

Partilha do sensível e estética decolonial em jogos brasileiros dos anos 1990

Distribution of the sensible and decolonial aesthetics in Brazilian games of the 1990s

■ EMMANOEL FERREIRA^a

Universidade Federal Fluminense. Niterói – RJ, Brasil

RESUMO

Este artigo tem por objetivo correlacionar jogos brasileiros desenvolvidos e lançados na década de 1990 para a plataforma de *games* Master System com os conceitos de *estética decolonial*, conforme apresentado pelo semiólogo argentino Walter Mignolo, e *partilha do sensível*, introduzido pelo filósofo francês Jacques Rancière. O artigo parte da revisão teórica dos conceitos de estética decolonial e partilha do sensível para, em seguida, apresentar e comentar os jogos selecionados para o *corpus* do trabalho, elaborando as possíveis relações entre eles e os conceitos acima descritos. Por fim, conclui que esses jogos são representativos de uma marca decolonial nos *games* brasileiros desenvolvidos na década de 1990.

Palavras-chave: Estética, decolonial, partilha do sensível, Master System, TecToy.

ABSTRACT

This article aims to correlate Brazilian games developed and released in the 1990s for the Master System games platform with the concepts of decolonial aesthetics, as presented by the Argentine semiologist Walter Mignolo, and the distribution of the sensible, introduced by the French philosopher Jacques Rancière. The article departs from the theoretical review of the concepts of decolonial aesthetics and the distribution of the sensible and then presents and comments on the games selected for the corpus of the work, elaborating on the possible relationships between them and the concepts described above. Finally, it concludes that these games are representative of a decolonial mark in Brazilian games developed in the 1990s.

Keywords: Aesthetics, decolonial, distribution of the sensible, Master System, TecToy.

^a Doutor em Comunicação e Cultura pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Bolsista de Produtividade em Pesquisa CNPq PQ2. Professor do Departamento de Estudos Culturais e Mídia e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense (UFF). Coordenador do medialudens: grupo de pesquisa em mídias digitais, experiência e ludicidade (DGP/CNPq) e do projeto GameClube UFF. Vice-Presidente da Digital Games Research Association Brasil – DiGRA Brasil (2023–2025). ORCID: <https://orcid.org/0000-9120-2737> E-mail: emmanoelf@id.uff.br.



P

Partilha do sensível e estética decolonial em jogos brasileiros dos anos 1990

EM 1989, MENOS de meia década após o fim do regime militar que governou o Brasil por vinte e um anos, chegava ao país a terceira geração de videogames — representada principalmente pelos consoles Famicom/Nintendo Entertainment System (NES) e Master System¹. No entanto, no Brasil, a plataforma Nintendo seria acessível apenas por meio de clones (Ferreira, 2017), pois, segundo Arnhold (2010), nenhuma empresa brasileira havia conseguido representar a proprietária japonesa da plataforma. Entre esses clones estavam o Phantom System, produzido pela Gradiente, o Top Game, produzido pela CCE, e o Dynavision 2, produzido pela Dynacom, todas elas empresas brasileiras de eletroeletrônicos.

¹ O sistema Famicom/NES foi lançado no Japão em 1983 e na América do Norte em 1985 pela japonesa Nintendo, e o console Master System foi lançado no Japão em 1985 e na América do Norte em 1986, pela também japonesa SEGA.

Por outro lado, a plataforma *Master System* foi lançada oficialmente no Brasil pela TecToy, empresa brasileira fundada dois anos antes para explorar um nicho deixado em aberto pela Estrela, a maior fabricante brasileira de brinquedos na época: os brinquedos eletrônicos (Arnhold, 2010). Antes de se tornar representante da SEGA no lançamento do *Master System*, a TecToy havia lançado quatro brinquedos eletrônicos que fizeram sucesso de vendas na época: i) a pistola *Zillion*, licenciada pela SEGA, em 1988; ii) o urso falante *Teddy Ruxpin*, em 1988; iii) o computador infantil *Pense Bem*, também em 1988; e iv) o brinquedo eletrônico *Estrelinha Mágica da Turma da Mônica*, em parceria com os estúdios Maurício de Sousa, em 1989. Como destaca Stefano Arnhold (2010), presidente do conselho da TecToy, o sucesso de vendas desses brinquedos foi fundamental para a aprovação da TecToy, pela SEGA, como sua representante exclusiva no Brasil. No entanto, durante toda a década de 1980, o lançamento de produtos estrangeiros no Brasil era dificultado devido à chamada Reserva de Mercado, política econômica em voga no país ao longo da década de 1980, revogada apenas em 1991.

A Política de Reserva de Mercado, iniciada no final da década de 1970 e que, em 1984, culminou na Lei Federal 7.232/1984, conhecida como Política Nacional de Informática, teve como princípio norteador a substituição das importações de componentes e aparelhos eletrônicos para promover o progresso tecnológico nacional, por meio do desenvolvimento e fabricação de tais componentes e dispositivos em território brasileiro (Brasil, 1984). Além das restrições às importações, a lei impedia que empresas estrangeiras se estabelecessem no País — daí a necessidade de que empresas brasileiras representassem empresas estrangeiras no comércio de seus produtos — além de limitar o envio de royalties ao exterior. Como os artigos 2º e 3º da lei explicam:

Art. 2º - A Política Nacional de Informática tem por objetivo a capacitação nacional nas atividades de informática, em proveito do desenvolvimento social, cultural, político, tecnológico e econômico da sociedade brasileira.

Art. 3º - Para os efeitos desta Lei, consideram-se atividades de informática aquelas ligadas ao tratamento racional e automático da informação e, especificamente as de pesquisa, desenvolvimento, produção, importação e exportação de componentes eletrônicos a semicondutor, optoeletrônicos bem como dos respectivos insumos de grau eletrônico. (Brasil, 1984)

Apesar de bastante restritiva, a lei permitia que empresas brasileiras importassem componentes eletrônicos caso não pudessem ser fabricados no Brasil, conforme consta em seu artigo 22º:

Art. 22º - No caso de bens e serviços de informática, julgados de relevante interesse para as atividades científicas e produtivas internas e para as quais não haja empresas nacionais capazes de atender às necessidades efetivas do mercado interno, com tecnologia própria ou adquirida no exterior, a produção poderá ser admitida em favor de empresas que não preencham os requisitos do artigo 12º . (Brasil, 1984)

Devido às exceções apresentadas no artigo 22º da lei, algumas empresas brasileiras conseguiram adquirir os meios legais para se tornarem representantes de empresas estrangeiras, para produção e comercialização de seus produtos, como foi o caso da TecToy com a japonesa SEGA. Assim, a produção de parte dos dispositivos foi inteiramente feita no Brasil, com componentes comuns a outros eletroeletrônicos, e os principais componentes desses dispositivos, como CPUs e chips com funções especializadas, foram importados do exterior, com base na permissão concedida pelo artigo 22º da Lei 7.232.

Assim, em 1989, a TecToy tornou-se pioneira ao lançar oficialmente (sob licenciamento) um console de videogame de terceira geração no Brasil: o Master System. Esse lançamento abriu um leque de possibilidades para o desenvolvimento de jogos para a plataforma, voltados principalmente para o mercado brasileiro e que tratavam de temas relacionados à cultura brasileira, entre eles: i) títulos relacionados à franquia *Turma da Mônica: Mônica no Castelo do Dragão, mod²* de *Wonder Boy in Monster Land*, lançado em 1991, e *Turma da Mônica em: O Resgate, mod* de *Wonder Boy III: The Dragon's Trap*, lançado em 1993, além de outros títulos (também *mods*) como a tríade de jogos *Sapo Xulé*, de 1995, e *Geraldinho*, também de 1995. Além dos *mods*, a TecToy também desenvolveu e lançou jogos originais, como: *As Aventuras da TV Colosso*, lançado em 1996, *Castelo Rá-Tim-Bum*, lançado em 1997, e *Sítio do Picapau Amarelo*, lançado também em 1997.

² *Mod*, abreviação de *modification*, é um termo utilizado no contexto dos *games* para se referir a alterações realizadas em jogos, culminando num novo título ou variação. Essas modificações podem acontecer em seus aspectos gráficos e sonoros, assim como em suas mecânicas de funcionamento.

P

Partilha do sensível e estética decolonial em jogos brasileiros dos anos 1990

Para além de *mods* e jogos originais, a TecToy também fez a primeira tradução de um renomado jogo para o português: a do jogo *Phantasy Star*, lançado no Brasil em 1991. Além do Master System, a TecToy também desenvolveu jogos originais e *mods* para o sucessor Mega Drive, um console de quarta geração lançado em 1988 no Japão, em 1989 na América do Norte e em 1990 no Brasil.

Pensamos que as produções de jogos brasileiros na década de 1990 pela empresa TecToy para seu console Master System podem ser associadas a modos de criação e recepção (*poiesis/aisthesis*) que carregam em si marcas de uma *estética decolonial* (Gomez, 2019; Mignolo, 2012, 2018), na medida em que vão de encontro às produções hegemônicas do mercado de *games* da época³, em sua maioria desenvolvidas por estúdios localizados no chamado Norte Global, com temáticas também “localizadas” no mesmo Norte Global. Ademais, tais produções — brasileiras — também dialogam com o conceito de partilha do sensível, conforme apresentado por Jacques Rancière (2009), na medida em que propõem experiências lúdico-interativas que se aproximam de sensibilidades específicas de seu público consumidor, ativando novos agenciamentos e novas maneiras “como um comum se presta à participação e como uns e outros tomam parte nessa partilha” (p. 15).

O objetivo principal deste trabalho é correlacionar *games* desenvolvidos e lançados pela TecToy — empresa brasileira de eletrônicos e videogames — na década de 1990 no Brasil para a plataforma Master System com os conceitos de *estética decolonial*, conforme apresentado pelo semiólogo argentino Walter Mignolo (2012, 2018), e *partilha do sensível*, conforme introduzido pelo filósofo francês Jacques Rancière (2009).

Para o escopo deste artigo, avaliamos seis jogos, divididos em três grupos: i) dois jogos baseados na franquia Turma da Mônica: *Mônica no Castelo do Dragão* (1991) e *Turma da Mônica em: O Resgate* (1993); ii) um jogo baseado no personagem Geraldinho: *Geraldinho* (1995); iii) três jogos baseados no personagem Sapo Xulé: *Sapo Xulé vs. Os Invasores do Brejo* (1995), *Sapo Xulé – O Mestre do Kung Fu* (1995), e *Sapo Xulé – SOS Lagoa Poluída* (1995).

No que tange ao aporte metodológico utilizado neste trabalho, especialmente nas análises do *corpus* da pesquisa, uma abordagem baseada na arqueologia das mídias pode fornecer o suporte necessário para a presente pesquisa. No intuito de evitar perspectivas lineares e “evolutivas”, a arqueologia das mídias visa “descobrir” aparatos e eventos sociotécnicos do passado, muitos deles deixados de lado nas várias histórias das mídias, para melhor compreender fenômenos midiáticos atuais, em seus aspectos culturais, econômicos e políticos. Nas palavras de Jussi Parikka (2021):

³ Neste artigo utilizaremos os vocábulos *games* e jogos de forma intercambiável para se referir ao componente de *software* dos jogos digitais, e videogame ou console (de videogame) para se referir ao equipamento (*hardware*) em que os jogos funcionam/rodam ou ainda aos contextos industriais, econômicos e culturais deste setor.

A arqueologia das mídias é apresentada como uma ferramenta para investigar as novas culturas das mídias por meio de *insights* que têm origem no passado das novas mídias, em geral, com ênfase no esquecido, no excêntrico, em sistemas, práticas e invenções não óbvios. (p. 23)

O autor acrescenta: “todas as escavações arqueológicas do passado têm por objetivo explicar melhor nossa situação atual” (Parikka, 2021, p. 29). Zielinski (2006), outro teórico da arqueologia das mídias, aponta:

O objetivo é revelar momentos dinâmicos no registro arqueológico das mídias, rico em heterogeneidade, e celebrar essa heterogeneidade para entrar desse mundo num relacionamento tensional com diversos momentos atuais, relativizá-los e torná-los mais significativos. (p. 28)

Assim, a partir da perspectiva da arqueologia das mídias, descobrir práticas da indústria brasileira de *games* em um passado não tão distante, como a década de 1990, pode ajudar a entender melhor como a indústria e a cultura brasileira de *games* se desenvolveram nos últimos 30 anos. A Política de Reserva de Mercado, embora tenha fomentado uma cultura e consumo precoce de *games* no Brasil, também prejudicou, de certa forma, a indústria brasileira de desenvolvimento de *games*. Como apenas uma pequena fração das principais empresas de jogos conseguiu se estabelecer no país na década de 1980 e no início da década de 1990, isso resultou em muitos obstáculos ao acesso a financiamento de desenvolvimento de jogos, recursos, kits de desenvolvimento de *software* e outras ferramentas. Esse cenário só começaria a mudar na década de 2010, com a chegada dos serviços de distribuição de jogos on-line no Brasil, como Steam, Xbox Live e PSN, e com a ascensão mundial do cenário de jogos independentes.

PARTILHA DO SENSÍVEL E ESTÉTICA DECOLONIAL

Em entrevista concedida em 2010, Stefano Arnhold, presidente do conselho da TecToy, fala sobre sua motivação para desenvolver jogos brasileiros na época:

A gente queria encantar o consumidor brasileiro com coisas que lhe eram mais próximas, e o primeiro foi a Turma da Mônica ... e a partir daí a gente foi realmente buscando uma linha de personagens que as crianças aqui gostavam, como o Chapolin. (Arnhold, 2010)

P

Partilha do sensível e estética decolonial em jogos brasileiros dos anos 1990

Na época, faltavam jogos que proporcionassem identificação sociocultural ao jogador brasileiro. Desde o surgimento dos videogames comerciais na década de 1970 até os dias atuais, a indústria de videogames se concentrou em temas ou cenários significativos da história ocidental ou, para ser mais preciso, do Norte Global (De Paula, 2021). A partir da década de 1970, com títulos que remetem ao imaginário da corrida espacial travada pelos EUA, como *Space Invaders* (Taito, 1978) e *Asteroids* (Atari, 1979), passando pelas grandes guerras europeias (tema tão amplamente apresentado na indústria de videogames, com dezenas de exemplos, como a franquia *Call of Duty*), Revolução Francesa (*Assassin's Creed: Unity*, Ubisoft, 2014), mitologia grega (*God of War*, Santa Monica Studio, 2004; *Hades*, Supergiant Games, 2020), mitologia japonesa (*Shenmue*, SEGA AM2, 1999; *Okami*, Clover Studio, 2006; *Ghost of Tsushima*, Sucker Punch, 2020), passando pela mitologia nórdica (*Jotun*, Thunder Lotus, 2015; *Hellblade: Senua's Sacrifice*, Ninja Theory, 2017; *God of War*, Santa Monica Studio, 2018; *God of War: Ragnarok*, Santa Monica Studio, 2022), existe uma grande lacuna de temas ou cenários que apontem para histórias referentes ao que se convencionou chamar de Sul Global (Iqani & Resende, 2019). Pode-se argumentar que essa lacuna é consequência do número reduzido de estúdios de desenvolvimento de jogos localizados em países pertencentes ao Sul Global. No entanto, por exemplo, o número reduzido de estúdios gregos, em comparação com os norte-americanos e japoneses, não foi um impedimento para o desenvolvimento de jogos com temas baseados na mitologia grega por estúdios estrangeiros àquele país.

O ponto principal desta discussão não é avaliar se jogos cujas temáticas remetem a aspectos socioculturais de um determinado local proporcionam melhores experiências lúdico-interativas para seus jogadores. A questão em questão é o relativo apagamento de aspectos socioculturais pertencentes ao chamado Sul Global na indústria de videogames. Nas raras exceções em que tais aspectos aparecem em títulos distribuídos nas principais plataformas de jogos, como Xbox, PlayStation ou PC, seu desenvolvimento fica a cargo de equipes locais. No cenário brasileiro, destacam-se, entre outros, títulos como *Aritana e a Pena da Hárpias* (Duaik, 2014), *Dandara* (Long Hat House, 2018) e *Horizon Chase Turbo* (Aquiris, 2018).

Com base nas ideias do filósofo francês Jacques Rancière e seu conceito de partilha do sensível, e nas relações que o autor faz entre estética e política, argumentamos que esse apagamento está relacionado a certas distribuições hegemônicas de modos de fazer e perceber (*poiesis/aisthesis*), que asseguram a ocupação de determinados lugares a determinados grupos e a proscrevem a outros. Nas palavras de Rancière (2009):

Denomino partilha do sensível o sistema de evidências sensíveis que revela, ao mesmo tempo, a existência de um *comum* e dos recortes que nele definem lugares e partes respectivas. Uma partilha do sensível fixa, portanto, ao mesmo tempo, um *comum* partilhado e partes exclusivas. Essa repartição das partes e dos lugares se funda numa partilha de espaços, tempos e tipos de atividade que determina propriamente a maneira como um *comum* se presta à participação e como uns e outros tomam parte nessa partilha. (p. 15)

Tais distribuições e divisões (hegemônicas) não são aleatórias, mas impulsionadas por processos de imperialismo e colonialismo, não apenas geopolíticos, mas também — e acima de tudo, para este estudo — epistêmicos. Conforme argumenta Walter Mignolo (2018), a condução de tais processos tem sido historicamente realizada por atores pertencentes ao Norte Global, especialmente Europa e Estados Unidos, a partir do fenômeno denominado eurocentrismo, o que, segundo o autor, torna sua visão de mundo visível como universal. Nas palavras de Mignolo (2018)⁴:

O eurocentrismo se refere à enunciação, aos fluxos e aos domínios que constituem a CMP [Matriz Colonial de Poder] como se tais domínios fossem espelhos do mundo e os enunciados/enunciadores o lugar onde se dá a “verdadeira representação” do mundo. (p. 194)

Dessa forma, a eventual normalização do senso comum acadêmico/científico/cultural que projeta a “verdadeira” produção de conhecimento oriunda do Norte Global deve ser revista e abordada se o que se pretende é a produção de novos — ou o resgate de antigos — conhecimentos, igualmente legítimos e essenciais, mas que têm sua origem em lugares historicamente afastados pelos detentores da(s) “verdade(s) absoluta(s)”. Segundo Walter Mignolo (2018), a origem desse “colonialismo do conhecimento” remonta aos conquistadores cristãos europeus em suas jornadas para “descobrir” novos mundos no final do século XV. Em suas palavras, “a forte crença de que seu conhecimento cobria a totalidade do conhecido trouxe a necessidade de desvalorizar, diminuir e fechar qualquer outra totalidade que pudesse colocar em risco um totalitarismo epistêmico em formação” (Mignolo, 2018, p. 195).

Em consonância com Rancière, mas em outra perspectiva teórico-epistemológica, Mignolo (2012) comenta os pressupostos estéticos que marcaram grande parte da história ocidental. Em suas palavras:

⁴ Todas as traduções de obras em línguas estrangeiras foram realizadas de forma livre pelo(s) autor(es) do artigo.

P

Partilha do sensível e estética decolonial em jogos brasileiros dos anos 1990

Ou seja, se a estética se constituiu como um discurso filosófico eurocêntrico no século XVIII na Europa — não na Ásia, na África ou na América Latina e no Caribe — esse discurso contribuiu, direta e indiretamente, para desvalorizar e, assim, colonizar expressões de sentimentos e afetos tanto nas sociedades contemporâneas não ocidentais — do século XVIII até hoje — quanto no passado dessas sociedades. O discurso estético-filosófico europeu construiu seu próprio passado na arte da Grécia e de Roma e conseguiu estabelecê-lo como critérios e categorias para sentir, valorizar e teorizar. (Mignolo, 2012, p. 29)

Segundo Mignolo (2012), as tentativas pós-coloniais realizadas por artistas e acadêmicos no início do século XXI, apesar de legítimas em sua proposta de libertar a arte do eurocentrismo, permaneceram baseadas em pressupostos estéticos e políticos dominados pelo eurocentrismo (p. 27), porque, entre outros fatores, ainda apontam para epistemologias estéticas do Norte Global, muitas das quais dependentes de políticas neoliberais (p. 35). Para que uma estética decolonial efetiva seja possível, é necessário primeiro libertar-se do padrão colonial de poder (Quijano, 2014), que inclui as teorias clássicas e epistemologias da estética filosófica, presentes desde Baumgarten, o “fundador” da estética como disciplina filosófica em meados do século XVIII, passando por filósofos essenciais da cultura ocidental, como Kant, Hegel e Hume e, não menos importante, chegando à filosofia analítica do século XX, com Russell, Moore e Wittgenstein (Shusterman, 1998). Nas palavras de Mignolo (2012):

O conceito grego de *aisthesis*, que se refere ao sentimento, aos cinco sentidos e ao afeto e às emoções, mudou para a estética, no século XVIII, e tornou-se uma teoria filosófica para regular o gosto. As *Observações sobre o Sentimento do Belo e do Sublime* (Kant, 1767) é uma espécie de *vade mecum* dessa norma. A estética filosófica regula o gosto, assim como o conceito secular de razão regula o conhecimento. Quem não se conforma com as regras do gosto e da racionalidade — tal como concebidas no Ocidente — pertence à barbárie que deve ser civilizada ou a uma tradição que precisa ser modernizada. (p. 38)

O autor acrescenta:

A estética decolonial — ou as estéticas decoloniais, a partir do que foi dito anteriormente sobre a unidade da diversidade que não é a totalidade homogênea — é orientada para a descolonização da estética moderna e suas mutações, estética pós-moderna e “altermoderna” ... Partindo da decolonialidade de Bandung⁵: e continuando com a análise do controle da subjetividade, no padrão colonial de

⁵ Referência à Conferência de Bandung, realizada em Bandung, Indonésia, em 1955.

poder, através da arte e da estética filosófica, a estética decolonial já é uma opção, junto e contra o moderno, pós-moderno, altermoderno, estética desocidentalizante e pós-colonial. (p. 38)

A partir das perspectivas de Rancière e Mignolo, pensamos a estética decolonial como um desdobramento ampliado da noção de experiência estética apresentada por autores geralmente enquadrados no campo filosófico do pragmatismo, como John Dewey (2010) e Richard Shusterman (1998), que criticam, cada um em seus termos, as bases epistemológicas tanto da estética clássica quanto da estética analítica, já que estas tendem a desconsiderar contextos históricos, culturais, sociais e econômicos e, ao contrário, tendem a sublimar uma certa universalidade atemporal em seus pressupostos estéticos (Shusterman, 1998).

No entanto, acreditamos que, apesar de ter contribuído excepcionalmente para uma virada epistemológica no entendimento da noção de fruição estética, ou experiência estética, a filosofia pragmatista ainda carece de dar a devida atenção a temas caros à perspectiva decolonial, como o artístico e a produção científica do chamado Sul Global, além de todas as questões que envolvem a discussão mais recente sobre epistemologias do Sul (Santos & Meneses, 2009), como aquelas ligadas a questões de raça, gênero, luta de classes, entre outras (Souza, 2021). Por outro lado, a noção de estética decolonial, tal como apresentada por Mignolo (ressoando aqui com o conceito de partilha do sensível de Rancière), busca dar voz e espaço a produções estético-filosóficas — de ações, saberes e sentimentos — localizadas no chamado Sul Global, com especial atenção para a América Latina.

Embora autores que tratem da estética decolonial, como Mignolo e Gomez, não definam explicitamente o conceito de estética decolonial, sua crítica à estética clássica — eurocêntrica, conforme desenvolvida desde o século XVIII, inicialmente por Baumgarten e passando por pensadores como Hume e Kant — nos permite traçar uma conexão entre ela e a noção de regime estético (das artes), tal como apresentada por Rancière (2009), para quem estética, em sentido amplo, não deve ser confundida com *representação*, mas tomada como modos de fazer e compartilhar o *sensível*. Nas palavras do autor:

Isto é, em primeiro lugar, elaborar o sentido mesmo do que é designado pelo termo estética: não a teoria da arte em geral ou uma teoria da arte que remeteria a seus efeitos sobre a sensibilidade, mas um regime específico de identificação e pensamento das artes: um modo de articulação entre maneiras de fazer, formas de visibilidade dessas maneiras de fazer e modos de pensabilidade de suas relações, implicando uma ideia da efetividade do pensamento. (p. 13)

P

Partilha do sensível e estética decolonial em jogos brasileiros dos anos 1990

Neste sentido, pensar o regime estético de Rancière é, também, realizar certa crítica aos pressupostos estéticos clássicos, impregnados no senso comum perceptivo e que demandam, portanto, um movimento de descolonização desta mesma estética. Nas palavras de Mignolo (2012), “Então, descolonizar a estética para liberar a *aisthesis* quer dizer desconectar-se das regras que traçou Kant ... desconectar-se no pensar e no fazer ...da ansiedade pelo novo e conectar-se na celebração de formas comunais – não imperiais – de vida” (p. 40).

Segundo a noção de regime estético proposta por Rancière, este trabalho não busca analisar os *games per se*, ou seja, sua narrativa, gráficos, sons e jogabilidade. Por outro lado, visa entender como determinados jogos foram produzidos, lançados e distribuídos e como esses eventos podem produzir uma perspectiva mais ampla das implicações sociais, políticas e culturais dos video-games em diferentes contextos e culturas. Nesse sentido, o contexto, mais do que a forma, nos contaria mais sobre o impacto de certos games na sociedade (Kirkpatrick, 2011).

TURMA DA MÔNICA, GERALDINHO E SAPO XULÉ: PIONEIROS DOS JOGOS BRASILEIROS

Conforme apresentado no início deste trabalho, na década de 1990, uma empresa brasileira tornou-se pioneira no desenvolvimento de jogos voltados para o mercado brasileiro. Essa empresa foi a TecToy — atuante no mercado ainda hoje, em 2025. Porém, naquela época, principalmente pelas restrições impostas pela política de Reserva de Mercado, ela foi uma das poucas empresas nacionais a conseguir licenciar um console de jogos no Brasil, o Master System, de propriedade da japonesa SEGA. Pela “oficialidade” de seu console, ao contrário do lançamento não oficial de consoles da mesma geração por outras empresas, como os diversos clones do sistema Nintendo (NES), a TecToy contou com todo o apoio logístico e institucional da SEGA para que pudesse desenvolver e lançar títulos que tivessem uma ligação mais próxima com o consumidor brasileiro de videogames, na época ainda restrito ao público infantojuvenil. Nesse ponto, começamos a articular as noções de partilha do sensível de Rancière com a de estética decolonial, tal como proposta por Mignolo, com as produções da TecToy.

Dentre as produções brasileiras de jogos da TecToy para seu console Master System, escolhemos seis títulos que dialogam diretamente com elementos da cultura popular brasileira, voltados principalmente para o público infantojuvenil da época. São eles: i) dois jogos baseados na franquia *Turma da Mônica*; ii) o jogo *Geraldinho*, baseado no personagem de história em quadrinhos homônimo; iii) três jogos baseados no personagem *Sapo Xulé*. A seguir, apresentaremos cada

um desses títulos e, em seguida, comentaremos sobre suas possíveis relações com o conceito de *estética decolonial*, a partir da proposição de Mignolo, e com o conceito de partilha do sensível, de Jacques Rancière.

Turma da Mônica

Criada em 1959 pelo escritor e cartunista brasileiro Maurício de Sousa, a Turma da Mônica é, há mais de cinco décadas, a mais famosa franquia de histórias em quadrinhos infantil e juvenil do Brasil. Publicado pela primeira vez como tirinhas no jornal *Folha da Manhã*, o sucesso de seus personagens foi tão grande que, em poucos anos, eles chegariam além das tirinhas, aparecendo em grandes campanhas publicitárias a partir da década de 1960 (Fiel, 2023), tornando-se difundidos e bem conhecidos em todo o país. Desde então, a franquia ocupou diversos formatos de mídia, como histórias em quadrinhos (formato de mídia principal/original), desenhos animados, filmes *live-action*, séries de TV, artigos de papelaria, brinquedos e *games*.

Em grande parte, os personagens da Turma da Mônica espelham muitas particularidades — e certos estereótipos — da população brasileira em seus aspectos sociais, culturais, econômicos e demográficos. Embora a turma ostente o nome de Mônica, ela não foi a primeira personagem criada por Maurício de Sousa para o grupo, sendo eles Franjinha e Bidu, publicados em tirinha em 1959. Segundo Inácio (2020), Mônica estreou apenas em 1963, interagindo com Cebolinha, personagem criado em 1960 (Figura 1). Em 1970, Maurício de Sousa lançou a primeira revista em quadrinhos intitulada *Mônica e sua Turma* (Figura 2).

Em 1991, por meio de uma nova parceria com os estúdios Maurício de Sousa — em parceria anterior, em 1989, a empresa lançou o brinquedo eletrônico Estrelinha Mágica da Turma da Mônica — a TecToy lançou no mercado brasileiro, para sua plataforma Master System, o jogo Mônica no Castelo do Dragão, uma adaptação — em termos mais precisos, um mod oficial autorizado pela SEGA — do jogo Wonder Boy in Monster Land, lançado para a mesma plataforma em 1988 (Forte et al., 2015, p. 137). Na versão brasileira, o personagem Wonder Boy foi substituído pela personagem Mônica, e a arma do jogo original, uma espada, foi substituída pelo coelho Sansão. Segundo Arnhold (2010), a intenção da substituição da arma foi tornar o jogo mais adequado ao público-alvo do jogo: crianças e adolescentes. Segundo Martinez (2015), o jogo era muito popular entre os jogadores brasileiros.

P

Partilha do sensível e estética decolonial em jogos brasileiros dos anos 1990

Figura 1

Primeira aparição de Mônica, em 1963



Figura 2

Primeira revista em quadrinhos da Mônica e sua Turma, em 1970



Em 1991, por meio de uma nova parceria com os estúdios Maurício de Sousa — em parceria anterior, em 1989, a empresa lançou o brinquedo eletrônico *Estrelinha Mágica da Turma da Mônica* — a TecToy lançou no mercado brasileiro, para sua plataforma Master System, o jogo *Mônica no Castelo do Dragão*, uma adaptação — em termos mais precisos, um *mod* oficial autorizado pela SEGA — do jogo *Wonder Boy in Monster Land*, lançado para a mesma plataforma em 1988 (Forte et al., 2015, p. 137). Na versão brasileira, o personagem Wonder Boy foi substituído pela personagem Mônica, e a arma do jogo original, uma espada, foi substituída pelo coelho Sansão. Segundo Arnhold (2010), a intenção

da substituição da arma foi tornar o jogo mais adequado ao público-alvo do jogo: crianças e adolescentes. Segundo Martinez (2015), o jogo era muito popular entre os jogadores brasileiros.

Em 1993, dois anos após o lançamento de *Mônica no Castelo do Dragão*, a TecToy, ainda em parceria com os estúdios Maurício de Sousa, lançou no mercado brasileiro o jogo *Turma da Mônica em: O Resgate*, um *mod* do jogo *Wonder Boy III: A Armadilha do Dragão*, de 1989. Assim como no título anterior, o personagem Wonder Boy foi substituído pela personagem Mônica, e sua arma, uma espada, foi novamente substituída pelo coelho Sansão. Além de Mônica, outros personagens de seu grupo aparecem no jogo, como Chico Bento, Cebolinha e Magali.

Segundo Fiel (2023), os quadrinhos da Turma da Mônica superaram, em termos de vendas em território brasileiro, seu principal concorrente, as HQs de Walt Disney, apontando para uma ligação entre leitores e seus personagens e histórias que se mantém forte após mais de cinco décadas.

Figuras 3 e 4

Frente e verso da caixa do cartucho de *Mônica no Castelo do Dragão*



P

Partilha do sensível e estética decolonial em jogos brasileiros dos anos 1990

Figuras 5 e 6

Frente e verso da caixa do cartucho de Turma da Mônica em: O Resgate



Geraldinho

Geraldinho é um personagem de história em quadrinhos criado pelo cartunista brasileiro Glauco Villas-Boas (1967–2010). Foi publicado no jornal brasileiro *Folha de São Paulo*, em seu suplemento *Folhinha*, voltado para crianças e adolescentes. Conta as aventuras de Geraldinho, filho de Geraldão, personagem anterior também criado por Glauco. Mais tarde, Geraldinho foi publicado como *graphic novels* editadas, incluindo as tirinhas publicadas anteriormente no jornal. A tira tem um senso de humor cômico — talvez mais adequado para adolescentes do que para crianças — e conta as “aventuras” do cotidiano de um menino (Geraldinho) que está sempre ávido por TV, sorvete e refrigerante. Além de Geraldinho, outros personagens incluem seu cachorro Cachorrão e seu gato Tufinho.

Em 1995, a TecToy lançou o jogo *Geraldinho* para o Master System. Assim como os demais títulos citados neste trabalho, também foi um *mod* aprovado pela SEGA — no caso, um *mod* do jogo *Teddy Boy* (1985), um dos primeiros títulos lançados para a plataforma Master System/SEGA Mark III.

Figuras 7 e 8*Frente e verso da caixa do cartucho de Geraldinho***Sapo Xulé**

Sapo Xulé é um personagem criado pelo cartunista brasileiro Paulo José, baseado em uma popular canção folclórica infantil que diz o seguinte:

*O sapo não lava o pé
Não lava porque não quer
Ele mora lá na lagoa
Não lava o pé porque não quer
Mas que chulé!*

As histórias de Sapo Xulé giram em torno da importância da Lagoa Feliz para a cidade de Sapópolis, onde ele e seus amigos moram. Elas abordam assuntos importantes, como a preservação da natureza e do meio ambiente, temas que há tempos estão no centro das discussões políticas, econômicas e culturais brasileiras. O personagem apareceu primeiramente no jornal educativo *Kidnews* (Figura 9) e na revista de atividades *Sapo Xulé* (Figura 10) e, posteriormente, foi adaptado para desenhos animados. Também foi lançado como um brinquedo, fabricado pela TecToy (Figura 11): uma figura de ação do personagem, que

P

Partilha do sensível e estética decolonial em jogos brasileiros dos anos 1990

vinha com um odor fedido, ressoando, assim, o cerne da personalidade do sapo, conforme a já citada canção folclórica — ou seja, não lavar seu pé.

A figura de ação foi um grande sucesso entre as crianças brasileiras. Diante do sucesso, a TecToy decidiu lançar uma série de três jogos baseados no personagem Sapo Xulé, todos eles em 1995, que foram: 1) *Sapo Xulé vs. Os Invasores do Brejo*; 2) *Sapo Xulé - O Mestre do Kung Fu*; 3) *Sapo Xulé - SOS Lagoa Poluída* (Figuras 12 a 17). Os jogos eram *mods* – todos aprovados pela SEGA – dos seguintes jogos, respectivamente: 1) *Psycho Fox* (Sega, 1989); 2) *Kung Fu Kid* (Sega, 1987); 3) *Astro Warrior* (Sega, 1986).

Figura 9

Jornal educativo *Kidnews*, n. 1, ostentando o Sapo Xulé na primeira página. Abril de 1993

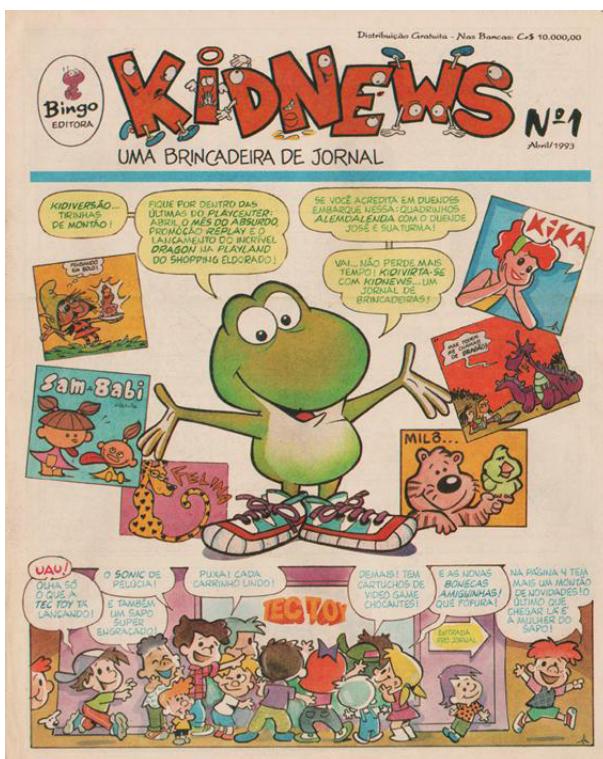
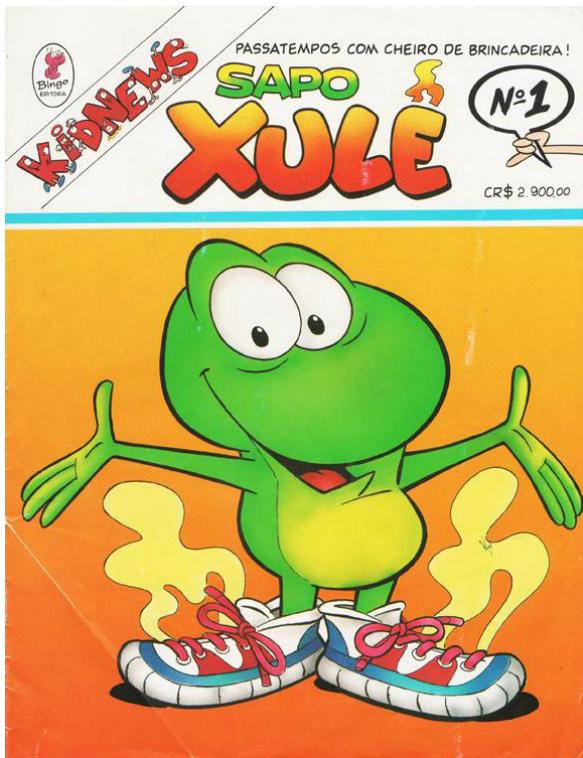


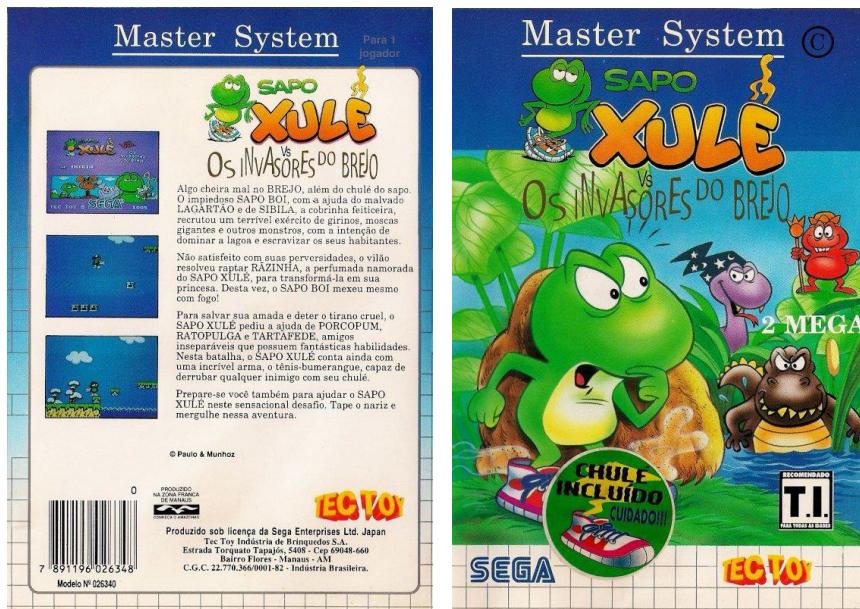
Figura 10*Capa da revista de atividades Sapo Xulé, n. 1, 1995***Figura 11***Brinquedo (figura de ação) do Sapo Xulé. TecToy, 1993*

P

Partilha do sensível e estética decolonial em jogos brasileiros dos anos 1990

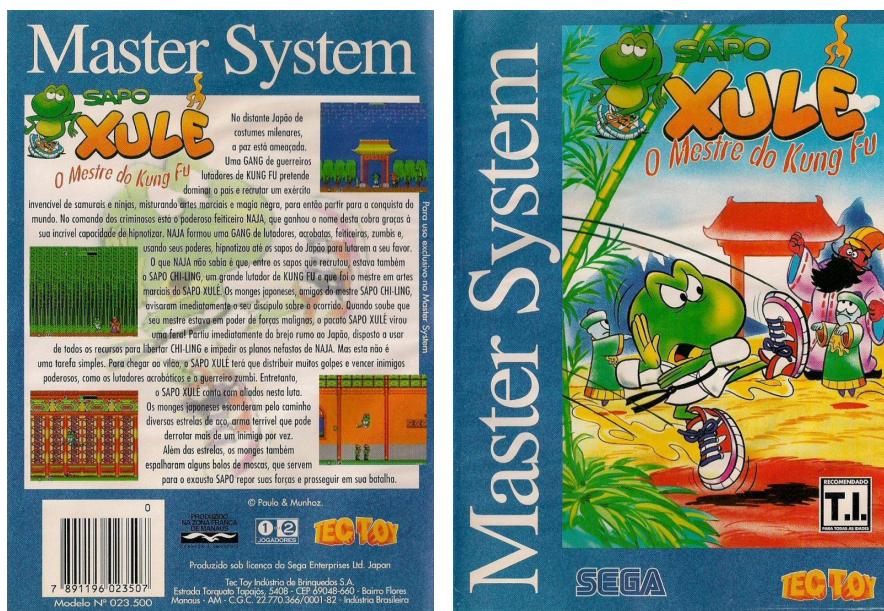
Figuras 12 e 13

Frente e verso da caixa do cartucho de Sapo Xulé vs Os Invasores do Brejo



Figuras 14 e 15

Frente e verso da caixa do cartucho de Sapo Xulé: O Mestre do Kung Fu



Figuras 16 e 17

Frente e verso da caixa do cartucho de Sapo Xulé: SOS Lagoa Poluída



Um aspecto desses jogos que vale a pena mencionar é que a TecToy escolheu jogos originais que tinham sua jogabilidade consoante com os jogos que desejava modificar/lançar. Por exemplo, para o desenvolvimento de *Sapo Xulé: O Mestre do Kung-Fu*, a TecToy modificou o jogo *Kung Fu Kid*, permitindo a criação de uma história adequada à sua jogabilidade. Nesse exemplo, Sapo Xulé viaja ao Japão para enfrentar o personagem Naja e sua gangue para libertar o Mestre de Kung Fu de Sapo Xulé. Essa escolha oferece congruência ludonarrativa, um conceito de *game design* que é fundamental nos dias de hoje.

DISCUSSÃO: PARTILHA DO SENSÍVEL E ESTÉTICA DECOLONIAL NOS GAMES BRASILEIROS DOS ANOS 1990

Primeiramente, é fundamental ressaltar que este artigo — e o projeto de pesquisa que o envolve — não se baseia metodologicamente em estudos empíricos e de recepção, na medida em que não busca se basear em dados obtidos de jogadores ou críticos dos jogos acima citados. Em outras palavras: não é relevante para esta pesquisa se esses jogos foram aclamados pela crítica ou tiveram grandes vendas. Por outro lado, a abordagem metodológica (material) desta pesquisa — arqueologia das mídias — tem entre suas práticas centrais o desvelamento de

P

Partilha do sensível e estética decolonial em jogos brasileiros dos anos 1990

artefatos de mídia que foram deixados à margem de suas histórias de mídia ou compêndios — no caso em questão, os muitos inventários e catálogos de jogos do Master System — ou que não receberam a devida atenção, principalmente quando não pertencem aos espaços *mainstream* dessas mídias. Em relação aos games, é razoável dizer que esses espaços estão localizados principalmente na América do Norte, Europa e Japão. Concentrar-se na mídia “esquecida” é fundamental para a abordagem da arqueologia das mídias, uma vez que ela não está em consonância com a “história dos vencedores”.

Em segundo lugar, como apontam autores como Quijano (2014), Mignolo (2012, 2018) e Gomez (2019), ser decolonial é uma *opção*, seja qual for o campo do conhecimento. Historicamente, a cultura global-ocidental e a produção de conhecimento têm sido conduzidas, disseminadas e tomadas como certas por grupos de indivíduos pertencentes ao Norte Global. Mesmo em países que pertencem ao Sul Global, tem sido comum, particularmente nas humanidades, que a pesquisa acadêmica dependa de autores, acadêmicos e pensadores do Norte Global. Por outro lado, nos últimos anos, uma parcela significativa de pesquisadores do Sul Global tem tomado consciência da importância de redirecionar seu olhar para o vasto e rico conhecimento já produzido por seus pares geograficamente associados, por assim dizer. Desse modo, autores que têm investido seu tempo e pesquisa para criar essa consciência sobre epistemologias decoloniais insistem em enfatizar que produzir conhecimento decolonial é uma opção, no sentido de que se deve fazer um esforço para optar pelo “não natural” — ou seja, historicamente ocidentalizado — modo de produzir conhecimento.

Sobre essa produção “não natural” de conhecimento, Pedro Pablo Gómez (2019) aponta, por exemplo, que as histórias da arte do Norte Global têm sido tratadas como histórias universais, enquanto as histórias da arte do Sul Global têm sido tratadas como histórias particulares. Por exemplo, a maioria dos livros sobre “a” história da arte (ver, por exemplo, o conhecido e difundido *The Story of Art*, de E. H. Gombrich, publicado pela primeira vez em 1950) trata principalmente da história da arte europeia. Por outro lado, a maioria dos livros sobre a produção de arte do Sul Global tem títulos como *Latin American Art* (Scott, 2000), *A History of Art in Africa* (Visona et al., 2007) e *The Art of Brazil* (Lemos et al., 1983), apontando exceções dentro da história da arte “universal”.

No que diz respeito aos *games* brasileiros, principalmente os desenvolvidos (modificados) pela TecToy para a plataforma Master System, a escolha de temas locais não é direta, pois o imaginário da cultura *pop* ocidental foi subjugado, por décadas, por aspectos culturais norte-americanos e japoneses, que incluem personagens, cenários e mitos. O contexto do videogame segue o exemplo: na extensa lista de jogos de Master System editada por Humberto Martinez (2015), a

maioria de seus 334 jogos traz títulos com temáticas norte-americana e japonesa. Pode-se argumentar como “natural” que a maioria dos jogos da plataforma seja baseada nas ambientações desses países, já que a plataforma foi lançada primeiramente no Japão e depois na América do Norte. No entanto, esse fato, por si só, não deveria ter inibido o desenvolvimento e lançamento de jogos baseados em outros ambientes e culturas. Esse apagamento aponta para o que Mignolo (2018) diz sobre o apagamento “natural” e histórico de temas e assuntos não relacionados ao Norte Global na cultura *pop*. Assim, desenvolver e lançar jogos baseados em personagens e cenários brasileiros para uma plataforma que tinha a maioria de seus usuários no Japão, Coreia do Sul, Europa e América do Norte juntos foi uma aposta colossal e um movimento da TecToy, indo na contramão do mercado *mainstream* de games, naquela época e até hoje, repercutindo o que Jacques Rancière elabora sobre as cenas de dissenso, que

se constituem quando ações de sujeitos que não eram, até então, contados como interlocutores, irrompem e “provocam rupturas na unidade daquilo que é dado e na evidência do visível para desenhar uma nova topografia do possível (Rancière, 1995, p. 55). (Marques, 2013, p. 7)

Uma questão no horizonte desta pesquisa é investigar se a criação de um determinado objeto midiático que aborde aspectos decoloniais é, *per se*, uma opção decolonial, ainda que seus criadores desconheçam essa abordagem. Essa questão se torna crucial quando consideramos os jogos criados por uma grande empresa, como a TecToy, que tem o lucro como um de seus principais objetivos. Em nossa avaliação até agora, acreditamos que, mesmo que os criadores de mídia não tenham consciência da abordagem decolonial ou não possuam um viés sociocultural/político decolonial como seu objetivo principal, o resultado final — a obra — ainda possui o aspecto decolonial embutido em si. As mesmas empresas poderiam ter investido seu tempo e esforços no desenvolvimento de objetos de mídia com conteúdos tradicionalmente utilizados neste mercado e que teriam maior probabilidade de despertar a empatia de um público mais amplo, como norte-americanos ou japoneses. No entanto, ao escolher conteúdos “não convencionais” — isto é, com temáticas de personagens brasileiros — e que se relacionam com o público local, acabam por imprimir nesses produtos certa “marca decolonial”, independentemente dos meios para alcançá-la.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desde meados da década de 2010, o desenvolvimento de games no Brasil cresceu exponencialmente. Além de investir em temas “globais”, como os

P

Partilha do sensível e estética decolonial em jogos brasileiros dos anos 1990

apresentados, por exemplo, em jogos como *Knights of Pen and Paper* (Behold, 2012), *Chroma Squad* (Behold, 2015) e *Celeste* (Maddy Thorson, Noel Berry, MiniBoss, 2018), desenvolvedores brasileiros também vêm desenvolvendo jogos que, de alguma forma, se relacionam com sua história, cultura, mitos e identidade, como *Aritana e a Pena da Hárпia* (Duaik, 2014), *Dandara* (Long Hat House, 2018) e *Horizon Chase Turbo* (Aquiris, 2018).

Aritana e a Pena da Hárпia, jogo desenvolvido pelo estúdio Duaik e lançado em 2014, é inspirado na cultura indígena brasileira e apresenta a aventura do indígena Aritana, que tem a missão de adquirir a pena de uma harpia e trazê-la de volta para sua tribo para curar seu chefe, Tabata, que ficou gravemente doente.

Dandara, jogo desenvolvido pelo estúdio Long Hat House e lançado em 2018, que ganhou o prêmio de Jogo do Ano no Brazilian Game Awards 2018, tem sua protagonista inspirada em Dandara dos Palmares (Figura 18). Dandara foi esposa de Zumbi dos Palmares, fundador do Quilombo dos Palmares, quilombo do século XVII localizado no atual estado brasileiro de Alagoas.

Horizon Chase Turbo, jogo desenvolvido pelo estúdio Aquiris e lançado em 2018, é uma homenagem aos jogos de corrida de carros estilo arcade dos anos 1980 e 1990. Porém, longe de apresentar apenas circuitos e cidades genéricos ou mundiais, como é o caso da maioria dos jogos automobilísticos, *Horizon* traz ao jogador (além das pistas estrangeiras) muitas cidades brasileiras como pistas de rua, como Salvador, Niterói, no estado do Rio de Janeiro, Brasília, capital federal, e a Chapada Diamantina, região geológica famosa por suas montanhas e planaltos, localizada no estado da Bahia. O mapa do jogo também mostra os principais marcos dessas cidades, como a Ponte Juscelino Kubitschek em Brasília, o Museu de Arte Contemporânea de Niterói, o Farol da Barra em Salvador e a vegetação que faz parte do Parque Nacional da Chapada Diamantina (Figura 19).

No entanto, jogos brasileiros que tratam de temáticas próprias do Brasil não devem ser vistos como uma novidade ou um fenômeno pós-anos 2010. Como os teóricos da arqueologia das mídias insistem em apontar, muitas conquistas dos dias atuais podem ser ligadas ou rastreadas a desenvolvimentos do passado — quer tenham visto a luz do dia ou não. Nesse sentido, Parikka (2021) argumenta que as obras de Erkki Huhtamo e Siegfried Zielinski foram influentes ao abrir “a questão acerca do que é o novo e de como nós deveríamos incorporar o conhecimento histórico ao nosso pensamento sobre a mídia atual e futura” (p. 35). Ele acrescenta: “O pensamento cíclico tem sido uma das estratégias mídiorqueológicas para se criticar a hegemonia do novo” (p. 36). Dessa forma, a compreensão de certos fenômenos tecnoculturais e sociais do passado pode iluminar fenômenos midiáticos do presente.

Figura 18

Captura de tela do jogo de *Dandara*, com *Dandara* interagindo com um NPC inspirado na pintura modernista brasileira *Abaporu* (1928) de Tarsila do Amaral

**Figura 19**

Captura de tela do mapa do circuito brasileiro do *Horizon Chase Turbo*



Como visto ao longo deste trabalho, a TecToy fez uma opção ousada em desenvolver jogos que, de alguma forma, lidassem com aspectos da cultura brasileira, especialmente em uma época — a década de 1990 — em que a “cultura dos videogames” como um todo era baseada principalmente em cenários japoneses, norte-americanos e até europeus, bem como aspectos históricos e culturais. Também é fundamental ressaltar que os jogos que serviram de base para *Mônica no Castelo do Dragão* (1991) e *Turma da Mônica em: O Resgate* (1993), respectivamente *Wonder Boy in Monster Land* (Sega, 1988) e *Wonder Boy III: The Dragon's Trap* (Sega, 1989), nunca foram lançados oficialmente

no Brasil. Assim, em vez de apenas licenciar e lançar os jogos originais, o que seria uma tarefa muito mais fácil, menos exigente e cara, a TecToy optou por modificá-los para torná-los mais próximos do público brasileiro, mesmo que isso resultasse em deixar fora de seu catálogo a série de jogos *Wonder Boy*, uma das franquias de jogos de plataforma mais conhecidas desde a década de 1980 até os dias de hoje.

Os jogos desenvolvidos e lançados pela TecToy, conforme apresentados neste trabalho, são representativos de uma marca decolonial dos videogames (mesmo que seus criadores não tivessem essa consciência) em uma época em que a maior parte do que se consumia no Brasil, em termos de cultura *pop*, era proveniente da América do Norte ou do Japão, especialmente entre os adolescentes. Filmes, programas de TV, desenhos animados, músicas e *games* eram quase sinônimos de contato com as línguas inglesa ou japonesa. O apagamento do conteúdo do Sul Global no cenário das mídias naquela época não é algo para ser dado como certo, mas para ser refletido. Como os arqueólogos das mídias endossam, entender os eventos das mídias do passado pode ajudar os pesquisadores a entender melhor os eventos das mídias do presente, incluindo seus diversos processos e contextos. ■

REFERÊNCIAS

- Arnhold, S. (2010). Entrevista com Stefano Arnhold, pres. do conselho da Tectoy. *UOL*. <https://www.uol.com.br/carnaval/videos/?id=entrevista-com-stefano-arnhold-pres-do-conselho-da-tectoy-04029A3370E0C173A6>
- Dewey, J. (2010). *Arte como experiência*. Martins Fontes.
- De Paula, B. (2021). “Emergent countries play, too!” The Zeebo console as a (partial) decolonial project. *Contracampo: Revista Brasileira de Comunicação*, 40(2), 1–14.
- Ferreira, E. (2017). A guerra dos clones: Transgressão e criatividade na aurora dos videogames no Brasil. *Sessões do Imaginário*, 22(38), 72–84. <https://doi.org/10.15448/1980-3710.2017.2.29806>
- Fiel, A. (2023). *O Mônicaverso e diretrizes criativas para a produção audiovisual infantil*. [Tese de doutorado, Universidade Federal Fluminense]. Repositório Institucional UFF. <http://app.uff.br/riuff/handle/1/29324>
- Gómez, P.P. (2019). “Decolonialidad estética: Geopolíticas del sentir el pensar y el hacer”. *Revista GEARTE*, 6(2), 369–389. <https://doi.org/10.22456/2357-9854.92910>
- Inácio, B. (2020). *Luz, câmera, animação: O universo dos desenhos animados e os Estúdios Maurício de Sousa*. Paco.
- Iqani, M; Resende, F. (2019). Theorizing media in and across the Global South: Narrative as territory, culture as flow. In M. Iqani & F. Resende (Eds.). *Media*

- and the Global South: Narrative Territorialities, cross-cultural currents* (pp. 1–16). Routledge.
- Kirkpatrick, G. (2011). *Aesthetic theory and the video game*. Manchester University Press.
- Lemos, C., Leite, J., & Gismonti, P. (1983). *The Art of Brazil*. HarperCollins.
- Marques, A. (2013). Três bases estéticas e comunicacionais da política: Cenas de dissenso, criação do comum e modos de resistência. *Contracampo: Revista Brasileira de Comunicação*, 26(1), 126–145.
- Martinez, H. (2015). *Dossiê master system: A história completa do grande console da Sega*. Europa.
- Mignolo, W. (2012). Lo nuevo y lo decolonial. In W. Mignolo & P. Gomez (Eds.). *Estéticas y opción decolonial* (pp. 21–48). Universidad Distrital Francisco José de Caldas.
- Mignolo, W. (2018). The decolonial option. In W. Mignolo & C. Walsh (Eds.). *On Decoloniality: Concepts, Analytics, Praxis* (pp. 103–226). Duke University Press.
- Montfort, N., & Bogost, I. (2009). *Racing the Beam: The Atari Video Computer System*. MIT Press.
- Parikka, J. (2021). *O que é Arqueologia das mídias?* EdUERJ.
- Brasil. (1984). *Lei Nº 7.232, de 29 de outubro de 1984*. Presidência da República. https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L7232.htm
- Quijano, A. (2014). *Antología esencial: De la dependencia histórico-estructural a la colonialidad/descolonialidad del poder*. CLACSO.
- Rancière, J. (1995). *La Mésentente: Politique et philosophie*. Galilée.
- Rancière, J. (2009). *A partilha do sensível: Estética e política*. 34.
- Santos, B., & Meneses, M. (2009). *Epistemologias do Sul*. Almedina.
- Scott, J. (2000). *Latin American Art: Ancient to Modern*. University Press of Florida.
- Shusterman, R. (1998). *Vivendo a arte: O pensamento pragmatista e a estética popular*. 34.
- Souza, J. (2021). *Como o racismo criou o Brasil*. Estação Brasil.
- Visona, M., Poyner, R., & Cole, H. *A history of art in Africa*. Prentice Hall.
- Zielinski, S. (2006). *Arqueología da mídia: Em busca do tempo remoto das técnicas do ver e do ouvir*. Annablume.

Artigo recebido em 15 de junho de 2023 e aprovado em 24 de setembro de 2024.