



<https://doi.org/10.47456/simbitica.v12i2.49811>

## Jogos eletrônicos, cultura e sociedade

*Video Games, Culture, and Society*

*Juegos Electrónicos, Cultura y Sociedad*

**Everton Garcia da Costa**

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

**Rafael Bisso-Machado**

Universidade Federal de Ciências da Saúde de Porto Alegre

**Thatiana Aquino**

Universidade do Minho

**Resumo** Desde a virada do milênio, os videogames se expandiram e diversificaram, consolidando uma posição hegemônica dentro da cultura *pop* contemporânea. O público que consome games, da mesma forma, também se diversificou. Hoje, estima-se que mais de 40% da população mundial jogue em algum tipo de dispositivo eletrônico. À luz da relevância que os games possuem nas sociedades contemporâneas, o presente dossiê temático teve como foco reunir trabalhos que problematizem a relação entre jogos eletrônicos, cultura e sociedade. As contribuições aqui reunidas, oriundas de diferentes áreas do conhecimento, abordam e aprofundam um conjunto questões intrínsecas ao universo dos videogames. Dessa forma, este dossiê contribui para o fortalecimento dos *games studies*, sendo uma importante referência àqueles/as que se dedicam a investigação dos jogos.

**Palavras-chave:** Jogos Eletrônicos; Videogames; Cultura; Sociedade.



Esta obra está licenciada sob uma licença Creative Commons – Atribuição Não Comercial 4.0 Internacional. *Simbiótica. Revista Eletrônica*, Vitória. ISSN: 2316-1620

**Abstract** Since the turn of the millennium, video games have expanded and diversified, consolidating a hegemonic position within contemporary pop culture. The gaming audience has also diversified. Today, it is estimated that more than 40% of the global population plays on some type of electronic device. In light of the relevance that games hold in contemporary societies, this thematic dossier aims to bring together works that problematize the relationship between electronic games, culture, and society. The contributions gathered here, originating from different fields of knowledge, address and deepen a set of issues intrinsic to the universe of video games. Thus, this dossier contributes to the strengthening of game studies and serves as an important reference for those dedicated to the investigation of games.

**Keywords:** Electronic Games; Video Games; Culture; Society.

**Resumen** Desde el cambio de milenio, los videojuegos se han expandido y diversificado, consolidando una posición hegemónica dentro de la cultura pop contemporánea. El público que consume videojuegos también se ha diversificado. Hoy se estima que más del 40% de la población mundial juega en algún tipo de dispositivo electrónico. A la luz de la relevancia que tienen los videojuegos en las sociedades contemporáneas, este dossier temático tiene como objetivo reunir trabajos que problematizan la relación entre juegos electrónicos, cultura y sociedad. Las contribuciones aquí reunidas, provenientes de diferentes áreas del conocimiento, abordan y profundizan un conjunto de cuestiones intrínsecas al universo de los videojuegos. De esta manera, este dossier contribuye al fortalecimiento de los game studies, constituyéndose en una referencia importante para quienes se dedican a investigar los juegos.

**Palabras clave:** Juegos Electrónicos; Videojuegos; Cultura; Sociedad.

*Recebido em 10-06-2025  
Modificado em 23-07-2025  
Aceito para publicação em 08-08-2025*

## Introdução

**E**m setembro de 1972, a Magnavox — empresa à época subsidiária da Philips — lançou o *Odyssey*, primeiro console doméstico da história. Apenas dois meses depois, em novembro, a Atari lançou *Pong*, um arcade que rapidamente se popularizou, mas na verdade rodava uma cópia otimizada de um jogo de tênis de mesa originalmente desenvolvido para o *Odyssey* — o que gerou uma disputa judicial entre a Magnavox e a Atari. Naquele ano, em meio a esse imbróglio jurídico, nascia a indústria de jogos eletrônicos.

Se no começo os videogames eram vistos por muitos como brinquedos para crianças, tecnologias sedativas para adolescentes do gênero masculino, ou ainda, como mídias que promoveriam a adoção de comportamentos violentos entre os jovens, hoje, observamos que os videogames superaram boa parte desses estereótipos, ocupando uma posição hegemônica dentro da cultura *pop* contemporânea. O *Global Games Market Report* (Newzoo, 2024) destaca que, em 2024, o mercado global de games movimentou quase US\$ 188 bilhões — crescimento de 2,1% em relação ao ano anterior. Segundo o documento, há no planeta em torno de 3,4 bilhões de jogadores (aproximadamente 40% da população global), dos quais 1,5 bilhão são jogadores pagantes — ou seja, gastam dinheiro de algum modo com jogos.

A influência cultural dos videogames adquiriu notoriedade, sobretudo na primeira década dos anos 2000, momento em que o número de “jogadores casuais” superou o dos chamados *hardcore gamers*. Sobre isso, Jesper Juul (2009) destaca que houve nessa época um crescimento significativo de pessoas interessadas em jogos menos complexos, com curvas de aprendizado menos acentuadas, com pouco conhecimento técnico sobre *hardware*, e que não necessariamente se viam como parte de uma “comunidade gamer” — ao contrário dos jogadores mais *hardcore*, que têm preferência por jogos mais difíceis e complexos, conhecimento técnico sobre equipamentos específicos (computadores, placas de vídeo etc.) e que possuem um forte vínculo de pertencimento com o meio gamer. Conforme Juul, essa “revolução casual” significou não apenas a expansão, mas a diversificação do público que consome videogames, o que por sua vez levou a indústria a se reinventar, no sentido de criar jogos mais diversos e flexíveis.

Podemos afirmar que vivemos hoje no âmbito de uma “cultura gamer”, a qual, segundo Muriel e Crawford (2018:2), pode ser definida como a “institucionalização de práticas, experiências e significados de videogames), que permeia nossas sociedades e fornece uma lente significativa a partir da qual podemos analisar aspectos sociais mais amplos e questões da sociedade contemporânea”. Essa cultura gamer pode ser observada na imensa parafernália de produtos direcionada ao público gamer (roupas, materiais escolares, alimentos etc.); no desenvolvimento de filmes e seriados, de grande apelo comercial, baseados em grandes franquias de jogos, como por exemplo, as séries *The Last of Us* (HBO), *Fallout* (Amazon Prime), *Halo* (Paramount+), e dos filmes *Super*

*Mario Bros.* (Universal Studios) e *Um Filme Minecraft* (Warner Bros. Pictures); ou ainda, nos debates sobre gamificação, cada vez mais presentes em áreas como a administração e a educação.

Nessa seara, considerando a enorme influência cultural dos videogames no mundo atual, justifica-se a consolidação dos *games studies*, isto é, o campo interdisciplinar de investigações em torno dos jogos eletrônicos. Conforme destaca Perani (2017), tal campo se estrutura especialmente no começo dos anos 2000, a partir da polêmica entre duas correntes de pesquisa rivais: a narratologia e a ludologia. Para os narratologistas, a melhor forma de compreender os videogames seria através de suas estruturas narrativas, isto é, enredo, personagens, etc., devendo serem mobilizados aportes teórico-metodológicos de áreas como a literatura e o cinema para o estudo dos games. Já para os ludologistas, os videogames precisam ser compreendidos como sistemas lúdicos constituídos por regras e mecânicas próprias, ficando a história (narrativa) em segundo plano. Hoje, pode-se afirmar que há um certo consenso dentro dos *games studies* de que ambas as abordagens não apenas são pertinentes, como também devem ser articuladas no estudo dos games.

Não obstante a consolidação dos *games studies*, permanece ainda, no âmbito das Ciências Humanas e Sociais, especialmente no Brasil, uma escassez de produções acadêmicas sobre jogos eletrônicos. Como refletimos em outro momento (Costa, 2025), áreas como a Sociologia pouco têm adotado os videogames como seu objeto de investigação. A maior parte das publicações são bastante recentes, tendo sido publicadas na última década. A exceção é a Educação, área em que há muito construiu-se um profícuo debate em torno dos jogos como objetos de aprendizagem.

Os videogames também vêm apresentando uma importância e interrelação crescente com a ciência, desde a produção do saber científico, até o seu aprendizado e divulgação. Jogos "comerciais", ou seja, originalmente destinados ao entretenimento, podem ser usados por cientistas como uma ferramenta de aprendizagem, sobretudo, porque os videogames incentivam os jogadores a aprender por tentativa e erro. Videogames como *Dawn of Man* (Madruga Works, 2019), por exemplo, podem ser usados para ensinar sobre a evolução humana (Bisso-Machado, 2021). O ensino de ciências pode ser aprimorado por meio de jogos, como o Minecraft (Mojang Studios, 2011), que promovem o aprendizado interativo e o engajamento. Os jogos proporcionam uma plataforma educacional divertida e envolvente, contrastando com os métodos tradicionais de ensino. A educação online está se tornando cada vez mais popular, melhorando a acessibilidade e reduzindo custos. Não obstante toda a discussão que existe em torno da EAD e do uso das tecnologias na educação, há uma série de estudos os quais demonstram que, em casos específicos, o aprendizado online pode ser tão eficaz quanto o ensino presencial. Nesse contexto, os jogos eletrônicos emergem como ferramentas que permitem aos alunos aprender em seu próprio ritmo, evitando o tédio ou a frustração. A imersão em jogos promove o foco e o *feedback* imediato, podendo

melhorar os resultados da aprendizagem. Dentro do mundo virtual dos videogames, o fracasso é visto como parte da aprendizagem, incentivando a tentativa e o erro (Smaldone *et al.*, 2017).

Para além dos jogos comerciais criados originalmente com o intuito de entretenimento, há um número crescente de jogos criados por cientistas com o objetivo de promover a educação científica e a divulgação científica. Um dos autores do presente artigo (Rafael Bisso-Machado) trabalhou como Consultor Científico para o videogame Adaptopia (Doherty *et al.*, 2023). Ele foi desenvolvido pelos alunos da disciplina de Tópicos Especiais em Design de Jogos: Estúdio de Jogos Científicos do Maryland Institute College of Art (MICA), sob a orientação da Professora Melanie Stegman. Esse jogo foi desenvolvido com o objetivo de ensinar conceitos de genética de populações humanas. Adicional ao tópico de ensino objetivado, o processo de criação do jogo também demonstra que é possível criar uma ferramenta de aprendizado interativo (o videogame em questão) em um curto de período de tempo e com uma equipe pequena.

Juntamente ao ensino temos a divulgação científica. A divulgação científica é o conceito de transposição do conhecimento científico (gerado por cientistas) para o público em geral. Uma comunicação científica eficiente busca fazê-lo em uma linguagem acessível e de fácil compreensão, utilizando recursos e técnicas que facilitem esse diálogo, adaptando o discurso. Minecraft Education (Mojang Studios, 2016) é um exemplo eficiente e versátil de videogame usado como plataforma para comunicação científica. Minecraft (Mojang Studios, 2011) é um dos videogames mais populares de todos os tempos e, nesta versão, Minecraft Education (Mojang Studios, 2016), instituições científicas podem se replicar nesse ambiente virtual, dando acesso a essas instituições a milhões de pessoas. Fiocraft (Mojang Studios & Fiocruz, 2020) é um exemplo de uma dessas iniciativas: trata-se da reconstrução virtual do campus da Fiocruz, localizado em Manguinhos, dentro do mundo de Minecraft.

Os exemplos mostrados acima demonstram que os videogames, quando devidamente utilizados, podem expor as pessoas a conceitos científicos, levando-as a aprender mais sobre esses conceitos (de uma fonte confiável, em caso de terem boa curadoria científica), agindo assim como importante meio de divulgação científica (Bisso-Machado, 2024).

Embora, o uso dos games, como meio de expressão cultural, social e científica, tenha ganhado destaque significativo nas últimas décadas, cabe salientar que a maioria dos jogos produzidos comercialmente reflete os valores e a memória histórica predominantes do hemisfério norte, relegando as narrativas do sul global a um segundo plano ou, pior ainda, distorcendo-as para se adequarem aos padrões globais estabelecidos. Para Cabecinhas (2022:17), a memória histórica “é socialmente construída, sendo simultaneamente uma causa e um efeito das dinâmicas sociais, contribuindo e sendo moldada pelas assimetrias de distribuição de recursos materiais e simbólicos”. Assim, ao desempenhar função de ferramenta comunicadora e de cunho

social, os games têm a capacidade de alavancar sua utilização para além do uso recreativo, podendo servir de veículos para o resgate e a reinterpretação de memórias coletivas.

Sobre memória histórica e games, Torres (2015), afirma que os jogos eletrônicos são uma das mais importantes fontes de entretenimento da atualidade, ao mesmo tempo que funcionam como um meio de comunicação em que podem ser apreciadas diferentes visões das sociedades. Nesse sentido, a abordagem dos games é da narrativa e da criação de significados a partir de temáticas com potenciais em discutir questões sobre identidade, cultura, política e a própria ciência.

A participação online tornou-se uma experiência de vida real, uma construção do ser que é mediada pelas ferramentas informáticas para reflexão e comunicação. O uso de plataformas online oferece aos usuários a oportunidade de criar suas identidades virtuais, experimentando interações que refletem a realidade (Sá, 2008). Essa mediação por dispositivos digitais permite aos participantes explorar novas facetas de si mesmos e interagir em um ambiente que mistura elementos da realidade e da virtualidade, desafiando as fronteiras entre o físico e o digital.

Outrossim, para Cunha (2011), a relação entre as plataformas digitais e a construção da memória influência de maneira significativa a forma como lembramos eventos passados e construímos o presente. Nas redes sociais, por exemplo, os eventos do presente são imediatamente compartilhados. Isso cria uma espécie de memória instantânea, na qual o que acontece agora pode ser recordado facilmente no futuro. No mar infinito de informações, os lugares passam a ser narrados de forma incessante e as tecnologias móveis, como o celular, possibilitam a escrita sobre um determinado lugar, em um determinado tempo, associado a uma experiência e consequentemente uma memória. É justamente esta história presente que vai se cristalizar em camadas de memórias sobre o acontecimento narrado.

Nesse sentido, as redes e os games também contribuem para a formação de memórias coletivas, em que eventos compartilhados por muitos usuários se tornam parte da identidade cultural de um grupo. Isso pode incluir desde eventos políticos significativos até fenômenos culturais, a chamada “narração móvel”. Dentro do espaço dinâmico e virtual dos jogos eletrônicos, os jogadores forjam suas próprias identidades e também identidades coletivas, que misturam aspectos subjetivos, culturais, elementos audiovisuais e narrativos (Artifon, Rebs & Lorenzatto, 2024).

Dessa forma, os games, mais do que servirem ao entretenimento, se tornam uma plataforma de reflexão crítica sobre o passado e o presente, estimulando o questionamento e a análise dos eventos históricos e suas implicações nas realidades atuais. Através das ludo-narrações, ambientações e personagens desenvolvidos de forma detalhada e realista, os games têm o potencial de revisitar toda história e memória regionais, ampliando, assim, os horizontes culturais e intelectuais dos jogadores ao redor do mundo.

Vale destacar ainda que, como sistemas simbólicos, os games reproduzem ou desconstroem estereótipos sociais, reiteram ou desconstroem as ideologias dominantes, criam novas formas de socialização mediadas pela tecnologia e estão cada vez mais presentes na vida de pessoas com realidades socioeconômicas e culturais muito díspares, e colocam-se no centro de disputas políticas e ideológicas (Kerche & Mendes, 2021). Olhar para os videogames, assim, significa lançar um olhar a sociedade contemporânea, que tem nos jogos uma de suas principais facetas.

Com efeito, a partir do exposto, fica evidente que os jogos eletrônicos são objetos muito caros à investigação social. À luz desse reconhecimento da relevância dos videogames, o presente dossiê temático procurou reunir trabalhos de diferentes áreas das Ciências Humanas e Sociais, que tomam os jogos eletrônicos como objeto de investigação, tendo como norte a relação games, cultura e sociedade.

## Apresentação dos trabalhos

O artigo que abre a coletânea é “Jogos que se sabem jogos: notas sobre a análise metaficcional nos videogames”, de Matheus Rodrigo Serafim Rodrigues e Ricardo Jorge de Lucena Lucas. Os autores analisam os desafios metodológicos para a análise da metaficação nos games, dialogando com a teoria literária. Defendem o argumento de que a metaficação pode não apenas ser adotada como ponto de partida para reflexões sobre a relação cultura e sociedade, como também contribuir para a consolidação dos *games studies* como campo de investigação interdisciplinar.

Na sequência, “Sátiras jogáveis: análise da retórica procedural em jogos de charge sobre política” é assinado por Eliza Bachega Casadei e Mauro Miguel Rodrigues Berimbau. O artigo parte do entendimento de que os games são capazes de transmitir posicionamentos político-ideológicos não apenas por conteúdo, mas também por seus elementos mecânicos. À luz desse pressuposto teórico, os autores procuram analisar alguns jogos charges políticos, lançados recentemente no Brasil.

O terceiro artigo é “Game Jams como produção político-cultural: a GameJamPlus sob ótica do marco legal dos jogos brasileiros”, de Caio Túlio Olímpio Pereira da Costa e Thays Pantuza. Os autores analisam como as Game Jams impactam a produção cultural, o desenvolvimento de comunidades de prática, e o fomento à indústria de jogos no país. Mais precisamente, o texto procura compreender como as Game Jams impactam na capacitação e profissionalização de empresas do setor, assim como sua influência no processo de formulação de políticas públicas e editais de fomento à cultura no Brasil. Para tanto, são tomados dados qualitativos e quantitativos, analisados à luz de teorias dos *games studies*.

O quarto artigo é “Interseccionalidade nos Jogos Digitais: uma análise dos jogos Celeste e GTA San Andreas”, de Daiane da Silva Carvalho, Laryssa dos Santos Waltter e Marcelo Fróes Veleda. Este artigo analisa a interseccionalidade nos jogos digitais, utilizando dois jogos muitos famosos (um indie e um AAA) como objetos de estudo. Os autores fazem análise de conteúdo dos elementos dos jogos (personagens, narrativas e contextos). A inclusão desses elementos nos jogos é um exercício de aprofundamento sobre as múltiplas vivências e realidades possíveis que atravessam as subjetividades de quem joga. O artigo mostra que jogos não estão fora da realidade social e das disputas políticas que moldam a realidade. Eles são produzidos no meio dela e podem tanto reproduzir estereótipos quanto servir como meios de resistência.

O quinto artigo é “GraphoGame: entre a gamificação da infância e a desmoralização do ensino”, de Gilmar Montargil e Ana Paula Pinheiro da Silveira. O artigo discute a implementação de jogos, especificamente o GraphoGame, nos processos educacionais de crianças e jovens. Ele aborda a sugestão do então Presidente Jair Bolsonaro, em outubro de 2022, de utilizar o GraphoGame para corrigir a defasagem educacional causada pela pandemia do coronavírus. Os autores buscam fazer uma discussão da implementação de games nos processos educacionais de crianças e jovens. O artigo mostra que, embora o GraphoGame possa ser uma ferramenta útil para a alfabetização, ele não substitui a necessidade de políticas de letramento que priorizem contextos sociais e a experimentação de vários modos de linguagem.

O sexto artigo é “A importância da participação individual para o sucesso coletivo no jogo eletrônico: vivências colaborativas em March of Empires”, de Micheline Dayse Gomes Batista. Este artigo discute a importância da participação individual para o sucesso coletivo em jogos. Os autores partem do jogo March of Empires como objeto de estudo, e adotam uma abordagem qualitativa, utilizando um estudo netnográfico e entrevistas com dez membros da aliança The Belgians. O artigo mostra como a participação em uma aliança permite crescimento e evolução mais rápidos, mas exige comprometimento mútuo e contínuo. Além disso, o estudo analisa as dinâmicas de colaboração e os desafios enfrentados pelas comunidades de jogo, como a desigualdade de esforços e o desgaste ao longo do tempo.

O sétimo artigo, intitulado “Com que roupa eu vou? Um perfil brasileiro do consumo de skins no jogo League of Legends”, dos autores Ibhny Afonso Sena Ferreira e Luiz Cesar Silva dos Santos, aborda a temática do consumo de *skins* nos famosos jogos *League of Legends* e *League of Legends: Wild Rift*, desenvolvidos e publicados pela gigante estadunidense *Riot Games*. O artigo evidencia novas formas de consumo no ambiente dos jogos eletrônicos online, em que *status*, diferenciação e prestígio parecem ser a nova ordem dominante e determinante para a “aquisição de bens”. A partir de uma pesquisa bibliográfica e coleta de dados quantitativos, o trabalho revela e identifica as principais motivações dos(as) jogadores(as) brasileiros(as) em adquirir bens virtuais.

dessa natureza e como este nicho de consumo age como mediador social entre os sujeitos nestes dois jogos.

O oitavo artigo é “Entretenimento e consumo: adquirindo bens digitais e criando distinção social no game *Marvel Snap*”, do autor Vicente Martin Mastrocota. Neste artigo, o autor faz uma abordagem sobre o game *Marvel Snap*, um jogo eletrônico lançado em 2022, de cartas colecionáveis, desenvolvido pela *Second Dinner* e publicado pela *Nuverse*, disponível para *Windows*, *Android* e *iOS*. Assim como o sétimo artigo, este trabalho também investiga o fenômeno da aquisição/venda de bens virtuais, experiência do(a) jogador(a) e consumo online como indicativo de distinção social — neste caso, através da venda de cartas e do comércio de itens cosméticos em uma loja virtual. O artigo também destaca a influência que esse tipo de jogo tem para a construção da identidade do(a) jogador(a), bem como na consolidação da comunidade jogadora. Configura-se, portanto, um novo modelo de negócio escalável para a marca, em que o(a) jogador(a) passa a ser também consumidor(a). A marca potencializa sua propriedade intelectual criando mecanismos dentro e fora do universo online para a fidelização do seu público.

O nono e último artigo do dossiê tem como título “Globalização e e-Sports: a construção de um esporte espetáculo digital”, dos autores Jéssica Barbosa Ferreira e Wanderley Marchi Júnior. Neste artigo, Jéssica e Wanderley trazem para discussão os esportes eletrônicos como um acontecimento espetacularizado, fruto da união da tecnologia e da mídia. Com o aumento significativo do número de adeptos dos *e-Sports*, esta categoria está se aproximando rapidamente dos esportes tradicionais, ganhando a atenção de um público cada vez mais jovem. Nascidos na contemporaneidade, os esportes eletrônicos vieram para ficar, prova disso são as plataformas de *streaming*, que desempenham um papel fundamental para a criação de comunidades globais, além da conexão em tempo real que impulsiona a participação e dinamização dos seus consumidores. Assim como o surgimento de novos produtos culturais e econômicos, os *e-sports* apontam uma transformação do esporte e do entretenimento.

Como é possível observar, os textos reunidos neste dossiê abordam uma grande diversidade de questões relacionadas ao universo dos jogos eletrônicos. São reflexões que contribuem para o fortalecimento dos *games studies* no Brasil, posicionando-se como uma importante referência àqueles/as que se dedicam ao estudo dos videogames.

Ótima leitura!

## Referências

- ARTIFON, Simone; REBS, Rebeca R.; LORENZATTO, Nalva de L. (2024). "Jogos online como espaço de construção identitária". *Simbiótica*, v. 11, n. 3, 2024. [Consult. 04-08-2025]. Disponível em <https://doi.org/10.47456/simbitica.v11i3.43333>
- BISSO-MACHADO, Rafael. (2021). "Dawn of man: Videogames as a tool for science dissemination". *American Journal of Physical Anthropology*, v. 176, pp. 726-727. [Consult. 04-08-2025]. Disponível em <https://doi.org/10.1002/ajpa.24358>
- BISSO-MACHADO, Rafael. (2024). "Videogames como ferramenta de divulgação científica e cultural". *Revista de Antropología y Sociología: Virajes*, v. 26, n. 1, pp. 189-198. [Consult. 04-08-2025]. Disponível em <https://doi.org/10.17151/rasv.2024.26.1.8>
- CABECINHAS, Rosa. (2022). "Outras histórias. Ativismos mnemónicos, género e interseccionalidades", in M. Ledo-Andion, M. Pérez-Pereiro, S. Baamonde e M. Barreiro-Gozález Soliña (orgs.) Co(m)xénero. Cadernos de comunicación e xénero. *Vía Láctea*, A Coruña, v. 2, pp. 15-35.
- CABECINHAS, Rosa. (2024). "Reparar a Comunicação. Despatriarcalizar, Descolonizar e Ecologizar a Cultura Mediática". *Revista Vista*, v. 13, e024009. [Consult. 04-08-2025]. Disponível em <https://doi.org/10.21814/vista.5597>
- COSTA, Everton G. (2025). "Potencialidades dos jogos eletrônicos para o ensino de sociologia". *Contrapontos*, v. 25, n. 1, pp. 17-30. [Consult. 04-08-2025]. Disponível em <https://periodicos.univali.br/index.php/rc/article/view/20544>
- CUNHA, Magda R. (2011). "A memória na era da reconexão e do esquecimento". *Revista Em Questão*, v. 17, n. 2, pp. 101-115. [Consult. 04-08-2025]. Disponível em <https://seer.ufrgs.br/index.php/EmQuestao/article/view/22062>
- DOHERTY, Mordecai; MCGINTY, Alysse; ZAHRADNICK, Dee; LEISEROWITZ, Toby; STEIN, Noah; BISSO-MACHADO, Rafael; STEGMAN, Melanie. (2023). Adaptopia. [Consult. 04-08-2025]. Disponível em <https://freakflaggames.itch.io/adaptopia>
- KERCHE, Francisco; MENDES, Miguel B. (2024). "Caminhos cruzados: uma possível radicalização do YouTube Gamer". *Simbiótica*, v. 8, n. 4, pp. 128-152. [Consult. 04-08-2025]. Disponível em <https://doi.org/10.47456/simbitica.v8i4.37349>
- JUUL, Jesper. (2009). *A casual revolution: reinventing video games and their players*. Cambridge, Massachusetts/ London, England, The MITPress.
- MADRUGA WORKS. (2019). Dawn of Man. [Consult. 04-08-2025]. Disponível em <http://madrugaworks.com/dawnofman/>
- MURIEL, Daniel; CRAWFORD, Garry. (2018). *Video games as culture*. Considering the role and the importance of de the video games in the contemporary society. Nova Iorque, Routledge.
- MOJANG STUDIOS. Minecraft. (2011). [Consult. 04-08-2025]. Disponível em <https://www.minecraft.net/>
- MOJANG STUDIOS. Minecraft Education. (2016). [Consult. 04-08-2025]. Disponível em <https://education.minecraft.net/en-us>
- MOJANG STUDIOS; FIOCRUZ. Fiocraft. (2020).
- NEWZOO. (2024). *Global Games Market Report*. [Consult. 04-08-2025]. Disponível em [https://best-of-gaming.be/wp-content/uploads/2024/09/2024\\_Newzoo\\_Global\\_Games\\_Market\\_Report.pdf](https://best-of-gaming.be/wp-content/uploads/2024/09/2024_Newzoo_Global_Games_Market_Report.pdf)
- PERANI, Letícia. (2008). "Game Studies Brasil: um panorama dos estudos brasileiros sobre jogos eletrônicos". XII Colóquio Internacional sobre a Escola Latino-Americana de Comunicação - Celacom. *Anais do...* São Bernardo do Campo, Universidade Metodista de São Paulo.

- SÁ, Alberto. (2004). "Refrescando a memória: arquivo e gestão da informação". *Comunicação* apresentada ao *II Congresso Ibérico de Ciências da Comunicação*, Universidade da Beira Interior, Covilhã.
- SMALDONE, Ronald A.; THOMPSON, Christina M.; EVANS, Monica; VOIT, Walter. (2017). "Teaching science through video games". *Nature Chemistry*, v. 9, n. 2, pp. 97-102. [Consult. 04-08-2025]. Disponível em <https://www.nature.com/articles/nchem.2694>
- TORRES, Carlos. (2015). "Simular problemas sociales con videojuegos. Algunas claves para el diseño de videojuegos críticos". *Revista Kepes*, v. 12, pp. 193-226. [Consult. 04-08-2025]. Disponível em <https://doi.org/10.17151/kepes.2015.12.12.10>

### *Everton Garcia da Costa*

-  <https://orcid.org/0000-0002-4446-2173>  
 <http://lattes.cnpq.br/4996903913348992>

Professor Adjunto do Departamento de Sociologia e Permanente do Programa de Pós-Graduação em Sociologia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Coordenador do Grupo de Pesquisas sobre Games, Cultura e Sociedade (GamePesq) e do Grupo de Estudos Sobre Universidade (GEU/Sociologia). E-mail: [eve.garcia.costa@gmail.com](mailto:eve.garcia.costa@gmail.com)

### *Rafael Bisso-Machado*

-  <https://orcid.org/0000-0003-1384-8054>  
 <http://lattes.cnpq.br/2831829517627991>

Biólogo pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Mestre e Doutor em Genética e Biologia Molecular pelo PPGBM-UFRGS. Pós-Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Patologia da Universidade Federal de Ciências da Saúde de Porto Alegre (UFCSPA). Membro do GamePesq - Grupo de Pesquisas sobre Games, Cultura e Sociedade. E-mail: [rafaelbmachado@gmail.com](mailto:rafaelbmachado@gmail.com)

### *Thatiana Aquino*

-  <https://orcid.org/0009-0006-3634-646X>  
 <http://lattes.cnpq.br/7441036685994411>

Doutoranda em Ciências da Comunicação pela Universidade do Minho. Mestre em Ciências da Educação na área de tecnologia educativa pela Universidade do Minho. Investigadora do CECS (Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade). É gestora executiva da agência de inovação e experimentação, CreateLab, que pertence ao CECS. E-mail: [thatianaagostini@gmail.com](mailto:thatianaagostini@gmail.com)