

Pedro Podboy Monfort, Sérgio Nesteriuk Gallo*

Valores em Jogos de Tabuleiro: design consciencioso como alternativa a hegemonia colonial da indústria

* **Pedro Podboy Monfort** é Mestre em Design, com pesquisa sobre design decolonial em jogos analógicos, e graduado em design de games, ambos pela Universidade Anhembi Morumbi.
pemonfort96@gmail.com
ORCID 0000-0001-6000-3981

Sérgio Nesteriuk Gallo é Professor dos bacharelados em Design de Games e em Animação. Docente do PPG Design e do PPG Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi.
nesteriuk@hotmail.com
ORCID 0000-0001-6558-1684

Resumo Este estudo analisa a obra de Flannagan e Nissenbaum (2016) sobre valores em jogos, com o objetivo de reconhecer o processo de produção de significado no design e, através de uma análise comparativa, criar uma relação com a pesquisa histórica da temática de colonização em jogos de tabuleiros presente nos livros de Torner, Waldron e Trammell (2016, 2017 e 2019). Através dessa relação, busca-se evidenciar as problemáticas nesta indústria – originadas de um pensamento colonial herdado da Europa no século XX, mais especificamente da Alemanha no pós-guerra. De maneira propositiva, são identificadas maneiras pelas quais o design consciencioso pode ser utilizado como ferramenta para evitar a repetição de tropos hegemônicos e propor inovações temáticas e formais no campo do design de jogos de tabuleiro.

Palavras Chave Design de jogos, design consciencioso, jogos de tabuleiro, jogos analógicos, valores em jogos.

Values in Board Games: conscientious design as an alternative to the colonial hegemony of the industry

Abstract *This study analyzes the work of Flannagan and Nissenbaum (2016) on values in games, with the aim of recognizing the process of production of meaning in design and, through a comparative analysis, creating a relationship with the historical research on the theme of colonization in board games present in the books of Torner, Waldron and Trammell (2016, 2017 and 2019). Through this relation, we seek to highlight the problems in this industry – originating from a colonial thinking inherited from Europe in the 20th century, more specifically from Germany in the post-war period. In a proactive manner, we identify ways in which conscientious design can be used as a tool to avoid the repetition of hegemonic tropes, propose thematic and formal innovations in the field of boardgame design.*

Keywords *Game design, conscientious design, boardgames, analog games, values in games.*

Valores en los Juegos de Mesa: el diseño consciente como alternativa a la hegemonía colonial de la industria

Resumen *Este estudio analiza el trabajo de Flannagan y Nissenbaum (2016) sobre los valores en los juegos, con el objetivo de reconocer el proceso de producción de significado en el diseño y, a través de un análisis comparativo, crear una relación con las investigaciones históricas sobre el tema de la colonización en juegos de mesa presentes en los libros de Torner, Waldron y Trammell (2016, 2017 y 2019). A través de esta relación, buscamos resaltar los problemas de esta industria, originados en el pensamiento colonial heredado de Europa en el siglo XX, más específicamente de la Alemania de posguerra. De manera intencionada, se identifican formas en las que el diseño consciente puede ser utilizado como herramienta para evitar la repetición de tropos hegemónicos y proponer innovaciones temáticas y formales en el campo del diseño de juegos de mesa.*

Palabras clave *Diseño de juegos, diseño concienzudo, juegos de mesa, juegos analógicos, valores en juegos.*

Introdução

Quando se pensa em valores em jogos de tabuleiro, é importante investigar a obra *Values at Play* (Flanagan e Nissenbaum, 2016), que se propõe realizar uma análise sobre a noção de valor no processo de design em games. Nesse artigo, essa investigação é conduzida através de uma perspectiva crítica, abordando os temas recorrentes de colonização e neoliberalismo presentes em *Great Western Trail* (Pfister, 2016) e *Vasco da Gama* (Mori, 2009), jogos do gênero popularizado como eurogames e analisados por Robinson (2016). Estes temas, frequentemente abordados na obra *Analog Game Studies: Volume 1* (Torner; Waldron e Trammell, 2016), carrega consigo um modelo dominante de pensamento que contribui para a marginalização da inovação e da diversidade no próprio design de jogos de tabuleiro.

Este artigo busca demonstrar como o pensamento presente na pesquisa de Flanagan e Nissenbaum (2016) se relaciona com a herança do pensamento colonial presente nos jogos de tabuleiro e de que maneira o exercício do design consciencioso pode servir como ferramenta para evitar a repetição de tropos hegemônicos na indústria e incorporar a inovação e a diversidade.

Para iniciar esta discussão, é fundamental definir alguns termos que serão empregados na caracterização dos conceitos abordados. Hegemonia, conforme de Moraes (2010), é um conceito elaborado pelo filósofo marxista italiano Antonio Gramsci (1891 - 1937), que se refere à predominância cultural e político-ideológica de um grupo sobre outros. Esse conceito é responsável por reunir fundamentos econômicos de classes, por criar predisposições de pensamento, juízos de valor e influenciar percepções entre indivíduos em um contexto sociopolítico.

No âmbito dos jogos, o conceito de valor é analisado por Flanagan e Nissenbaum (2016) e refere-se às características de objetos e estados de situações que certas pessoas reconhecem como significativos e aspiram a atingir. Os valores podem se manifestar de diversas formas, como a qualidade do ecossistema (diversidade de espécies), atributos pessoais (tolerância ou empatia, por exemplo) ou até mesmo a organização política da comunidade (democracia e justiça). Apesar das variações nos valores entre indivíduos, é possível estabelecer, com base em uma herança social e epistemológica identificada pelas autoras, uma concepção de valor que será explorada nesta pesquisa:

(...) como cidadãos de uma democracia liberal e igualitária, temos a tendência de favorecer valores como respeito aos direitos humanos, soberania da lei, liberdade individual, justiça e igualdade básica de todos os seres humanos.(...) documentos políticos fundamentais, (...) a constituição (...) a Carta das Nações Unidas e a Carta Canadense de Direitos e Liberdades. Também dependemos da literatura em filosofia ética e política, assim como dos ideais incorporados nos documentos religiosos. Desde o

alto pensador até o vernáculo (...) Valores que encontramos nessas explorações incluem justiça, igualdade, liberdade, autonomia, segurança, felicidade, privacidade, tolerância, cooperação, criatividade, generosidade, confiança, equidade, diversidade, fidelidade, integridade, ambientalismo, liberação, autodeterminação, democracia e tradição. (FLANAGAN e NISSENBAUM, 2016, p. 22)

Por último, o design desobediente, é uma noção elaborada por Mesquita (2022) que define o comportamento antihegemônico no âmbito da cultura das artes visuais e do design. Segundo a autora, ao abordar o exercício da existência em uma sociedade na qual o contexto neoliberal e capitalista se insere tanto em uma esfera objetiva quanto em uma esfera subjetiva, os pensamentos humanos mais elementares tornam-se passíveis de quantificação e são tratados como simples objetos de uso para a geração de valor:

(...) modos de subjetivação dominantes no contexto neoliberal, cuja urgência por soluções eficientes sinaliza os modos de vida vinculados à cultura da eficácia, do sucesso, do progresso. “O projeto de ter filhos”, “nosso projeto de futuro”, “o investimento no seu projeto de vida” são apenas algumas das expressões usuais que exemplificam a indicação de diretrizes para a vida. (MESQUITA, 2022, p. 37)

Nesse contexto, ao se considerar que o ato de desobedecer pode ser interpretado como uma forma de instrumentalizar o pensamento crítico no âmbito político, com o objetivo de evidenciar e contestar estruturas hegemônicas a partir de valores sociais pré-estabelecidos – conforme ressaltam Quijano (2000) e Sader (2002) acerca do controle que Estados Unidos e Europa exercem em um plano cultural, como legado de violências históricas – torna-se viável traduzir esse arranjo em uma esfera ludológica, tendo em vista a preponderância da primazia euro-estadunidense sobre as escolas de design de jogos de tabuleiro.

Valores em Jogos

Para iniciar a discussão acerca dos valores em jogos, é imprescindível definir o conceito de “design consciencioso”, que, segundo Flanagan e Nissenbaum (2016), refere-se à prática de colocar os valores manifestados pelo jogo como o elemento central no seu processo de desenvolvimento. Em outras palavras, trata-se de priorizar, em primeiro lugar, a mensagem e a construção de significados que são transmitidos ao público que interage

com o artefato. Com base na estruturação dos valores, as autoras também destacam três premissas fundamentais que sustentam a justificativa do design consciencioso: a presença de valores compartilhados (embora não universais); a concepção de que objetos podem incorporar valores éticos e políticos; e a compreensão de que as decisões tomadas durante o desenvolvimento desses objetos podem influenciar a forma como esses valores são expressos.

(...) muitos jogos foram usados como fontes questionadoras, especialmente por artistas. Até mesmo Monopoly (1935) foi originalmente uma ferramenta educacional crítica, projetada pela feminista de esquerda Elizabeth Magie, chamada *The Landlord's Game* (1906), e embora tenha sido cooptado por Charles Darrow e comercializado em massa como uma bonança da era da Depressão pela Parker Brothers, o jogo também retornou às suas raízes filosóficas quando foi reaproveitado como *Anti-Monopoly* (1973). (FLANAGAN; JAKOBSSON, 2023, p. 145, tradução nossa)¹.

Ademais, os fatores composicionais dos jogos podem ser classificados em duas amplas categorias: “a compreensão do designer e a percepção do jogador” (Flanagan e Nissenbaum, 2016). Quando estas duas dimensões são discutidas, torna-se mais clara a responsabilidade na criação do produto e é possível antever quais valores serão interpretados a partir dele. A compreensão do designer abrange todas as decisões envolvidas na elaboração do jogo: como o financiamento da produção é obtido; se há uma comunicação com os potenciais consumidores para captar seus valores; quais são as escolhas na construção do projeto; e quais são as expectativas dos investidores ou da empresa que financia o jogo. Por outro lado, a percepção dos valores pelo jogador diz respeito à forma como este interpreta o jogo. Essa interpretação, ainda que possam ser realizados testes com usuários (*play tests*), é menos previsível, pois as experiências de valor variam conforme fatores pessoais, sociais e culturais que influenciam a vivência de cada indivíduo.

Flanagan e Nissenbaum (2016) delineiam quinze categorias de elementos que são fundamentais para a constituição de uma arquitetura semântica de um jogo e, conseqüentemente, para que os designers compreendam como os valores podem ser transmitidos na criação de seus artefatos. É pertinente observar que esses elementos se aplicam a jogos no ambiente digital, o que significa que nem todas as categorias são adequadas para classificar produtos em uma dimensão analógica. Estas categorias são: premissa narrativa e objetivos; personagens; ações do jogo; escolhas do jogador; regras para interação com outros jogadores e personagens não jogáveis; regras para interação com o ambiente; ponto de vista; *hardware*, interface; *engine* do jogo e *software*; contexto do jogo; recompensas; estratégias; mapas de jogo; e, estética (entendida aqui como a harmonia das formas).

Premissa narrativa e objetivo referem-se ao tema que permeia o jogo e às condições necessárias para alcançar a vitória; as personagens abrangem todas as figuras, tanto jogáveis quanto não jogáveis; as ações de jogo estão diretamente ligadas às mecânicas e aos pontos de agência do jogador em relação à máquina de estado; as escolhas do jogador, de maneira semelhante às ações, consistem em todas as decisões narrativas que podem ser tomadas durante a gameplay; as regras para interação com outros jogadores e personagens não jogáveis delimitam e orientam a comunicação entre os jogadores, enquanto as regras para interação com o ambiente estabelecem restrições nas ações em relação ao restante do mundo; o ponto de vista é a posição em que o jogador se insere no contexto do jogo; o hardware refere-se à máquina que executa o jogo; a interface é tudo o que é exibido na tela e frequentemente de forma extra diegética; a engine e o software são, respectivamente, o programa utilizado para criar o jogo e o objeto (físico ou digital) em que ele é apresentado; o contexto do jogo abrange o período em que a narrativa se desenrola; as recompensas dizem respeito à forma como o jogo gratifica o jogador por suas decisões; as estratégias são os caminhos que os jogadores podem traçar através de sua interação com as mecânicas de jogo; os mapas são, assim como fora do universo do jogo, representações do mundo desenvolvido para o jogador; já a estética diz respeito a tudo que envolve a sensibilização do jogador pelo jogo, mais evidente em elementos imagéticos.

Outro aspecto abordado por Flanagan e Nissenbaum (2016) diz respeito à produção de significado que surge da interação do usuário com a máquina do jogo. Esse conceito requer uma contextualização social para ser mais bem interpretado: assim como no ensaio dos gêneros do discurso elaborado por Bakhtin (2016) [1953] e na estruturação da análise de gênero realizada por Frow (2015), o significado do objeto é reinterpretado de acordo com seu público-alvo e, dependendo das experiências de cada indivíduo, diferentes valores podem emergir dessas interpretações. O valor não é apenas o resultado do trabalho de um designer, mas também a compreensão do mundo ao seu redor.

As expectativas percebidas na continuidade da comunicação abrem possibilidades e cruzam horizontes que fundamentam processos constantes de renovação de espaços discursivos. Dessa forma, aproxima-se a ideia da geração de valor, elaborada por Flanagan e Nissenbaum (2016), através da recepção do jogo pelo jogador – sendo um produto cultural inserido no gênero discursivo formal – pela vivência e interação do usuário, como consequência do exercício discursivo.

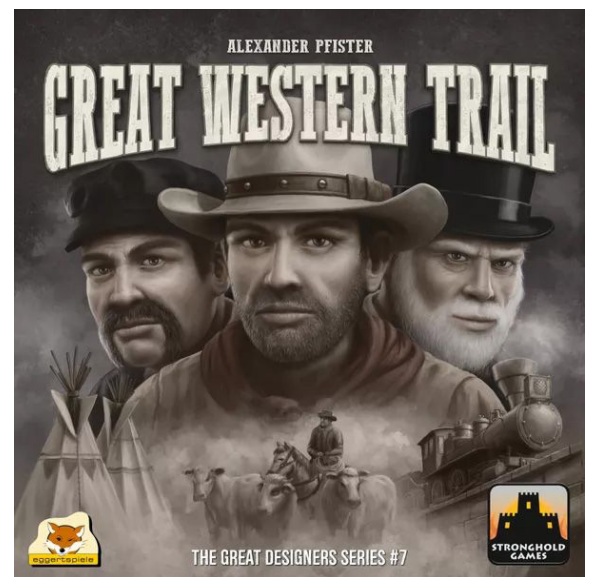
A disparidade entre a visão do designer e a interpretação do jogador sobre os valores no ambiente dos jogos de tabuleiro pode ser observada, entre diversos outros casos, em *Great Western Trail* (2016). Em entrevista, o designer deste jogo, Pfister (2017), afirma que não há violência no jogo e que o jogador negocia com os povos originários, em um comércio que os une aos homens brancos. Embora esse possa ter sido o objetivo do designer em relação ao produto, ao colocar essa estrutura em prática em grupos sociais que reconhecem o genocídio colonial na história dos indígenas norte-ame-

ricanos, a interpretação do jogo se altera. Woolford, Benvenuto e Hinton (2014) discutem a problemática do silenciamento histórico da colonização indígena norte-americana na sociedade. A falta de um exercício consciente do privilégio branco perpetua uma estrutura hegemônica que alimenta o racismo estrutural e contribui para a crescente segregação socioeconômica das pessoas com base em heranças étnicas. Robinson (2016) demonstra, nesse sentido, que o apagamento da violência colonial é uma característica recorrente nos *eurogames*, que frequentemente abordam o tema do expansionismo europeu sem incluir os povos originários, que foram os alvos históricos dessas tragédias. Ou, no caso em questão, altera-se a narrativa para reintroduzir o tema como algo familiar e pacífico na memória social.

Figura 1 Capa do Jogo Great Western Trail (Pfister, 2016).

Homens brancos estadunidenses em evidência, protagonizando a imagem.

Fonte: <https://boardgamegeek.com/image/3113247/great-western-trail>



Robinson (2016) explora como a alteração do tema original de um jogo de tabuleiro contribui para a perpetuação da herança hegemônica que a Europa assegura em sua dominância cultural e político-ideológica sobre outros continentes, além de servir para naturalizar o pensamento orientalista, que molda a imagem que sociedades estrangeiras possuem para os grupos dominantes ocidentais. O jogo Vasco da Gama (Mori, 2009) é um exemplo emblemático dessa discussão, pois, embora trate diretamente da expansão do império português no século XV, a nomenclatura das mecânicas e do tema distorcem a realidade histórica. Nele, o jogador assume o papel de um administrador de expedição português, equipado com navios, missionários e marinheiros, com a missão de percorrer a costa africana até alcançar a Índia. Durante essa jornada — que é indicada apenas pelas marcações no mapa, e não pelo manual —, os jogadores fazem paradas em diversas cidades e países, alocam missionários e acumulam recursos, mas em nenhum momento são informados sobre o que acontece tematicamente nessas paradas. Ademais, o retrato do imaginário que se constrói em torno do tema da colonização é, em sua essência histórica, um tema repleto de violência que, sob a égide da hegemonia cultural europeia como líder na

criação de jogos de tabuleiro, foi mais uma vez reescrito em um processo omissivo. Esse processo omissivo é igualmente mencionado por Mbembe (2018) como parte integrante dos modelos sociais que se edificam sobre um passado colonial branco, normalizados através da enculturação europeia:

Muitos ainda consideram os brancos como “colonos” que, de vez em quando, tentarão se disfarçar de “nativos”. E, no entanto, com o advento da democracia e do novo Estado constitucional, não há mais colonos ou nativos. Há apenas cidadãos. (MBEMBE, 2018, p. 1, tradução nossa)².



Figura 2 Tabuleiro do jogo Vasco da Gama (Mori, 2009), que apresenta a tripulação de missionários dos jogadores, um mapa da costa africana e imagens do império português.

Fonte: www.hiewandboardgames.blogspot.com/2010/10/vasco-da-gama.html

A pesquisa sobre o tema abordado é um ponto de partida fundamental para que a incidência de valores impressos no produto esteja alinhada com a intenção do designer. De acordo com Flanagan e Jakobsson (2023), Wingspan (Hargrave, 2019) é um exemplo de jogo de tabuleiro que representa uma pesquisa realizada pela autora durante o desenvolvimento. O tema ecológico – que coloca os jogadores na posição de cuidadores de pássaros com a intenção de ajudar as espécies a prosperarem – reflete nas mecânicas de jogo alinhadas com a funcionalidade individual de cada espécie, apresentadas de forma precisa. O resultado desses valores é a conscientização do público acerca da preservação ambiental, despertada pelo interesse em biologia e sustentada pelo projeto gráfico e design do jogo.



Figura 3: Pássaros do jogo Wingspan (Hargrave, 2019) com diversas habilidades diferentes. O jogo também carrega ilustrações que destacam os animais, que contribui para a produção de valor mencionada.

Fonte: www.boardgamegeek.com/image/4564159/wingspan

Flanagan e Nissenbaum (2016) enfatizam a relevância de esclarecer o significado dos valores interpretados ao analisar objetos diversos, enquanto reconhecem a complexidade de definir valores éticos e políticos (como justiça, equidade, liberdade, pluralidade, autonomia e tolerância, por exemplo) – devido ao seu caráter abstrato e às controvérsias que podem surgir, dependendo do contexto social em que a discussão se insere. Nesse sentido:

(...) quando os usamos para descrever um sistema político, um relacionamento, uma organização ou uma competição temos em mente definições ou interpretações que são concretas, específicas e operacionais. Transformar um valor de abstração em conceito totalmente articulado o torna acessível para o design e capaz de influenciar a arquitetura e as características. É o trabalho de definição e análise que constrói uma ponte necessária entre conceitos de valor abstratos e conceituações concretamente articuladas capazes de guiar a mão de um designer. (FLANAGAN; NISSENBAUM, 2016, p. 98)

O ato de buscar ativamente a definição, a conceituação e a compreensão de valores em todas as fases do processo de design de um jogo, desde a sua idealização inicial até os testes com os usuários, é o que distingue um designer comprometido e que possibilita o desenvolvimento de produtos que atendem a princípios éticos e socialmente responsáveis.

Considerações finais

Através da análise do design consciencioso de Flanagan e Nissenbaum (2016) como ferramenta projetual crítica em jogos e, junto da análise de Robinson (2016) publicada por Torner, Waldron e Trammell (2016), evidencia-se a importância da utilização de um pensamento contra-hegemônico no design de jogos de tabuleiros atual. Para discorrer melhor sobre essa necessidade, destaca-se o processo transformativo dos *German games*, que começou com seu reconhecimento como um gênero formal por volta da década de 1960. Subsequentemente conhecidos como *eurogames*, houve uma alteração na maneira como esse grupo de jogos de tabuleiro modernos era compreendido, funcionando como um guarda-chuva que, segundo Woods (2012), por um longo período, englobou qualquer tipo de jogo estratégico que abordasse temas históricos, poucos elementos de sorte ou mecânicas de não-conflito.

Kiley (2014) critica a tendência comum entre os entusiastas de mesclar todos os gêneros estratégicos sob a designação de *eurogames*, enfatizando a relevância de reconhecer os *German games* como um grupo que ainda persiste. O designer argumenta que a transição para *eurogames* representou uma bifurcação entre os dois gêneros. Compreende-se que essa tendência de agrupar jogos com características distintas sob o amplo rótulo de “Jogos Europeus” é uma resposta sistêmica ao comportamento hegemônico que, conforme a pesquisa de Flanagan e Jakobsson (2023), foi utilizado pela indústria global como uma ferramenta de enculturação para reescrever a narrativa colonial da Europa.

Este estudo analisou uma conexão intrínseca entre o pensamento desobediente e a prática inovadora no design da indústria de jogos de tabuleiro modernos, entrelaçada pela lógica do design consciencioso elaborada por Flanagan e Nissenbaum (2016) - evidenciada através da análise comparativa entre *Great Western Trail* (Pfister, 2016), *Vasco da Gama* (Mori, 2009) e *Wingspan* (Hargrave, 2019). Esta abordagem, visa antecipar os possíveis desdobramentos na produção de significados e, assim, estimular os designers de jogos a infundirem valores mais autênticos em suas criações, que priorizem a ética e a responsabilidade social.

Essa afirmação é corroborada por Flanagan e Jakobsson (2023), que destacam que jogos impregnados com dinâmicas de poder inusitadas, interações criativas em mecânicas decoloniais ou concebidos por designers cujas vozes ainda não foram plenamente ouvidas pertencem a uma prática que enriquece a diversidade e a inovação dos títulos lançados. Além disso, Wilcox (2024) afirma que novos designers se sentem incentivados a desenvolver jogos que desafiam práticas hegemônicas, especialmente no que diz respeito à herança colonialista nos jogos de tabuleiro. Neste sentido, Mbembe (2018) enfatiza que a decolonização é um processo transformador que molda, primeiro, os seres humanos, convertendo-os ao longo do tempo em designers que não se restringem a modelos preexistentes como guias para a inovação. Por fim, Wehrle e Flanagan (Shelf Stories, 2023) traçam

um paralelo entre a evolução do design mecânico e temático nos jogos de tabuleiro modernos e a mudança nas configurações sociopolíticas que permeiam a estrutura dominante do mercado.

Em síntese, este artigo evidencia que o design consciencioso e a lógica da desobediência podem contribuir com o impacto social e com novas perspectivas de pesquisa, desenvolvimento e inovação no campo do design de jogos de tabuleiros.

Referências

BAKHTIN, Mikhail. **Os Gêneros do Discurso**. São Paulo, SP: Editora 34, 2016.

BOARDGAMEGEEK, boardgamegeek, 2024. **Gaming Unplugged Since 2000**. Disponível em: <https://boardgamegeek.com/browse/boardgame>. Acesso em: 20 out. 2024.

DE MORAES, Dênis. **Comunicação, Hegemonia e Contra-Hegemonia: a Contribuição Teórica de Gramsci**. In: Debates, v. 4, n: 1, p. 54 – 77, 2010.

FLANAGAN, Mary; JAKOBSSON, Mikael. **Playing Oppression: The Legacy of Conquest and Empire in Colonialist Board Games**. Cambridge, MA: MIT Press, 2023.

FLANAGAN, Mary; NISSENBAUM, Helen. **Values at Play: valores em jogos digitais**. 5ª Ed. São Paulo, SP: Editora Edgard Blücher Ltda, 2016.

FROW, John. **Genre**. New York, NY: Routledge, 2015.

HARGRAVE, Elizabeth. **Wingspan**. Stonemaier Games, 2019.

MAGIE, Elizabeth. **The Landlord's Game**. Economic Game Company, 1904.

MAGIE, Elizabeth. **Monopoly**. Hasbro, 1935.

MBEMBE, Achille. **Decolonizing Knowledge and the Question of the Archive. Africa is a Country**. Contribuído por OKUNE, A. In: Platform for Experimental Collaborative Ethnography, Ago. 2018. Disponível em: <https://worldpece.org/content/mbembe-achille-2015-%E2%80%9Cdecolonizing-knowledge-and-question-archive%E2%80%9D-africa-country>. Acesso em 22 ago. 2024.

MESQUITA, Cristiane Ferreira. **(Des)Obediência em Design: um Olhar a Partir De Proposições Expositivas**. In: Transverso, v. 10, n: 12, p. 31 – 58, dez. 2022.

MORI, Paolo. **Vasco da Gama**. What's Your Game, 2009.

PFISTER, Alexander. **Great Western Trail – interview with Alexander Pfister**. [Entrevista concedida a] SAUNDERS, Matt. Yellow Parable, 13 fevereiro, 2017. Disponível em: <https://yellowparable.com/great-western-trail-interview-with-alexander-pfister/>. Acesso em: 22 jun. 2024.

PFISTER, Alexander. **Great Western Trail**. Eggertspiele, 2016.

QUIJANO, Anibal. **Colonialidade do poder, eurocentrismo e América Latina**. In: A colonialidade do saber: eurocentrismo e ciências sociais: Perspectivas latino-americanas, v. 1, n: 1, p. 107 – 126, fev. 2000.

ROBINSON, William. **Orientalism and Abstraction in Eurogames**. In: Analog Game Studies: Volume 1. Ed. Pittsburgh, PA: Carnegie Mellon University: ETC Press, p. 55 – 63, 2016.

SADER, Emir. **Hegemonia e Contra-Hegemonia**. In: Hegemonías y Emancipaciones, v. 1, n: 1, p. 15 – 34, jul. 2005.

SHELF STORIES. **Spirit Island Cultural Analysis | CASE Files**. YouTube, 28 de maio de 2023. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=MO_wKdr0RoM. Acesso em 3 de agosto de 2024.

TORNER, Evan; WALDRON, Emma Leigh Waldron; TRAMMELL, Aaron (eds). **Analog Game Studies: Volume 1**. Ed. Pittsburgh, PA: Carnegie Mellon University: ETC Press, 2016.

TORNER, Evan; WALDRON, Emma Leigh Waldron; TRAMMELL, Aaron (eds). **Analog Game Studies: Volume 2**. Pittsburgh, PA: Carnegie Mellon University: ETC Press, 2017.

TORNER, Evan; WALDRON, Emma Leigh Waldron; TRAMMELL, Aaron (eds). **Analog Game Studies: Volume 3**. Pittsburgh, PA: Carnegie Mellon University: ETC Press, 2019.

WOODS, Stewart. **Eurogames: The Design, Culture and 'Play of Modern European Board Games**. Jefferson, NC: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2012.

WOOLFORD, Andrew; BENVENUTO, Jeff; HINTON, Alexander Laban. **Colonial Genocide in Indigenous North America**. Durham, NC: Duke University Press, 2014.

“O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001”

¹(...) many games have been used as critical tools, especially by artists. Even Monopoly (1935) was originally a critical educational tool designed by the leftwing feminist Elizabeth Magie called The Landlord's Game (1906), and although it was co-opted by Charles Darrow and mass-marketed as a Depression-era bonanza by Parker Brothers, the game was also returned to its philosophical roots when it was repurposed as Anti-Monopoly (1973).

²Many still consider whites as “settlers” who, once in a while, will attempt to masquerade as “natives”. And yet, with the advent of democracy and the new constitutional State, there are no longer settlers or natives. There are only citizens.

Recebido: 17 de junho de 2024

Aprovado: 27 de novembro de 2024