

TRANSCULTURAÇÃO E RESISTÊNCIA PÓS-COLONIAL EM *TCHIA*

TRANSCULTURATION AND
POSTCOLONIAL RESISTANCE IN *TCHIA*

Natalia Corbello

Doutoranda em Comunicação na Universidade Federal Fluminense (Niterói/Brasil) e Doutoranda em Letras na Universidade Estadual de Maringá (Maringá/Brasil).

Mestre em Letras pela Universidade Estadual de Maringá (Maringá/Brasil). Bolsista Capes.

E-mail: ncorbello@id.uff.br

Emmanoel Ferreira

Doutor em Comunicação e Cultura pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (Rio de Janeiro/Brasil).

Professor Associado na Universidade Federal Fluminense (Niterói/Brasil).

E-mail: emmanoelf@id.uff.br

Recebido em: 8 de outubro de 2025

Aprovado em: 15 de dezembro de 2025

Sistema de Avaliação: Double Blind Review

BCIJ | v. 5 | n. 2 | p. 238-259 | jul./dez. 2025

DOI: <https://doi.org/10.25112/bcij.v5i2.4399>



RESUMO

A indústria dos videogames, com sua tendência a representar um jogador-colonizador modelo que reconstrói o mundo virtual como expressão de si mesmo (Jayanth, 2021), já foi amplamente criticada na academia pelo papel que desempenha em reforçar os pressupostos ideológicos coloniais que ainda hoje dão suporte ao imperialismo. No entanto, menos atenção tem sido dedicada a investigar as alternativas que, nessa mesma indústria, emergem como oposições ao paradigma lúdico-colonial (Murray, 2018). Nesse contexto, o presente artigo dialoga com pesquisas anteriormente realizadas no campo dos estudos pós-coloniais de jogos e propõe investigar algumas estratégias de transculturação (Ortiz, 1973; Rama, 2004; Pratt, 1999) e resistência (Ashcroft, 2001) adotadas na poética dos videogames através do estudo de caso do jogo *Tchia* (Awaceb, 2023). A partir dessa fundamentação teórica, analisamos a representação cultural e as mecânicas/procedimentos do jogo selecionado, averiguando como dialogam com aspectos da ideologia colonial. Conclui-se que *Tchia* adota uma estratégia de transculturação cosmopolita que integra elementos da cultura local a uma ambientação fantástica, reinterpretando mitos/lendas regionais e focalizando as trocas que ocorrem na zona de contato entre culturas; e que resiste ao paradigma do jogador-colonizador ao questionar a centralidade da presença do jogador, ao representar a natureza como fim, e não como meio, e ao articular a transformação do mundo ficcional pelo jogador através da lente da recuperação ambiental.

Palavras-chave: Estudos pós-coloniais. *Game studies*. Transculturação. Resistência.

ABSTRACT

The videogame industry has often been criticized in academia for its tendency to promote a model player-as-colonizer who is invited to remake the virtual world as a form of self-expression (Jayanth, 2021), thereby reinforcing colonial ideological frameworks that support imperialism. However, comparatively less attention has been dedicated to the exploration of alternative approaches within the industry that are able to challenge this colonial paradigm of play (Murray, 2018). In this context, the present article aims to engage with prior research in the field of postcolonial game studies in order to investigate strategies of transculturation (Ortiz, 1973; Rama, 2004; Pratt, 1999) and resistance (Ashcroft, 2001) employed in videogame poetics through the case study of *Tchia* (Awaceb, 2023). The cultural representation and the mechanics/procedural elements of the game are analyzed in how they relate to colonial ideology. The study concludes that *Tchia* employs a cosmopolitan transculturation strategy that integrates local cultural elements to a fantasy setting by reinterpreting regional myths and legends and emphasizing the process of cultural exchange that takes place in the contact zone between cultures. Furthermore, it resists the player-as-colonizer paradigm by challenging the centrality of the player's presence, portraying nature as an end in itself rather than a means to an end, and framing player transformation of the fictional world through the lens of environmental restoration.

Keywords: Postcolonial studies. Game studies. Transculturation. Resistance.



1 INTRODUÇÃO

A indústria dos videogames já foi amplamente criticada pelo papel que desempenha em reforçar os pressupostos ideológicos coloniais que ainda hoje dão suporte ao imperialismo. Em meio a produções milionárias que reencenam a expansão colonial (Fuchs et al., 2018) e convidam um jogador-modelo a reconstruir o mundo virtual como expressão de si mesmo (Jayanth, 2021), destaca-se o sucesso de *Tchia* (Awaceb, 2023), videogame de ação e aventura vencedor da categoria *Games for Impact* no *The Game Awards* de 2023 (The Game Awards, c2025), bem como da categoria *Games Beyond Entertainment* no *BAFTA Games Awards* de 2024 (BAFTA, 2024). O jogo se passa em um arquipélago ficcional ostensivamente baseado na Nova Caledônia, mesclando fauna, flora e marcos geográficos reais com ficção, magia e ludicidade. O jogador assume o papel de Tchia, uma menina de 12 anos que é lançada em uma aventura para fora de sua pequena ilha natal quando seu pai é sequestrado pelos capangas de Meavora, entidade maligna que se alimenta das crianças do arquipélago. Buscando resgatá-lo, o jogador deve explorar as principais ilhas da região e interagir com as comunidades locais.

Tchia é, sobretudo, uma obra que poderia ser classificada, nos termos de MacLeod (2024), como *culturally fragranced* – isto é, como um jogo cujas representações culturais foram intencionalmente incorporadas pelos desenvolvedores e amplamente baseadas em práticas autênticas. O conceito pretende se contrapor àquele de *culturally odorless design* (Iwabuchi, 1998), em referência a produtos que, visando se adequarem a um mercado globalizado, tentam se privar de qualquer marca cultural explícita que revele o país de origem de sua produção. Nesse contexto, é intrigante que um jogo tão marcado pela herança cultural de um território colonizado tenha escolhido reinterpretar, justamente, o gênero de aventura e exploração ao estilo *sandbox*,¹ – o qual, conforme explorado em seção posterior, carrega um legado profundamente colonial (Dooghan, 2016; Fuchs et al., 2018).

Ao considerarmos o papel central que temas coloniais desempenharam, no decorrer da história dos videogames, em muitos jogos e franquias de sucesso (Mukherjee; Hammar, 2018, p. 2), não surpreende que a área de *game studies* tenha, já há alguns anos, buscado construir intersecções acadêmicas com os estudos pós-coloniais; mesmo assim, é possível afirmar que o novo campo investigativo representado pelos estudos de jogos pós-coloniais se encontra ainda em seus estágios iniciais de desenvolvimento, havendo nele muitas omissões epistêmicas (Mukherjee; Hammar, 2018, p. 3). Soraya Murray (2018), por exemplo, chama atenção para uma tendência que se manifesta entre pesquisadores não apenas desse

¹ Estilo de jogo de mundo aberto em que o jogador pode explorar (e, com frequência, modificar) livremente o espaço virtual, definindo seus próprios objetivos.



novo campo, mas também dos estudos culturais de forma mais ampla: a de um engajamento crítico que se limita a destacar como indústrias culturais diversas ajudam a reforçar a hegemonia capitalista-imperialista, sem apontar alternativas. Surge, então, o questionamento: quais seriam algumas das possíveis estratégias de resistência pós-colonial adotadas no campo de disputa político-cultural que são os videogames? Na tentativa de responder a essa questão, o presente artigo vai ao encontro da contribuição de Stateri e Souza (2021) ao investigar direcionamentos possíveis para a produção decolonial de jogos – com a diferença de que nos voltamos não para seu processo de produção, mas para os aspectos poéticos e estéticos de sua composição.

Adotamos, portanto, o objetivo de investigar como a questão pós-colonial se materializa no gênero cultural dos videogames através do estudo de caso do jogo *Tchia* (Awaceb, 2023). Mais especificamente, pretendemos voltar nossa atenção para a forma como o jogo em questão, ao representar o contato entre uma cultura subalterna e a cultura ocidental hegemônica, trabalha estratégias de transculturação e resistência. Nas páginas que seguem, exploraremos como o mundo ficcional e as mecânicas lúdicas de *Tchia* dialogam com os conceitos de transculturação (Ortiz, 1973; Rama, 2004; Pratt, 1999) e resistência (Ashcroft, 2001) elaborados no campo dos estudos pós-coloniais.

2 A INTERSECÇÃO ENTRE *GAME STUDIES* E ESTUDOS PÓS-COLONIAIS

Se os estudos pós-coloniais podem ser conceitualizados como a investigação das funções e impactos do colonialismo na organização sociopolítica global, e das formas a partir das quais esse sistema de dominação se materializa em manifestações culturais diversas (Murray, 2018, p. 5), então não é surpresa que, nos *game studies*, essa abordagem frequentemente se traduza em análises que examinam como jogos representam e reforçam a condição pós-colonial através de sua forma e conteúdo (Murray, 2018, p. 5; Trammell, 2022, p. 239). Não surpreende também que, em decorrência de suas raízes históricas e de sua atual dimensão socioeconômica, os videogames tenham sido apontados como uma das formas mais plenamente desenvolvidas de arte capitalista (Jayanth, 2021) e como a mídia paradigmática do império (Dyer-Witheford; de Peuter, 2009, p. xiv). Nesse sentido, excelentes contribuições já foram feitas por autores que construíram suas pesquisas na intersecção dessas duas importantes áreas, algumas das quais exploraremos a seguir.

O *mapa*, em especial, é frequentemente identificado como um elemento colonial de mediação entre mundo ficcional e jogador. Em *Nintendo® and New World travel writing*, Mary Fuller e Henry Jenkins (1995) localizam os jogos da Nintendo em uma história mais ampla da cartografia, dos relatos de viagem e das tentativas humanas de colonizar o espaço físico. Suas reflexões podem facilmente ser expandidas



a uma grande parcela da indústria dos videogames que, ao beber das fontes ideológicas e iconográficas da fantasia medieval e da ficção científica, “[...] parecem enfatizar o movimento dos personagens pelo espaço tanto quanto os objetivos mais amplos do enredo que motivam e dão forma a esse movimento” (Fuller; Jenkins, 1995, p. 65, tradução nossa).²

Em especial, os autores destacam: o estabelecimento de fronteiras que convidam os jogadores a alcançá-las, ultrapassá-las e expandi-las; a fixação de “*goalposts*” que servem também como *savepoints*, salvaguardando o progresso e o domínio do jogador sobre aquele espaço; e a determinação de ícones e rotas que marcam pontos úteis aos objetivos do jogador. Como resume Henry Jenkins: “Quando assisto a meu filho jogando Nintendo®, vejo-o assumindo o papel de um explorador e de um colono, tomando nas mãos um bruto novo mundo e colocando-o sob seu controle simbólico, e essa é uma história estranhamente familiar” (Fuller; Jenkins, 1995, p. 69, tradução nossa).³ Mukherjee (2016) corrobora as conclusões de Fuller e Jenkins (1995) ao apontar que o domínio colonial do espaço sempre se apoiou sobremaneira na cartografia, e expande as considerações dos dois autores para outros gêneros ao destacar que, em jogos de construção de impérios, elementos do mapa são frequentemente empregados como possibilitadores da jogabilidade: por exemplo, a *fog of war*, mecânica comum em jogos do gênero, que limita a visibilidade e é progressivamente removida conforme novas áreas são exploradas; ou a modificação do mapa por parte do jogador através da construção de estruturas (Mukherjee, 2016, p. 4).

Ainda outro gênero, o dos jogos de exploração ao estilo *sandbox* – do qual *Minecraft* é tomado como o exemplo paradigmático – é analisado por Daniel Dooghan (2016) para explicar como a ideologia neoliberal é culturalmente articulada nos videogames através de uma mitologização econômica que justifica o expansionismo como forma de progresso e desenvolvimento (Dooghan, 2016, p. 2). O autor aponta diversos aspectos da composição lúdica de *Minecraft* que possibilitam essa interpretação, dentre eles a acumulação de recursos e a lógica de conquista. Todos os elementos que compõem o mundo do jogo podem ser “extraídos” pelo jogador e utilizados na construção de novos itens e estruturas, resultando na subordinação do mundo a um “regime de utilidade” (Dooghan, 2016, p. 9). Além disso, uma lógica de conquista e colonização perpassa a movimentação do jogador pelo mundo ficcional: como as espécies “nativas” são hostis à presença do jogador, a exploração do mundo e a conseqüente extração de recursos ficam atreladas ao estabelecimento progressivo de “fortalezas” – pontos seguros que essas

² “[...] seem to center as much on the movement of characters through space as on the larger plot goals that motivate and give shape to those movements.”

³ “When I watch my son playing Nintendo®, I watch him play the part of an explorer and a colonist, taking a harsh new world and bringing it under his symbolic control, and that story is strangely familiar.”



espécies não podem acessar ou habitar (Dooghan, 2016, p. 11-13). Dessa forma, o progresso do jogador e seu domínio sobre o mundo estão condicionados à exploração, acumulação e subjugação/destruição do ambiente local e de seus habitantes.

Seguindo uma linha argumentativa similar, Michael Fuchs, Vanessa Erat e Stefan Rabitsch (2018) propõem articular os RPGs da desenvolvedora BioWare à tradição das histórias de aventura, que cumpriram um importante papel ideológico na perpetuação da teleologia colonial da modernidade ocidental. Os autores chegam mesmo a argumentar que os videogames, em decorrência de seu potencial interativo e imersivo, estariam particularmente suscetíveis a dar continuidade à tradição da narrativa de aventura, por compartilharem uma certa ilusão de controle (Fuchs et al., 2018, p. 1477) com a lógica que rege os empreendimentos imperiais. A anatomia dos jogos de aventura é descrita da seguinte maneira: partindo de uma “base” que representa um nódulo de poder imperial, o jogador e seu personagem saem em uma jornada expansionista na qual vasculham o espaço em busca de recursos úteis que possam explorar, tomam posse desses ambientes e recursos, e estabelecem novos nódulos de controle para além de sua primeira base. Ao se engajarem com esse processo de expansão, o jogador e seu personagem eventualmente encontrarão o Outro e o dominarão através de atos de violência virtual ludicamente encenada (Fuchs et al., 2018, p. 1482-1483). Significativamente, aqui também, os autores identificam o ato de mapear o território ficcional de um jogo como uma prática de herança colonial. Assim, concluem que as aventuras que vivenciamos através dos videogames – mesmo que possa haver, no plano narrativo do jogo, alguma tentativa de criticar a lógica colonial-imperialista – permitem-nos *reencenar* o império, e forçam-nos mesmo a jogar sob suas regras (Fuchs et al., 2018, p. 1495).

Adicionalmente, deve-se considerar o papel desse personagem protagonista que, nos videogames, somos convidados a (re)encenar. Megna Jayanth (2021), em seu discurso de abertura na *DiGRA India 2021*, defende que muito do que é oferecido ao jogador nos videogames tradicionais se baseia no sistema neoliberal, capitalista-colonialista que sustenta o projeto imperial anglo-americano. Em especial, a autora defende que a experiência do jogador é frequentemente moldada à imagem de um “jogador modelo” específico, que se materializa na figura do “protagonista branco”. Para além da cor da pele do *player-character*, esse protagonista é marcado por algumas características específicas que sintetizam uma certa visão de mundo: ele é um herói; é o único humano em um mundo de objetos; seu poder aumenta com o desenrolar da história; encontra obstáculos apenas para superá-los; toma decisões por si e pelos outros; seus atos violentos são sempre perdoados; é individualista; é especialmente adequado ao papel de protagonista; carrega uma arma; e nunca é interpretado pela lente da raça. Como sumariza habilmente Aaron Trammell (2022), também referindo-se à fala de Jayanth (2021):



Em suma, as profundamente conectadas histórias dos jogos e do colonialismo geraram um contexto em que os prazeres de muitos jogos são prazeres coloniais. [...] Assim, os jogos treinam seus jogadores para aprenderem a ter empatia pela ideologia do colonialismo. Através do ato de jogar, os jogadores são recompensados com prazer quando subjugam os outros, exploram os recursos ao seu redor e, para citar Jayanth novamente, "reconstróem o mundo como expressão de si mesmos." (Trammell, 2022, p. 240-241, tradução nossa)⁴

Pesquisas nacionais também têm feito um excelente trabalho em desenredar a relação que os jogos estabelecem com o colonialismo, o imperialismo e o neoliberalismo. Partindo de diferentes perspectivas teóricas – não necessariamente pós-coloniais –,⁵ esses trabalhos, não obstante, voltam-se para questões de pesquisa similares, pois abordam as repercussões socioculturais da dominação política do sul global pelo norte no campo da arte e do entretenimento. Santos e Barros (2021), por exemplo, analisam a abrangência da ideologia imperialista em jogos de tabuleiro de estratégia. Os autores apontam, dentre outros aspectos, a tendência dos referidos jogos de construir mundos proceduralmente organizados pela lógica da competição por recursos finitos; de apresentarem essa competitividade inerente como justa, meritocrática e positiva para o desenvolvimento do espaço ficcional; e de contextualizarem a gestão de espaços, recursos e pessoas por parte do jogador como uma atividade impessoal e mecânica – dissociando-a, assim, da pesada carga política que sua representação colonial implicaria.

Já Abath (2021) analisa elementos narrativos e de *game design* do jogo *Death Stranding*, buscando ilustrar como aspectos da precarização do trabalho no contexto do capitalismo neoliberal "colonizam"

⁴ "Simply put, the deeply connected histories of games and colonialism have produced a context where the pleasures of many games are colonial pleasures. [...] Thus, games train players to learn an empathy for the ideology of colonialism. Through play, players are rewarded with pleasure when they subjugate others, exploit the resources around them, and, to cite Jayanth again, 'remake the world as self-expression.'"

⁵ Cabe, neste ponto, um breve comentário sobre a relação da perspectiva pós-colonial, adotada neste trabalho, com algumas de suas "concorrentes" acadêmicas: a dos estudos *des*coloniais e *de*coloniais. Se abordagens descoloniais remetem aos processos históricos e políticos de descolonização, sobretudo aqueles vinculados à independência formal de territórios colonizados, os estudos decoloniais marcam uma virada teórico-epistemológica específica que enfatiza a persistência da colonialidade para além do fim do colonialismo formal. Por outro lado, os estudos pós-coloniais, influenciados pelo pós-estruturalismo e pelos estudos culturais, voltam-se com mais frequência à análise das ambiguidades identitárias, discursivas e artísticas que emergem das contradições e violências impostas aos povos que passaram, em sua história, por um processo de colonização. Nesse sentido, nossa opção por uma abordagem pós-colonial é compatível com nosso interesse em analisar as contradições inerentes a um objeto como *Tchia* – simultaneamente produto de sucesso em um mercado globalizado e representação de uma cultura local.



(Abath, 2021, p. 11) o jogo em questão. O autor destaca, por exemplo, como as mecânicas de dormir e urinar, bem como o ato de se locomover a pé pelo espaço do jogo, são recontextualizadas sob uma lógica de eficiência, comodificação e monitoramento. Ao mesmo tempo, no plano narrativo, o jogador se depara com um personagem trabalhador alienado de sua função, submetido a condições indignas de vida e trabalho, sempre sozinho e acostumado – quase indiferente – ao seu estado de constante sofrimento.

A contribuição dos referidos autores ajuda a mapear o terreno da ideologia colonial e as formas como ela frequentemente se materializa nas narrativas e estrutura lúdica de jogos de gêneros diversos. Na próxima seção, discutiremos como o conceito de transculturação, originalmente articulado no contexto latinoamericano, pode nos auxiliar a teorizar alternativas a esses princípios composicionais hegemônicos na arte dos videogames. Em seguida, a partir de um estudo de caso, esperamos poder articular um argumento a respeito de como perspectivas contra-hegemônicas emergem na indústria do entretenimento digital através de processos de transculturação e resistência que trabalham com a incorporação, subversão e transformação de elementos da lógica colonial.

3 TRANSCULTURAÇÃO: DO CONTRAPONTO CUBANO AOS VIDEOGAMES

O conceito de transculturação é proposto por Fernando Ortiz no contexto de seu livro *Contrapunteo cubano del tabaco y el azúcar*, inicialmente publicado em 1940, que versa sobre a forma como a história e a cultura cubanas foram profundamente marcadas pelas relações socioeconômicas atreladas ao cultivo dessas duas plantações: o tabaco, por um lado, representando uma produção nativa organicamente integrada ao estilo de vida e mercado nacional; o açúcar, por outro, representando uma imposição espanhola que enriqueceu os colonizadores a partir da miséria e pobreza local. Opondo-se ao então vigente termo “aculturação”, Ortiz propõe que a transculturação seja pensada não como a simples aquisição de uma nova cultura, mas como um triplo processo que envolve também as perdas, os ganhos e as transformações culturais que ocorrem no contato entre colonizadores e colonizados:

Entendemos que o vocábulo *transculturação* expressa melhor as diferentes fases do processo de transição de uma cultura para outra, porque este não consiste apenas em adquirir uma cultura distinta, que é o que, rigorosamente, quer dizer a palavra anglo-americana *aculturation*, mas implica também, necessariamente, a perda ou o desenraizamento de uma cultura precedente, o que poderíamos chamar de uma parcial *desculturação*, e significa também a conseqüente criação de novos fenômenos



culturais, que poderíamos denominar *neoculturação*. (Ortiz, 1973, p. 134-135, tradução nossa)⁶

Posteriormente, o conceito é recuperado por Ángel Rama (2004)⁷ para pensar o desenvolvimento da literatura em prosa latino-americana no século XX. Rama identifica, no conflito entre autores cosmopolitas – que, dos grandes centros urbanos, tentavam se adequar às vanguardas da arte europeia – e autores regionalistas – que, das regiões interioranas de seus países, buscavam representar as culturas locais –, um fértil terreno de transformação cultural. Arrebatados pelo rápido processo de modernização do período entreguerras, e impossibilitados, pelo novo clima cultural, de manter inalterado seu projeto literário, os autores regionalistas precisaram desenvolver verdadeiras técnicas de transculturação, engajando-se em um processo ativo de perda, seleção, redescobrimto e incorporação (Rama, 2004, p. 39) de elementos tanto de sua cultura de origem quanto da cultura da metrópole. Ainda alguns anos depois, a autora Mary Louise Pratt (1999)⁸ recupera o conceito de transculturação, então já difundido por Rama, para descrever

[...] como grupos subordinados ou marginais selecionam e inventam a partir de materiais a eles transmitidos por uma cultura dominante ou metropolitana. Se os povos subjugados não podem controlar facilmente aquilo que emana da cultura dominante, eles efetivamente determinam, em graus variáveis, o que absorvem em sua própria cultura e no que o utilizam. (Pratt, 1999, p. 30-31)

Pratt relaciona diretamente o conceito de “transculturação” ao de “zona de contato” – que, por sua vez, refere-se ao “[...] espaço de encontros coloniais, no qual as pessoas geográficas e historicamente separadas entram em contacto umas com as outras e estabelecem relações contínuas, geralmente associadas a circunstâncias de coerção, desigualdade radical e obstinada” (Pratt, 1999, p. 31). Ao recuperarmos as considerações da autora, podemos pensar o contexto da indústria criativa da arte e do entretenimento digital – na qual estão inclusos os videogames – também como uma “zona de contato”

⁶ “Entendemos que el vocablo *transculturación* expresa mejor las diferentes fases del proceso transitivo de una cultura a otra, porque éste no consiste solamente en adquirir una distinta cultura, que es lo que en rigor indica la voz anglo-americana *aculturation*, sino que el proceso implica también necesariamente la pérdida o desarraigo de una cultura precedente, lo que pudiera decirse una parcial *desculturación*, y además, significa la consiguiente creación de nuevos fenómenos culturales que pudieran denominarse de *neoculturación*.”

⁷ Obra originalmente publicada em 1982.

⁸ Obra originalmente publicada em 1992.



onde valores são selecionados, absorvidos e transformados em um processo transcultural de disputa das identidades, crenças e costumes de povos do sul global.

Em um desenvolvimento recente, Carlos Ramírez-Moreno e Luis Navarrete-Cardero (2024) se propõem a recuperar a transculturação como um quadro teórico e adaptá-lo ao estudo da representação cultural nos videogames. Os autores se baseiam na divisão percebida por Ángel Rama entre “regionalismo” e “cosmopolitanismo” para propor uma classificação de diferentes tipos de videogames que, produzidos em países do sul global, pretendem inserir-se comercialmente em um mercado profundamente marcado pelo processo de globalização – o qual torna cada vez mais difícil identificar formas culturais puramente “estrangeiras” ou “vernaculares”. Atentando-se para elementos de composição como a ambientação, os temas, a elaboração audiovisual e as referências histórico-culturais (Ramírez-Moreno; Navarrete-Cardero, 2024, p. 8), os autores concluem que videogames que incorporam uma estratégia transcultural regionalista adotam, de forma geral, uma estética realista, uma ambientação natural e/ou rural, além de recuperarem mitos e tradições locais e enfatizarem a preservação cultural dos povos representados (p. 14). Por outro lado, videogames cosmopolitas apresentam, com mais frequência, preferência por uma estética fantástica, pela ambientação em grandes centros urbanos, pela reinterpretação de mitos e tradições, além de enfatizarem as trocas culturais entre colônia e metrópole (p. 15). Partindo dessa fundamentação teórica, analisamos o videogame *Tchia* (Awaceb, 2023), pensando-o como uma obra inserida em uma longa tradição de negociação e transformação que perpassa a sobrevivência cultural de povos colonizados.

4 METODOLOGIA DE ANÁLISE

Para os fins da presente análise, os pesquisadores – que já haviam tido contato prévio com *Tchia* – iniciaram uma nova sessão de jogo, por meio da plataforma Steam, até a completude da narrativa principal (totalizando aproximadamente 10 horas de *gameplay*). A coleta de dados foi estruturada através de anotações feitas pelos pesquisadores sobre suas observações e experiências, além de capturas de tela de momentos pertinentes. Seguindo a sugestão metodológica de Aarseth (2003, p. 14), a análise se baseia principalmente no contato direto dos pesquisadores com o objeto, sendo ocasionalmente complementada com relatos dos desenvolvedores – disponibilizados em entrevistas concedidas a portais diversos – sobre as escolhas de *design* que compõem o jogo.

Os segmentos/elementos específicos do jogo analisados a seguir foram selecionados a partir dos seguintes pontos de interesse: 1) O mapa do jogo (*Como ele se apresenta? Como estrutura a interação do jogador com o espaço ficcional?*); 2) Possíveis aspectos de transculturação que colocam em diálogo



a cultura do colonizador e a cultura do colonizado (*Como ambas as culturas são representadas no jogo, e como interagem entre si? O jogo adota estratégias regionalistas e/ou cosmopolitas?*); 3) Possíveis aspectos de resistência e subversão incorporados aos principais elementos de jogabilidade que norteiam o gênero (e.g. o próprio mapa, a acumulação de recursos, a transformação do ambiente, a conquista de território etc.). Esses pontos de interesse, por sua vez, foram delimitados a partir das compatibilidades e intersecções identificadas entre os diferentes autores anteriormente abordados.

Para o processo analítico propriamente dito, inspiramo-nos na metodologia de análise textual articulada por Clara Fernández-Vara (2024), que compreende os videogames como “[...] artefatos que codificam certos valores e ideias, os quais são decodificados e elaborados pelos jogadores durante o ato de jogar” (p. 9, tradução nossa)⁹ – incluindo-os, portanto, entre os artefatos culturais considerados “textos”. Para a autora, esse método de análise se configura como a investigação aprofundada de um texto, o qual é empregado como estudo de caso para que um tópico ou problema específico possa ser compreendido. Nessa pesquisa, focalizamos alguns dos elementos incluídos pela autora nas categorias de *game overview* (Fernández-Vara, 2024, p. 110) e aspectos formais (p. 145-146). Dessa forma, a análise apresentada nas seções subsequentes é estruturada a partir da leitura crítica e interpretação de elementos como: o espaço de possibilidades (Salen e Zimmerman, 2004) articulado pelo jogo – isto é, as formas de interação com o mundo ficcional que são privilegiadas, ou mesmo (im)possibilitadas, pelo seu *design*; a relação entre suas regras e a composição do mundo ficcional (Juul, 2005); sua estrutura procedimental e a forma como esta é capaz de apresentar argumentos e fazer afirmações sobre o mundo (Bogost, 2007); e as lógicas operacionais e modelos jogáveis que condicionam a experiência de jogo e a construção de sentidos (Wardrip-Fruin, 2020).

5 TRANSCULTURAÇÃO EM *TCHIA*

Ao iniciar o jogo pela primeira vez, o jogador de *Tchia* (Awaceb, 2023) é recebido com um recado da equipe desenvolvedora, contendo a seguinte explicação:

Tchia é inspirado pela Nova Caledônia, uma pequena ilha do Oceano Pacífico. É a terra natal dos cofundadores da Awaceb, e este jogo é uma carta de amor a esse lugar tão especial. O jogo é profundamente inspirado nos marcos, culturas, música, idiomas, folclores e tradições locais. Os personagens são dublados por talentos locais, falantes de francês e drehu, os principais idiomas da Nova Caledônia. Você poderá visitar nossas

⁹ “[...] artifacts that encode certain values and ideas, which players decode and engage with as they play.”



releituras de marcos e biomas famosos e ouvir uma trilha sonora original baseada nos sons locais e interpretada por artistas e corais tradicionais. (Awaceb, 2023)

Em um primeiro momento, são enfatizadas as raízes fincadas pelo processo de desenvolvimento do jogo em aspectos reais e locais da Nova Caledônia. No entanto, logo em seguida, o recado prossegue com a advertência de que tanto o mundo quanto a narrativa de *Tchia* são totalmente fictícios: "Nomes, topografia, detalhes culturais e folclores foram alterados em respeito às tradições e adaptados para criar uma experiência divertida e cativante. *Acima de tudo, queríamos que o jogo fosse universal e acessível para pessoas de todo o planeta*" (Awaceb, 2023, grifo nosso). Assim, nota-se, desde o princípio, uma tensão entre o foco na representação local, típica de uma estratégia regionalista, e a adaptação cosmopolita a um mercado globalizado.

Dentre seus principais elementos regionalistas, *Tchia*, como mencionado, emprega artistas e talentos locais da Nova Caledônia, além de ser majoritariamente dublado em uma das principais línguas indígenas da região, o drehu. Para além disso, elementos culturais diversos da Nova Caledônia pincelam o mundo ficcional: pratos típicos, como o *bougna*, podem ser consumidos por *Tchia* ao redor de fogueiras e em barracas de comida espalhadas pelo arquipélago; instrumentos tradicionais como *bwanjep* e *sonai*, feitos à base de folhas, sementes e cascas de árvore, figuram em cenas musicais; e roupas e acessórios tradicionais também podem ser adquiridas pelo jogador. Certas tradições culturais também são integradas à jogabilidade de forma mais significativa, como o *coutume*, uma prática do povo Kanak de trocar cerimonialmente presentes e oferendas em certas situações formais (Leblic, 2007). Assim, em diversos momentos, o jogador precisa coletar itens e *faire la coutume* – seja para retribuir o ato de gentileza de um amigo, para adentrar uma vila pela primeira vez e se dirigir a seu líder, ou para agendar uma audiência com Meavora e pedir a libertação de seu pai.

Fica claro, no entanto, que qualquer ambição regional apresentada pelo jogo precisa coexistir com a cultura hegemônica de uma possível audiência do norte global. Um exemplo pode ser encontrado na composição da trilha sonora de *Tchia*. Em entrevista concedida a Joel Couture para a *Game Developer*, Phil Crifo¹⁰ (2024) afirma que, como a música é uma parte muito importante da cultura da Nova Caledônia, era essencial para os desenvolvedores que ela também fosse uma parte importante do jogo: há muitas cenas em que o jogador, controlando *Tchia*, é convidado a tocar algum instrumento, acompanhando o ritmo de outros personagens que tocam e cantam a sua volta. Crifo, no entanto, faz a seguinte ressalva:

¹⁰ Cofundador e diretor criativo da Awaceb, natural de Numeá, na Nova Caledônia.



Isto posto, algumas sonoridades e ritmos locais podem ser bem complicados de entender e apreciar para pessoas que não estão familiarizadas, então realmente queríamos encontrar um equilíbrio entre uma partitura orquestral, com padrões familiares, e instrumentos e sonoridades locais que trazem para a trilha sonora uma textura e energia particular. (Crifo, 2024, tradução nossa)¹¹

Parece haver, portanto, a necessidade de “suavizar” estéticas sonoras locais que podem ser pouco familiares a ouvidos acostumados aos ritmos do norte global. Outro exemplo é a personalização cosmética da personagem de Tchia. A vestimenta padrão que inicia o jogo é um “vestido da missão” (*robe mission*), por si só um símbolo dos processos de transculturação que ocorrem na zona de contato (Pratt, 1999) entre colonizador e colonizado. Esse tipo de vestido se popularizou entre as mulheres da Nova Caledônia após ser introduzido para combater a nudez dos povos nativos pelos missionários que participaram da colonização da Oceania no século XIX. Desde então, ele foi apropriado e ressignificado pelas mulheres indígenas, sendo hoje orgulhosamente considerado um símbolo da identidade Kanak (Paini, 2017).

Conforme explora o mundo, o jogador pode desbloquear diferentes roupas, acessórios e cortes de cabelo para personalizar o visual de Tchia e melhorar algumas de suas habilidades. Dentre eles, há opções de trajes e adereços classificados como “tradicionais”, incluindo blusa e saia de folhas secas, além de pintura facial feita com argila branca. No entanto, em muito maior número são os trajes e adereços que poderiam ser considerados “ocidentais”, compatíveis com estilos encontrados nas metrópoles do norte global: calça *jeans*, blusa moletom, coturnos etc. Nesse leque de opções disponíveis (Figura 1), que podem ser combinadas de diversas maneiras conforme a preferência do jogador, fica evidente a estratégia cosmopolita de acentuar a coexistência e o diálogo entre culturas, em detrimento do foco regionalista na preservação das formas tradicionais de se vestir.

¹¹ “That said, some local sonorities and rhythms can be complicated to grasp and enjoy for people who aren’t familiar, so we really wanted to strike a balance between an orchestral score that has those familiar patterns with local sonorities and instruments that bring a unique texture and energy to the soundtrack.”



Figura 1 – Três capturas de tela comparando Tchia vestindo, respectivamente, um *robe mission*, um traje “tradicional” e um traje “ocidental”



Fonte: Awaceb (2023)

As pretensões cosmopolitas de *Tchia* ficam plenamente evidentes ao analisarmos a relação que o jogo estabelece com a representação geográfica, histórica e mitológica da região. Alusões ostensivas a etnias e povos específicos, ou a figuras/eventos históricos, são evitadas no decorrer do jogo. A geografia do arquipélago, bem como os mitos e lendas que integram a narrativa, são amplamente ficcionalizados, mesmo que se inspirem em elementos reais. Por fim, e seguindo o padrão identificado por Ramírez-Moreno e Navarrete-Cardero (2024) para jogos “cosmopolitas”, *Tchia* também opta por uma ambientação fantástica, incorporando elementos de magia a seu mundo.

Nessa linha, uma das principais mecânicas do jogo, a “transferência de alma”, permite que Tchia assuma o corpo de diferentes animais e objetos que encontra pelo caminho por um período limitado, adquirindo suas respectivas habilidades – nadar, voar, correr, cavar etc. De acordo com os desenvolvedores, essa mecânica, cuja principal função é permitir o livre movimento e a experimentação criativa dos jogadores, encontra sinergia com os temas do jogo porque faz alusão a lendas locais, muitas das quais envolvem humanos assumindo forma animal ou animais assumindo forma humana (Crifo, 2023). É significativo, no entanto, que essa incorporação ocorra por um viés fantástico que não pretende reproduzir com fidelidade as referidas lendas, e cuja significação cultural pode mesmo passar despercebida para a grande maioria



dos jogadores. Nesse ponto, nossa análise da transculturação em *Tchia* converge com as conclusões de Stateri e Souza (2021) sobre a busca por “universalização” na produção de jogos diversos como sendo uma prática que “incorre no apagamento dos pontos fora da curva, da cultura da diversidade e [...] quase sempre implica na repetição de métodos e padrões de criação surgidos no norte global” (Stateri; Souza, 2021, p. 18).

Portanto, se analisado pela lente interpretativa da transculturação, *Tchia* exemplifica o processo de perda, seleção, redescobrimto e incorporação que marca o diálogo na zona de contato entre culturas em condições desiguais de poder. Seguindo a distinção proposta por Carlos Ramírez-Moreno e Luis Navarrete-Cardero (2024) entre regionalismo e cosmopolitanismo, fica claro que *Tchia* adota com muito mais consistência uma estratégia de representação cultural cosmopolita, na qual elementos da cultura regional da Nova Caledônia são reimaginados em um contexto fantástico e são, assim, mais facilmente incorporados à cultura dominante – o que muito provavelmente contribuiu, ao menos em parte, para o sucesso comercial e crítico do jogo. No entanto, defendemos que a adoção de uma estratégia de representação primariamente cosmopolita não significa, necessariamente, uma diminuição do potencial político de um jogo para subverter e/ou contestar a ideologia colonial dominante na indústria dos videogames. Na próxima seção, analisamos esse potencial político em *Tchia* a partir da discussão possibilitada pelo conceito de resistência.

6 RESISTÊNCIA LÚDICO-PROCEDIMENTAL EM *TCHIA*

Em *Post-colonial transformation*, Bill Ashcroft (2001) defende que o conceito de “resistência”, frequentemente empregado em relação a atos de militância política organizada, deve ser expandido para incluir manifestações mais sutis, cotidianas e imprevisíveis de “autoempoderamento indígena” (Ashcroft, 2001, p. 32), especialmente no tocante à resistência artística. Motivado pela percepção dos efeitos transculturais da colonização (Ashcroft, 2001, p. 24) – ou seja, pelas trocas e transformações mútuas que ocorrem na zona de contato entre colonizadores e colonizados – o autor argumenta em favor de uma “resistência” que opere de forma transformativa através de processos de releitura, reinterpretação e reescrita das narrativas e valores imperiais, destacando a agência dos povos colonizados em se apropriarem seletivamente da cultura do colonizador para construir sua própria subjetividade. Partindo dessa perspectiva, propomos pensar a forma como *Tchia* (Awaceb, 2023) reescreve algumas das convenções de jogabilidade dos videogames como um ato de resistência.

Dada a posição de destaque ocupada pelos mapas, é pertinente começar discutindo quais possibilidades de interação com o mundo ficcional o mapa em *Tchia* condiciona para o jogador. Este pode



ser acessado pela primeira vez a partir do momento em que Tchia, chegando ao principal centro urbano da região em busca de seu pai, adquire um panfleto que lhe servirá de mapa – de modo que, desde o princípio, uma visão completa da região explorável é apresentada. Nele, o jogador poderá observar ícones que mostram pontos de interesse a serem explorados para além da missão principal e, quanto mais se explora o mundo, mais pontos de interesse são destacados. Um aspecto crucial é que o mapa não atualiza em tempo real a posição atual do jogador – a qual deve, portanto, ser inferida a partir de outros meios, como a triangulação com pontos de referência na paisagem.

Duas escolhas composicionais não tão comuns chamam imediatamente a atenção: em primeiro lugar, o mapa é revelado em sua totalidade desde o início do jogo, evitando assim o estabelecimento de uma fronteira que convide a conquista (Fuller; Jenkins, 1995) ou de uma região desconhecida que convide a dominação (Fuchs et al., 2018); em segundo lugar, a falta de um marcador que acompanhe a localização do jogador no mapa em tempo real recusa centralizar o mundo do jogo a partir de sua presença. Dessa forma, o jogador se depara não com um espaço que precisa desbravar, mas com um lugar cuja existência independe e cuja história precede sua “chegada”. Junte-se a isso a carga cognitiva que o jogador precisa despender para descobrir seu posicionamento no mundo através da leitura atenta da composição geográfica, e constrói-se uma configuração lúdico-narrativa na qual a versão ficcional da Nova Caledônia assume um papel central no jogo, rivalizando com a centralidade exclusiva costumeiramente dedicada à presença do jogador.

Além do mapa, outro elemento da jogabilidade que condiciona fundamentalmente a interação entre jogador e mundo ficcional é a já mencionada mecânica de “transferência de alma”, que permite que Tchia assuma temporariamente a forma de animais e objetos que cruzam seu caminho, os quais podem apresentar certas habilidades especiais. A descrição que acompanha a mecânica explica que ela “permite controlar objetos ou animais próximos *para usar as habilidades deles a seu favor*” (Awaceb, 2023, grifo nosso) – convidando, inicialmente, à interpretação de que tais animais e objetos existem sob o mesmo regime de utilidade (Dooghan, 2016) encontrado em outros jogos do gênero.

De fato, transferir a alma para certos animais permite que Tchia se movimente pelas ilhas de modo mais eficiente e certas características específicas – como, por exemplo, as pinças de um caranguejo – chegam mesmo a desempenhar um papel essencial em certos momentos da narrativa. O jogador logo percebe, no entanto, que poucos animais e objetos realmente possuem habilidades especiais – e que, dentre os que as possuem, poucos chegam a ser “úteis”. Essa peculiaridade poética é elucidada pelos comentários de Phil Crifo (2023) em entrevista concedida a Allison Call para a *Game Rant*. O desenvolvedor explica que a filosofia de *design* por traz do jogo foi a de pensá-lo como uma “caixa de brinquedos”, na qual



cada mecânica deveria ser autossuficiente em termos do potencial de diversão e liberdade criativa que proporcionaria ao jogador. Especificamente sobre a “transferência de alma”, Crifo comenta:

A partir do momento em que estávamos totalmente comprometidos com o aspecto de brinquedo e *sandbox* da nossa filosofia de *design*, sabíamos que quase tudo teria que ser incluído na mecânica de transferência de alma. [...] O que foi libertador no plano do *design* foi perceber e aceitar que nem todo animal ou objeto deveria ter um propósito ou ser decisivamente importante. (Crifo, 2023)¹²

A consequência estética dessa escolha poética é que a possibilidade de se transformar em animais ou objetos, para além de cumprir um objetivo lúdico ou narrativo, torna-se atrativa simplesmente porque permite ao jogador experimentar novas possibilidades de interação com o mundo, condicionadas por seres diversos. Além de descentralizar o ponto de vista humano e diluir a individualidade frequentemente esperada de personagens protagonistas (Jayanth, 2021) em uma multiplicidade de pontos de vista possíveis, um resultado semântico interessante dessa configuração é que, no mundo ficcional de *Tchia*, a exploração de ambientes naturais é interpretada mais como um fim prazeroso em si mesmo que como um meio para um objetivo externo.

Uma última observação é pertinente sobre a forma como, em muitos videogames, os jogadores são convidados a reconstruir o mundo “como expressão de si mesmos” (Jayanth, 2021; Trammell, 2022), através, por exemplo, da exploração de recursos naturais e da construção de novas estruturas (Mukherjee, 2016). Na história de *Tchia*, o vilão Meavora e seus capangas gerenciam uma série de fábricas que afetam negativamente o meio-ambiente da região. Como parte da missão de resgatar seu pai, Tchia precisa sabotar essas fábricas e eliminar os acampamentos dos capangas de Meavora. Ao mobilizar, em sua narrativa, uma prática de guerrilha militante que encontra paralelos com o mundo real – afinal, as fábricas sabotadas por Tchia trabalham com extração de minérios, produção de tecidos e abate de animais, espelhando algumas das indústrias mais destrutivas do planeta –, o jogo estabelece uma retórica de recuperação ambiental, na qual as únicas modificações expressivas que o jogador pode fazer no mundo estão relacionadas à restrição/eliminação da presença extrativista e industrial representada por Meavora.

¹² “Once we were fully committed to the sandbox, toy-like aspect of our design philosophy, we knew we had to make almost everything possessable by soul-jumping. [...] What was liberating on the design front was to realize and accept that not every animal or object should have a purpose or be of significant importance.”



Une-se a isso um importante detalhe de ambientação referente aos “suvenirs trançados”, um dos principais “recursos” do jogo, cuja presença aparece indicada por todo o mapa e que podem ser trocados por itens cosméticos não essenciais à aventura. Ao representar esse “recurso” como um item de confecção conectado a uma prática cultural comum na Nova Caledônia – a de trançar folhas de palmeira – evita-se reproduzir a relação extrativista, tão cara à ideologia capitalista-colonialista, que subjuga a natureza à vontade humana. Em vez disso, o jogador de *Tchia* “extraí” do ambiente pequenos apetrechos artesanais, a presença ou a coleta dos quais não interfere negativamente no ecossistema local. O efeito combinado dessas duas atividades – de eliminar os acampamentos inimigos e coletar os suvenirs trançados – é que o mapa vai sendo progressivamente desobstruído de ícones que indicam a presença humana (Figura 2). Dessa forma, a relação transformativa mais ampla que a presença do jogador ocasiona no mundo do jogo não é a da reconstrução do ambiente como expressão de si, mas a da restauração de seu estado natural.

Figura 2 – Duas capturas de tela mostrando uma seção do mapa em *Tchia* antes e depois da interferência do jogador



Fonte: Awaceb (2023)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ashcroft (2001, p. 43) aponta que os sujeitos colonizados frequentemente consomem e se apropriam da cultura, dos discursos e das tecnologias dominantes para cumprir objetivos muito diferentes daqueles idealizados pelos colonizadores. No caso aqui destacado, a tecnologia que dá suporte



aos videogames e as bases coloniais do discurso que perpassa essa forma de arte são “consumidos” por uma cultura subalterna e transformados em uma forma de resistência. Mesmo que, em muitos aspectos, *Tchia* se adeque à sensibilidade cosmopolita requerida por um mercado globalizado – o que talvez explique seu sucesso dentro desse mercado –, o jogo consegue, mesmo assim, integrar a cultura regional da Nova Caledônia a seu mundo ficcional e subverter o paradigma do jogador-colonizador no gênero de exploração e aventura *sandbox*. O que resulta disso é um produto culturalmente híbrido que se engaja profundamente com as contradições que emergem da condição pós-colonial de sua origem.

Assim, consideramos que o caso de *Tchia* ilustra a potência política das manifestações culturais híbridas que emergem na zona de contato entre norte e sul global. A partir da análise aqui empreendida, esperamos ter mapeado algumas das possíveis estratégias de resistência pós-colonial adotadas no campo de disputa político-cultural que são os videogames. Partimos de uma revisão bibliográfica que identificou, em diversos elementos poéticos dos jogos, um meio privilegiado a partir do qual a ideologia capitalista-colonial é reproduzida. Imerso nesse contexto, *Tchia* adota uma estratégia de transculturação que subverte as convenções típicas dos videogames – pautadas, em última instância, pela sensibilidade estética de povos do norte global. Dessa forma, o jogo focaliza as trocas que ocorrem na zona de contato entre culturas, reinterpreta livremente mitos/lendas regionais a partir de uma ambientação fantástica, e integra ao mundo ficcional elementos culturais autênticos da Nova Caledônia – como comidas típicas, instrumentos musicais da região, e a prática do *coutume*. Além disso, *Tchia* também resiste a esse paradigma colonial ao implementar regras e procedimentos que incentivam relações lúdicas alternativas entre jogador e mundo ficcional, como, por exemplo: a centralização no mundo ficcional e seus elementos naturais em detrimento da centralização na presença do jogador; a representação da natureza não como um meio para um fim, mas como um fim em si mesma; e o estabelecimento de uma relação transformativa entre jogador e mundo ficcional que é pautada pela lógica da recuperação ambiental.

REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen. O jogo da investigação: abordagens metodológicas à análise de jogos. Tradução de Anabela Vinagre. **Caleidoscópio**, n. 4, p. 9-23, 2003. Disponível em: <https://revistas.ulusofona.pt/index.php/caleidoscopio/article/view/2228>. Acesso em: 19 dez. 2025.

ABATH, Daniel. A pervasividade do neoliberalismo nas representações de trabalho precário do game *Death Stranding*. **Contracampo**, Niterói, v. 40, n. 3, p. 01-13, 2021. Disponível em: <http://doi.org/10.22409/contracampo.v40i3.50722>. Acesso em: 17 dez. 2025.



ASHCROFT, Bill. **Post-colonial transformation**. Londres: Routledge, 2001.

AWACEB. Tchia. [s.l.]: Kepler Interactive, 2023. Videogame.

BAFTA. Games Awards 2024 results. 2024. Disponível em: <https://www.bafta.org/awards/games/?award-year=2024>. Acesso em: 21 out. 2025.

BOGOST, Ian. **Persuasive games**: the expressive power of videogames. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2007.

CRIFO, Phil. How Tchia captures the feeling and myths of New Caledonia with its environment and play. [Entrevista concedida a] Joel Couture. **Game Developer**, 21 mar. 2024. Disponível em: <https://www.gamedeveloper.com/design/how-tchia-captures-the-feeling-and-myths-of-new-caledonia-with-its-environment-and-play->. Acesso em: 21 out. 2025.

CRIFO, Phil. Tchia interview: game director discusses new soul-jumping mechanic, more. [Entrevista concedida a] Allison Call. **Game Rant**, 28 mar. 2023. Disponível em: <https://gamerant.com/tchia-interview-soul-jumping-gameplay-culture-influences-challenges/>. Acesso em: 21 out. 2025.

DOOGHAN, Daniel. Digital conquerors: Minecraft and the apologetics of neoliberalism. **Games and Culture**, v. 14, n. 1, p. 1-20, 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/1555412016655678>. Acesso em: 21 out. 2025.

DYER-WITHEFORD, Nick; DE PEUTER, Greig. **Games of empire**: global capitalism and video games. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.

FERNÁNDEZ-VARA, Clara. **Introduction to game analysis**. 3. ed. Nova Iorque: Routledge, 2024.

FUCHS, Michael; ERAT, Vanessa; RABITSCH, Stefan. Playing serial imperialists: the failed promises of BioWare's video game adventures. **The Journal of Popular Culture**, v. 51, n. 6, p. 1476-1499, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.1111/jpcu.12736>. Acesso em: 21 out. 2025.

FULLER, Mary; JENKINS, Henry. Nintendo® and New World travel writing: a dialogue. In: JONES, Steven G. (Ed.). **Cybersociety**: computer-mediated communication and community. Thousand Oaks: Sage, 1995. p. 57-72.

IWABUCHI, Koichi. Marketing 'Japan': Japanese cultural presence under a global gaze. **Japanese studies**, v. 18, n. 2, p. 165-180, 1998. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/10371399808727650>. Acesso em: 21 out. 2025.



JAYANTH, Meghna. White protagonism and imperial pleasures in game design. In: DiGRA India 2021. Conferência de abertura. 2021. Disponível em: <https://medium.com/@betterthemask/white-protagonism-and-imperial-pleasures-in-game-design-digra21-a4bdb3f5583c>. Acesso em: 21 out. 2025.

JUUL, Jesper. **Half-real**: video games between real rules and fictional worlds. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2005.

LEBLIC, Isabelle. Kanak identity, new citizenship building and reconciliation. **Journal de la Société des Océanistes**, v. 125, p. 271-282, 2007. Disponível em: <https://doi.org/10.4000/jso.1004>. Acesso em: 21 out. 2025.

MACLEOD, Kayleigh. Harnessing cultural fragrance for meaningful game development. In: Video Game Cultures 2024 – The Other Conference, 2024, Birmingham. **Proceedings** [...] Birmingham, 2024. p. 1-8.

MUKHERJEE, Souvik; HAMMAR, Emil Lundedal. Introduction to the special issue on postcolonial perspectives in game studies. **Open Library of Humanities**, v. 4, n. 2, p. 1-14, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.16995/olh.309>. Acesso em: 21 out. 2025.

MUKHERJEE, Souvik. Playing subaltern: video games and postcolonialism. **Games and Culture**, v. 13, n. 5, p. 1-17, 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/1555412015627258>. Acesso em: 21 out. 2025.

MURRAY, Soraya. The work of postcolonial game studies in the play of culture. **Open Library of Humanities**, v. 4, n. 1, p. 1-25, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.16995/olh.285>. Acesso em: 21 out. 2025.

ORTIZ, Fernando. **Contrapunteo cubano del tabaco y el azúcar**. Barcelona: Editorial Ariel, 1973.

PAINI, Anna. Re-dressing materiality: robes mission from 'colonial' to 'cultural' object, and entrepreneurship of Kanak women in Lifou. In: GNECCHI-RUSCONE, Elisabetta; PAINI, Anna. (Eds.). **Tides of innovation in Oceania**: value, materiality and place. Acton: Australian National University Press, 2017. p. 139-178.

PRATT, Marie Louise. **Os olhos do império**: relatos de viagem e transculturação. Tradução de Jézio Hernani Bonfim Gutierre. Bauru: EDUSC, 1999.

RAMA, Ángel. **Transculturación narrativa en América Latina**. 4. ed. Coyoacán: Siglo XXI Editores, 2004.



RAMÍREZ-MORENO, Carlos; NAVARRETE-CARDERO, Luis. Transculturation in Latin American video game production: between regionalism and cosmopolitanism. **Games and Culture**, v. 0, n. 0, p. 1-22, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/15554120241273415>. Acesso: 21 out. 2025.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of play**: game design fundamentals. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2004.

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, 2021. Disponível em: <http://doi.org/10.22409/contracampo.v40i3.50293>. Acesso em: 17 dez. 2025.

STATERI, Julia; SOUZA, Jaderson. Propondo princípios orientadores à produção decolonial de videogames diversos. **Contracampo**, Niterói, v. 40, n. 3, p. 1-23, 2021. Disponível em: <http://doi.org/10.22409/contracampo.v40i3.50212>. Acesso em: 17 dez. 2025.

THE GAME AWARDS. Rewind 2023. c2025. Disponível em: <https://thegameawards.com/rewind/year-2023>. Acesso em: 21 out. 2025.

TRAMMELL, Aaron. Decolonizing play. **Critical Studies in Media Communication**, v. 39, n. 3, p. 239-246, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/15295036.2022.2080844>. Acesso em: 21 out. 2025.

WARDRIP-FRUIJN, Noah. **How Pac-Man eats**. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2020.