus sujeitos em múltiplos pontos: não apenas como trabalhadores (como força de trabalho) mas também como consumidores (o “compartilhamento de mentes” visado por marqueteiros), como aprendizes (diplomas de faculdades como preparação vocacional), e mesmo como fonte de matérias-primas (o biovalor extraído para a engenharia genética). Império é, portanto, um regime de “biopoder” – um conceito emprestado do filósofo Michel Foucault (1990, 135-45) – explorando a vida social em sua totalidade. (DYER-WITHERFORD e DE PEUTER, 2009,

Como propomos, é possível articular essa reflexão dos jogos digitais para os de tabuleiro, principalmente quando império está no título de tantas produções: *Twilight Imperium*, *Dune: Imperium*, *Imperial Struggle*, entre outros. A ideologia neoliberal não está presente apenas nesses exemplos mais explícitos, porém como uma força que permeia as mais diferentes dinâmicas, se incorporando ao lúdico. Há, sim, prazeres envolvidos em criar máquinas de pontos e estratégias que visam eficiência, entretanto é difícil encontrá-las fora da lógica capitalista. É uma piada constante entre os entusiastas dos *board games* que a atividade de jogar muitas vezes se assemelha a de um contador.

Novamente, existem nuances nas problemáticas levantadas. A maior parte dos prazeres tirados dessa racionalidade, do quebra-cabeça da eficiência nos jogos é válida e pode até nos ensinar sobre dinâmicas sociais e econômicas – além de serem experiências estéticas, fruídas de formas diferentes pelos jogadores. Todavia, os conceitos do capitalismo são persuasivos em diversas produções. Dyer-Whiterford e de Peuter (2009, p. 192, tradução nossa) falam que videogames podem ser “máquinas de subjetivação”, as quais “simulam as subjetividades normalizadas da ordem global capitalista – consumidor, comandante, comandado, ciborgue, criminoso – para não mencionar o rápido descarte e trocas entre identidades”. Como refletimos brevemente, todas as relações que existem quando jogamos contribuem para a produção de sentido. Os papéis, mesmo os abstratos, nos guiam em nossa conduta ao jogar. A própria relação espacial com o tabuleiro sugere relações interessantes: uma visão de cima para baixo, de poder dos jogadores sobre o modelo de mundo e seus componentes.

Fantasia de marte: é mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo

No subtópico anterior, vimos como um tema específico dos jogos, a colonização, expressa valores neoliberais. Os jogos olham para o passado e encontram reproduções do presente. David Praschak, Stefan Ancuta e Max F. Schmidt (2020) sugerem que os jogos de estratégia podem funcionar como uma historiografia neoliberal. Os pesquisadores argumentam que os aspectos da “performatividade histórica já constituem história em um nível diegético e, mais de perto, lembram encenações históricas” (PRASCHAK et al., 2020, p. 81, tradução nossa). Dessa maneira, argumentam que o neoliberalismo é o código moral da maior parte dos jogos de estratégia, conduzindo um comportamento individualista dos jogadores, os quais buscam apenas a autoproteção e sobrevivência nesse sistema. Os participantes buscam a concentração de poder e o crescimento irrefreável de suas riquezas e pontos – os quais, seguindo o mito meritocrático só dependem deles mesmo e da exploração dos outros. Há razões para a aproximação das ideologias aos jogos de estratégia:

Essa aproximação estratégica de resposta de problemas é uma das razões pela qual o neoliberalismo foi adotado tão prontamente pelo gênero de estratégia. Eles são alimentados por uma constante necessidade por números que explicam a situação, hierarquizam as decisões estratégicas dos jogadores pelo sucesso deles na narrativa. Conflitos entre entidades é o princípio fundamental (...) por meio de regras que não podem ser modificadas significativamente, determinando as experiências dos jogadores assim como direcionando os resultados. Como mencionado, o resultado

4 No original: “.Hardt and Negri offer something more ambitious, a comprehensive account of conditions of work, forms of subjectivity, and types of struggle in contemporary capital. Empire is global in terms not only of its geographic reach but also of its social scope. Capital now taps its subjects’ energies at multiple points: not just as workers (as labor power) but also as consumers (the “mind share” targeted by marketers), as learners (university degrees as vocational preparation), and even as a source of raw materials (the bio-value extracted for genetic engineering). Empire is thus a regime of “biopower”— a concept borrowed from the philosopher Michel Foucault (1990, 135–45)— exploiting social life in its entirety.”

dessa competição é eliminatório. O pensamento neoliberal é, nesse sentido, integral a experiência total da estratégia, tornando necessário perseguir crescimento e expansão, que por sua vez garantem rendimentos cedo (PRASCHAK et al., 2020, p. 85, tradução nossa).⁵

A ideologia neoliberal, justamente por ser a hegemônica, se insere em todo o tecido da sociedade, modificando também nossa visão do passado e a capacidade de vislumbramos futuros diferentes. Desde a década de 1980, pensadores refletem sobre essa alienação, esse ofuscamento da visão. Mark Fisher (2020) cunhou o conceito de “realismo capitalista”, que pode ser resumido pela frase “é mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo”. O estado atual do capitalismo comprometeu nossa imaginação para pensarmos e lutarmos por outros sistemas sociais, consentindo com o pouco que nos é oferecido.

Na mídia dos *board games*, a noção de realismo capitalista é facilmente identificada nos jogos que se passam no espaço e no futuro da humanidade. Diversos jogos espaciais se baseiam no pilar 4X, o qual se torna ainda mais envolvente com o componente intersubjetivo das relações políticas entre os jogadores. O cenário fantasioso do espaço permite que o lado mais violento e amoral do imperialismo possa aflorar sem sentirmos o peso do passado.

Ao fazer recortes da temática, chegamos a uma tendência que nos diz ainda mais sobre o futuro projetado hoje: os jogos sobre colonização de Marte. Enquanto, Elon Musk e Jeff Bezos – as personificações do neoliberalismo contemporâneo – disputam a colonização do planeta vermelho, uma gama de produções sobre o fenômeno são lançadas. O Board Game Geek possui 140 jogos e expansões registrados sob a *tag* Marte, a maioria dos últimos 10 anos. *Games* como *Terraforming Mars*, *On Mars*, e *First Martians: Adventures on the Red Planet*.

Paul Booth (2021) identificou a tendência e dedicou um capítulo de seu livro para analisar a ligação entre os jogos situados em Marte com o neoliberalismo e a colonização. Ao aplicar o que chama de análise de discurso lúdico – *ludic discourse analysis* (LDA) – no funcionamento da mecânica de alocação de trabalhadores, ele reconhece os principais discursos do jogo. A alocação de trabalhadores refere-se à designação de peças, limitadas, para desempenhar trabalhos ou adquirir recursos, também limitados. O que essa mecânica expressa no cenário da colonização de Marte é que o desenvolvimento da colônia espacial depende de “acesso igual a recursos desiguais” (Booth, 2021, tradução nossa), pois haverá sempre incentivos à competição, a chegar primeiro que o outro, coibindo tentativas de união. Essa dinâmica é ainda mais latente pelo fato da colonização, nesses jogos, ser articulada por corporações. Em *Terraforming Mars* – quarto na lista de melhores jogos do Board Game Geek –, os jogadores contratam corporações diferentes, com especialidades e métodos diferentes. Booth analisa, em *Martians: A Story of Civilization*, a ligação entre a escassez de recursos e a corrida corporativa:

Ideologicamente, esse discurso neoliberal também se integra com a ênfase das corporações na temática. Neoliberalismo é uma filosofia política que favorece o capitalismo de livre-mercado e política econômica *laissez-faire*. Um dos principais princípios do neoliberalismo é de que o livre-mercado resolverá ou prevenirá muitos problemas de acontecerem (...). Enquanto os criadores de *Martians* poderiam ter usado qualquer temática razoável para como Marte foi colonizada (diferentes agências espaciais internacionais? *Hubs* com diferentes líderes? Governadores?), a escolha em utilizar corporações no tema, e

5 No original: “*This strategic approach to problem solving is one of the reasons why neoliberalism was adapted so eagerly by the strategy games genre. They are fueled by a constant need for numbers which explain the situation, ranking the strategic decisions of the players through their success in the narrative. Conflict between entities is the foundational principle [...] by rules that cannot be meaningfully changed, determining the players’ experiences as well as directing their outcomes. As mentioned above, the outcome of this competition is eliminatory, Neoliberal thinking is, in that sense, integral to the strategy experience overall, making it necessary to pursue growth and expansion, which in turn secure earlier earnings.*”

competição natural sobre recursos limitados nas mecânicas, reverbera com o discurso do capitalismo neoliberal contemporâneo (BOOTH, 2021, tradução nossa).⁶

Para identificar como essas características do neoliberalismo se manifestam nos jogos, utilizaremos *Terraforming Mars* como ilustração. O jogo publicado pela FryxGames integra de maneira pervasiva não só as mecânicas com a competição entre jogadores, mas também com o que compartilham. *Terraforming Mars* é um jogo assimétrico, ou seja, os participantes controlam empresas diferentes na corrida pela colonização de Marte, com habilidades e especialidades diferentes. Todavia, constroem juntos as características geográficas, econômicas, biológicas e climáticas do planeta.

O objetivo é ter o maior montante de pontos de vitória quando Marte for habitável para humanos. Essa condição de fim de jogo não é definida por um número exato de rodadas, mas por gatilhos acionados pelo conjunto das ações dos jogadores. Colocar peças de terreno no tabuleiro geral do planeta e jogar cartas aumentam a temperatura, o nível de oxigênio e a quantidade de oceanos. Quando os três elementos alcançam determinados marcadores, o jogo acaba. Dessa maneira, os jogadores controlam o tempo do jogo, acelerando ou atrasando o processo de colonização. Certas ações fornecem bônus a outros jogadores, dependendo de cartas e patrimônios em jogo, representando também um processo de interligação econômica.

Em suma, os pontos de vitória correspondem a influência econômica e territorial. Nas rodadas, os jogadores têm disponíveis um conjunto de ações gerais, de ações geradas ao jogar cartas e um tabuleiro pessoal com todos os recursos. Para atingir o maior número de pontos e lucro, realizam o que é chamado nos board games de construção de motor (*engine building*): um sistema individual para obter a máxima eficiência por meio das ligações entre ações e geração de recursos. Grande parte do prazer de *Terraforming Mars* advém do sucesso ou da experimentação com sua máquina eficiente.

O alicerce do game, a construção de motor e os sistemas compartilhados pelos jogadores, indicam duas características do neoliberalismo: a crença de que o livre-mercado e a competição resultarão sempre em um desenvolvimento positivo do espaço e de que o acúmulo de riquezas de um indivíduo é fruto somente de seu mérito. Entretanto, as temáticas de algumas cartas e suas artes, envolvendo narrativas e fantasias do futuro, apresentam uma abordagem irônica, cínica. É um posicionamento pós-moderno, que, mesmo conhecendo e discordando da ideologia vigente, tem como única opção se integrar a ela com cinismo. Teóricos como Fredric Jameson (2016) e Vladimir Safatle (2008) escrevem sobre essa condição do capitalismo tardio, cuja representações vigoram nos meios de comunicação e artísticos.

Os jogos sobre a colonização de Marte trabalham com um imaginário que é palpável. Grandes empresas depositam montantes enormes de capital na nova corrida espacial, a qual possui conflitos geopolíticos até mesmo ignorados pelos jogos mencionados – a parceria público-privada nos EUA, o interesse da China e da Rússia no espaço. Alguns jogos possuem uma parcela de ironia na representação do futuro, como *Terraforming Mars*. Entretanto, nenhum deles imagina um futuro diferente do que está em curso.

Conclusão: reivindicar o presente, imaginar um futuro

Neste artigo, percorremos apenas um pequeno campo das intersecções entre jogos de mesa

⁶ No original: "Ideologically, this neoliberal discourse also fits with the emphasis on corporations in the theme. Neoliberalism is a political philosophy that favors free-market capitalism and laissez-faire economic politics. One of the major tenets of neoliberalism is that the free market will solve or prevent many problems from occurring [...]. While the creators of *Martians* could have used any thematic rationale for how Mars was settled (different international space agencies? Hubs with different leaders? Governments?), the choice to use corporations in the theme and innate competition over limited resources in the mechanics echoes with a discourse of contemporary neoliberal capitalism".

modernos e neoliberalismo. Estudos podem ser realizados sobre a condição dos trabalhadores da indústria, da distribuição de jogos e da própria produção dos componentes nas caixas. Ou dos jogadores, seja na recepção dos jogos ou da análise demográfica. Ou mesmo de jogos específicos e mecânicas em relação ao capitalismo.

Mas, nessas considerações finais, propomos somente duas discussões: uma relacionada às direções alternativas que o mercado de *board games* já mostra e pode seguir; e outra sobre os modos não usuais, e até mesmo contra-hegemônicos e decoloniais, que podemos ver o fenômeno dos jogos de mesa.

Com o crescimento da indústria de jogos analógicos e a legitimação dos mesmos, há mais diversidade de público – ou, ao menos uma vontade de se engajar com o meio. Além disso, formas mais acessíveis de jogar foram desenvolvidas, como as plataformas digitais, os encontros de jogadores em locais públicos e a criação de luderias – é claro, guardado os ainda relativos altos valores de entrada. A própria controvérsia de *Scramble for Africa* – que seria ignorado ou mesmo celebrado há alguns anos – indica uma parcela do público ligado a questões sociais.

Ainda é muito pouco. Entretanto, pela popularização do meio, algumas respostas surgem. O mercado *mainstream* publica jogos de combate aos colonizadores, como *Spirit Island*, embora não necessariamente assumem uma postura contra-hegemônica. Jogadores se organizam para difundir o meio a novos – e mais diversos grupos –, além de buscarem formas alternativas de distribuir e preservar *games*. Suportes digitais possibilitam experimentar jogos distribuídos por fãs, os quais também podem ser impressos. Práticas que as grandes empresas do ramo cada vez mais combatem com a integração oficial dos jogos nos espaços digitais.

Ainda mais importante é o surgimento e financiamento de desenvolvedores e artistas contra-hegemônicos e decoloniais. Temos exemplos de jogos radicais – *Bloc by Bloc: The Insurrection Game* e coletivos como o *TESA Collective*. No Brasil, há iniciativas e obras que visam tornar a cultura dos *board games* mais diversa e inclusiva. O criador Rennan Golçalves, do *New Players Studios*, desenvolve ações em torno do movimento *AFROgames*, baseado em três pilares: protagonismo, afrocentricidade e representatividade (*MEEPLEBR JOGOS*, 2020). Seu estúdio de jogos “busca trazer jogos com temáticas inovadoras dando protagonismo ao povo preto e sua cultura”⁷. Autores negros como Talita Rhein, Sanderson Virgolino e Valter Vispo renovam o mercado nacional com ideias diferentes dos padrões hegemônicos eurocêtricos e norte-americanos. Jogos como *Grafito*, *Quilombolas* e *Cangaço* trabalham com elementos brasileiros e históricos. Há esforços em retomar as narrativas dos povos originários, como *Kakrove*, chamado por seu criador, Aredze Xukurú, de “o primeiro *wargame* pautado pela cultura indígena brasileira”.

A outra direção que mencionamos começa por olhar para outros fenômenos dos jogos de mesa. Em paralelo com a popularização da linhagem de jogos modernos inspirada por *Catan*, desenvolveu-se uma cultura de RPGs de mesa e jogos narrativos com propostas diversas, sobretudo agrupando comunidades *queer*. No Brasil, temos o exemplo de *Kalymba RPG*, da *Craftando Jogos*, “RPG de ação e aventura épica inspirado nas culturas e mitologias do continente africano”.⁸ Fenômenos que fóruns como o *Board Game Geek* ignoram ou têm dificuldade de catalogar, além de possuírem pouca aderência na mídia especializada. Nesses espaços independentes, *card games* e *board games* aparecem com propostas novas.

Também podemos olhar para os jogos de mesa e as experiências lúdicas para fora desses círculos mercadológicos definidos. Enquanto escrevemos sobre jogos de mesa modernos, pessoas jogam os mais diferentes carteados com baralhos convencionais, marcados por variantes regionais e regras mutáveis. Pessoas jogam com o que tem disponível e dão novos sentidos a artefatos: o bafo com cartas falsificadas de *Yu-Gi-Oh!*, as regras caseiras de *War* e *Banco Imobiliário*, os jogos festivos organizados por baralhos ou apenas pela imaginação. Como indica Milton Santos (2006, p. 221), a verdadeira criatividade artística

7 Disponível em: <https://www.instagram.com/newplayerstudios/>. Acesso em: 15 maio 2020.

8 Disponível em: <https://www.catarse.me/kalymbarpq>. Acesso em: 15 maio 2020.

que surge hoje está nas “zonas urbanas opacas”, nas áreas populares, ignoradas pelo poder público e pelo mercado, em contraposição com as áreas “iluminadas”, amolecidas e viciadas por um racionalismo técnico da cultura de massa. Talvez os jogos de mesa nunca estiveram mortos ou estagnados para início de conversa.

Referências

ANABLE, Aubrey. **Playing with Feelings: Video Games and Affect**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2018.

ARAUJO, Jesiel Carvalho Lima de. **Jogos de tabuleiro e apropriações de ambientes: o círculo mágico e a suspensão tática do cotidiano**. Dissertação (Mestrado em Mídia e Cotidiano) – Universidade Federal Fluminense, 2019.

BARROS, Laan Mendes de. Comunicação sem anestesia. **Revista Brasileira de Ciências da Comunicação**, v. 40, n. 1, p. 159-175, 2017.

BARROS, Laan Mendes de; SANTOS, Lucas Marques dos. Do impresso ao audiovisual, do cinema ao videogame: as novas configurações do ensaio. **Temática**, v.16, n. 6, p. 43 - 58, 2020.

BOLDING, Jon. A Cancelled Board Game Revealed How Colonialism Inspires and Haunts Games. **Vice**, 12 abr. 2019. Disponível em: <https://www.vice.com/en/article/vb9gd9/a-cancelled-board-game-revealed-how-colonialism-inspires-and-haunts-games>. Acesso em: 15 maio 2020.

BOOTH, Paul. **Board Games as Media**. London: Bloomsbury Publishing Plc., 2021.

BORIT, Cornel et al. Representations of Colonialism in Three Popular, Modern Board Games: Puerto Rico, Struggle of Empires, and Archipelago. **Open Library of Humanities**, v. 4, n. 1, p. 1-40, 2018.

BUSSINES WIRE. Global Board Games Market (2021 to 2026) - Outlook and Forecast - ResearchAndMarkets.com. **Bussines Wire**, 5 jan. 2021. Disponível em: <https://bwnews.pr/3vuz9Ps>. Acesso em: 15 maio 2020.

DRAPER, Kevin. Should Board Gamers Play the Roles of Racists, Slavers and Nazis?. **The New York Times**, 1 ago. 2019. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2019/08/01/style/board-games-cancel-culture.html>. Acesso em: 15 maio de 2021.

FAIDUTTI, Bruno. Postcolonial Catan. *In*: Torner, E., Waldron, E. L. & Trammell, A. (Orgs.). **Analog Game Studies: Volume II**. Pittsburgh: ETC Press, 2017.

FISHER, Mark. **Realismo capitalista: é mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo?**. São Paulo: Autonomia Literária, 2020.

FREITAS, Kênia; MESSIAS, José. O futuro será negro ou não será: Afrofuturismo versus Afropessimismo - as distopias do presente. **Revista de la Asociación de Estudios de Cine y Audiovisual**, s. v., n. 17, p. 402-424, abr. 2018.

FOASBERG, Nancy. The Problematic Pleasures of Productivity and Efficiency in Goa and Navegador. *In*: Torner, E., Waldron, E. L. & Trammell, A. (Orgs.). **Analog Game Studies: Volume III**. Pittsburgh: ETC Press, 2019.

GOULART, Lucas Aguiar; NARDI, Henrique Caetano. O Circuito da Diversão ou Da Ludologia à Ideologia: Diversão, Escapismo e Exclusão na Cultura de Jogo Digital. **Logos**, v. 26, n. 2, p. 72-85, jan. 2020.

JAMESON, Fredric. An American Utopia. *In*: ŽIŽEK, Slavoj (Ed.). **An American Utopia: Dual Power and the Universal Army**. London: Verso, 2016.

KEOGH, Brendan. **A Play of Bodies: A Phenomenology of Videogame Experience**. Massachusetts: MIT Press, 2015.

KIRKPATRICK, Graeme. Constitutive Tensions of Gaming's Field. **Game Studies**, v. 12, n. 1, sem paginação, set. 2012. Disponível em: <http://gamestudies.org/1201/articles/kirkpatrick>. Acesso em: 15 maio 2021.

MATALUCCI, Sergio. Coronavirus: Rapid growth of board games market faces pandemic hurdles. **Deutsche Welle**, 1 fev. 2021. Disponível em: <https://bit.ly/3cG3jIX>. Acesso em: 15 maio 2021.

MEEPLEBR JOGOS. Entre Jogos – Afrogames. **MeepleBR Jogos**, 27 nov. 2020. Disponível em: <https://youtu.be/ntsFULwOuEM>. Acesso em: 15 maio de 2021.

MURIEL, Daniel; CRAWFORD, Garry. **Video games as culture**: considering the role and importance of video games in contemporary society. New York: Routledge, 2018.

PARRET, Herman. **A estética da comunicação**: além da pragmática. Campinas: Editora Unicamp, 1997.

PRASCHAK, David, ANCUTA, Stefan, & SCHMIDT, Max F. Strategy Games as Neoliberal Historiography. In: BECKTIC *et al.* **Mixed Reality and Games**: Theoretical and Practical Approaches in Game and Education. Verlag: transcript, 2020.

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível**: estética e política. 2. ed. São Paulo: EXO organizacional/Editora 34, 2009.

RANCIÈRE, Jacques. **O espectador emancipado**. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

SAID, Edward. **Orientalismo**. São Paulo: Companhia de Bolso, 2007.

SANTOS, Milton. **A natureza do espaço**: técnica e tempo / razão e emoção. 2. ed. São Paulo: Edusp, 2006.

SAFATLE, Vladimir. **Cinismo e falência da crítica**. São Paulo: Boitempo, 2008.

VERACINI, Lorenzo. Settlers of Catan. **Settler Colonial Studies**, v.3, n.3, p. 131-133, 2013.

Lucas Marques dos Santos é mestrando em Comunicação pela Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design da Universidade Estadual Paulista (FAAC-UNESP) e membro do Grupo de Pesquisa MIDIAisthesis - Cultura Mediatizada e Experiência Estética. Formado em Comunicação Social – Jornalismo pela Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design da Universidade Estadual Paulista. Neste artigo, contribuiu com a concepção do desenho da pesquisa; desenvolvimento da discussão teórica; interpretação dos dados; apoio na revisão de texto; redação do manuscrito e revisão da versão em língua estrangeira.

Laan Mendes de Barros é doutor em Comunicação pela Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP), com pós-doutorado pela Université Grenoble Alpes. É professor e pesquisador da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual Paulista (FAAC-UNESP), docente permanente e coordenador do Programa de Pós-Graduação em Comunicação. Neste artigo, contribuiu com a direção do desenho da pesquisa; orientação da discussão teórica e da interpretação dos dados; redação do manuscrito e revisão da versão em língua estrangeira.