

| JOGOS E CULTURA

CONVERSA INICIAL

Desde que o ser humano nasce, está inserido em uma sociedade que possui seus valores, crenças, hábitos e costumes. Iniciamos esta aula refletindo sobre o jogo e a cultura. Para você, qual é o conceito de cultura? O que é o jogo? Como podemos interligar esses dois conceitos? Em quais contextos podemos inserir os jogos?

Os estudos sobre jogos iniciam-se nas primeiras décadas do século XX, com os autores Huizinga (2017) e Caillois (1990). Pode-se dizer, conforme os autores, que o jogo é um dos pilares que sustentaram o desenvolvimento da cultura humana (Huizinga, 2017, p. 3).

Não é nossa intenção aqui esgotar a discussão acerca dos conceitos elaborados pelo autor, entretanto destacamos aqueles que nos permitem ampliar e fortalecer nossas reflexões e debates na perspectiva dos jogos no terreno cultural.

TEMA 1 – *HOMO LUDENS*

Para caracterizar o jogo, ao longo desta aula, utilizaremos o conceito trazido pelo holandês Johan Huizinga em 1938. No livro *Homo ludens*, o autor (Huizinga, 2017) relaciona o jogo a várias áreas do conhecimento: ao direito, às competições, à guerra, ao conhecimento, à poesia, dentre outras. Para ele, o jogo tem lugar de destaque e sua presença é anterior à cultura, pois os animais já praticavam essa atividade lúdica sem esperar que os homens os iniciassem nas sociedades organizadas (Huizinga, 2017, p. 3).

Ainda no prefácio do livro citado, Huizinga (2017) faz uma interessante reflexão. Para ele, o jogo seria uma função tão importante quanto o raciocínio (que definiria o *Homo sapiens*) e a fabricação de objetos (que definiria o *Homo faber*, o homem que fabrica, que produz).

A denominação *Homo faber* é usada quando nos referimos à capacidade de dominar as ferramentas e fabricar artefatos, com os quais o homem se torna capaz de transformar a natureza. Com efeito, o conceito de *Homo faber* problematiza como se dá o vínculo humano com os meios de produção, sendo o foco da discussão a interferência humana na natureza. A definição de *Homo sapiens* enfatiza a característica humana do raciocínio, da consciência de mundo e de si mesmo.

A partir do século XV até o século XX, os seres humanos criam e/ou impõem várias formas de se relacionar com a natureza, alicerçadas numa visão utilitarista, pragmática e imperialista. Os recursos naturais eram considerados fontes inesgotáveis para atender às demandas advindas das revoluções industriais. A invenção de diversas técnicas para domínio e apropriação da fauna e da flora foi aprimorada e difundida com base na concepção de progresso e desenvolvimento. Obviamente que as profundas transformações da natureza decorrentes da exploração sem precedentes dos recursos naturais de maneira predatória tem como pano de fundo a lucratividade. Todavia, no decorrer da história, outras concepções vão sendo construídas e trazem como reflexão a lógica progressista ligada à modificação e à destruição dos recursos naturais.

Mas o que queremos destacar, conforme o pensamento de Huizinga (2017), é que, à medida que os seres humanos elaboram diversas técnicas para se relacionar com a natureza e com seus semelhantes, outras necessidades de sobrevivência vão se impondo e a organização social se torna cada vez mais complexa, transformando os jeitos de viver.

Podemos pensar que, em todas as transformações nas relações seres e natureza, há a manutenção de algo intrínseco ao ser humano, que, para Huizinga (2017), é o *Homo ludens* e, portanto, mereceria um lugar na nomenclatura no mesmo nível que *Homo sapiens*.

Assim, Huizinga (2017) propõe a adoção do termo *Homo ludens*, baseado numa terceira função humana considerada tão importante quanto o próprio raciocínio e a fabricação de objetos: o *jogo*.

Para Huizinga (2017), o jogo está presente em toda e qualquer atividade humana e em tudo o que acontece no mundo. Encontramos o jogo na cultura, como um elemento dado, existente antes da própria cultura. Huizinga (2017) procura entender e refletir sobre o jogo como elemento da cultura e não apenas como elemento na cultura. Trata-se, portanto, de entender o jogo em si como fenômeno cultural e cuja importância é fundamental para o desenvolvimento da cultura e da civilização.

TEMA 2 – O JOGO

Para o pesquisador holandês, a cultura surge e se desenvolve sob a forma de jogo, como se fosse “jogada”. Numa tentativa de explicar a presença do jogo antes da própria cultura, Huizinga (2017, p. 3) afirma que a cultura “pressupõe sempre a sociedade humana, mas os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica.” O autor cita como exemplo o brincar dos animais e reflete: “bastará que observemos os cachorrinhos para constatar que, em suas alegres evoluções, encontram-se presentes todos os elementos essenciais do jogo humano” (Huizinga, 2017, p. 3).

Desde o convite para brincar, o respeito às regras, o fingimento e o prazer estão presentes nesta que é uma das mais simples formas de jogo. Para o autor, as relações estabelecidas durante a vida, os hábitos, a cultura, são uma forma de jogo. Assim, o jogo se constitui como uma das principais bases da civilização (Huizinga, 2017).

O conceito de jogo é apresentado ao longo do livro, que explicita suas características. O jogo caracteriza-se por ser voluntário, ou seja, há a opção dos jogadores em fazer parte, não sendo, portanto, uma necessidade física, moral ou uma tarefa. Além disso, é possível adiar ou suspender o jogo a qualquer tempo. Se sujeito a ordens, deixa de ser jogo. A primeira característica então é a liberdade.

A separação entre jogo e vida cotidiana é marcada como a segunda característica. O jogo não é vida corrente nem vida real; ao contrário, trata-se de um mecanismo de evasão da vida real. Para Huizinga (2017), o jogo é jogado até o fim dos limites de tempo e de espaço. Possui um caminho e sentido próprios e ainda “enquanto está decorrendo tudo é movimento, alternância, sucessão, associação, separação” (Huizinga, 2017, p. 12). O espaço do jogo (o campo, a arena) é um mundo temporário dentro do mundo habitual.

A tensão desempenha um papel importante e significa incerteza, acaso. O jogador tem intenção de finalizar algo, pretende ganhar ou conseguir alguma coisa com o jogo. O jogo é tenso.

É importante ressaltar que todo jogo possui regras. Apesar do elemento de tensão, o jogador deve sempre obedecer às regras, que são absolutas e não passíveis de questionamento, pois são elas que determinam o que vale no jogo.

Portanto, para Huizinga (2017), o jogo é uma atividade voluntária, exercida dentro de determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente

consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de evasão da vida cotidiana.

O jogo então:

É uma atividade livre, conscientemente tomada como não séria e exterior à vida habitual, mas capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes.” (Huizinga, 2017, p. 16)

É importante salientar que Huizinga (2017) não hierarquiza o jogo no âmbito das atividades desenvolvidas em cada civilização, entretanto ressalta que a cultura emerge sob a forma de jogo. Para ele, a cultura, em suas primeiras fases, possui uma dimensão lúdica, que “se processa segundo as formas e no ambiente do jogo” (Huizinga, 2017, p. 53). O jogo, segundo essa visão, pode ser considerado uma categoria absolutamente primária da vida, logo anterior à cultura, tendo esta evoluído no jogo.

TEMA 3 – A CULTURA

Após atribuirmos significado ao jogo, vamos continuar a estabelecer conceitos, pensando agora na cultura. Observando o mundo ao seu redor, você percebe que a sua família, junto com outras, formam um conjunto de pessoas que se conhece e se relacionam formando comunidades. Elas estão ligadas por sua cultura. Mas o que é a cultura? Como podemos explicar esse conceito?

3.1 Definição do conceito de cultura: determinismo geográfico e biológico

Definir cultura, em tão poucas páginas, não é uma missão tão simples. Os próprios antropólogos divergem quanto a uma definição clara. Dito isso, não poderia deixar de citar Laraia e seu livro *Cultura: um conceito antropológico*, de 1986. Sugiro a leitura e a reflexão para o entendimento desse conceito que permeará esta aula.

Laraia (2001) explica que o conceito de cultura se desenvolveu ao longo do tempo e exemplifica que, desde a Antiguidade, foram comuns as tentativas de se explicarem as diferenças de comportamento entre os homens, com base nas variações dos ambientes físicos e atribui a isso o conceito de *determinismo*.

geográfico, o qual considera que as diferenças do ambiente físico condicionam a diversidade cultural. Laraia (2001, p. 16) cita no livro alguns exemplos do determinismo geográfico:

Ibn Khaldun, filósofo árabe do século XVI, acreditava que os habitantes dos climas quentes tinham uma natureza passional, enquanto aos dos climas frios faltava a vivacidade. Jean Bodin, filósofo francês do século XVI, desenvolveu a teoria que os povos do norte têm como líquido dominante da vida o fleuma, enquanto os do sul são dominados pela bílis negra. Em decorrência disto, os nórdicos são fiéis, leais aos governantes, cruéis e pouco interessados sexualmente; enquanto os do sul são maliciosos, engenhosos, abertos, orientados para as ciências, mas mal adaptados para as atividades políticas. Entre os ciganos da Califórnia, a obesidade é considerada como um indicador da virilidade, mas também é utilizada para conseguir benefícios junto aos programas governamentais de bem-estar social, que a consideram como uma deficiência física. A carne da vaca é proibida aos hindus, da mesma forma que a de porco é interditada aos muçulmanos. O nudismo é uma prática tolerada em certas praias europeias, enquanto nos países islâmicos, de orientação xiita, as mulheres mal podem mostrar o rosto em público. Nesses mesmos países, o adultério é uma contravenção grave que pode ser punida com a morte ou longos anos de prisão.

O autor afirma que esses exemplos servem para mostrar que as diferenças de comportamento entre os homens não podem ser explicadas por meio das diversidades biológicas ou geográficas.

A partir de 1920, antropólogos como Boas, Wissler, Kroeber, entre outros, refutaram esse tipo de determinismo e demonstraram que existe uma limitação na influência geográfica sobre os fatores culturais. E mais: “que é possível e comum existir uma grande diversidade cultural localizada em um mesmo tipo de ambiente físico” (Laraia, 2001, p. 21).

O livro é recheado de exemplos que podem demonstrar como o determinismo geográfico e biológico era (e ainda hoje muitas vezes é) utilizado para explicar as diferenças culturais. Endossando a citação de Laraia, podemos afirmar que ainda hoje encontramos pessoas que acreditam no determinismo biológico e geográfico para explicar as diferenças entre as culturas. Alguns outros exemplos são dados pelo autor:

Nórdicos são mais inteligentes do que os negros; que os alemães têm mais habilidade para a mecânica; que os judeus são avarentos e negociantes; que os norte-americanos são empreendedores e interesseiros; que os portugueses são muito trabalhadores e pouco inteligentes; que os japoneses são trabalhadores, traícieiros e cruéis; que os ciganos são nômades por instinto, e, finalmente, que os brasileiros herdaram a preguiça dos negros, a imprevidência dos índios e a luxúria dos portugueses. (Laraia, 2001, p. 17)

Para os antropólogos e para Laraia (2001), as diferenças genéticas (biológicas) não são determinantes para as diferenças culturais. O autor afirma que não há qualquer correlação entre os caracteres genéticos e o comportamento cultural e ainda nos mostra que, apesar de sermos feitos do mesmo material genético, os nossos hábitos, comportamentos, modos de pensar, de agir, de vestir, de comer, de rezar, variam conforme a cultura na qual estamos inseridos (Laraia, 2001).

3.2 Mas o que é cultura?

O homem foi diferenciado dos demais animais por ter a seu dispor duas notáveis propriedades: a possibilidade da comunicação oral e a capacidade de fabricação de instrumentos, capazes de tornar mais eficiente o seu aparato biológico.

Com base na utilização do esquema elaborado pelo antropólogo Roger Keesing, em seu artigo *Theories of Culture*, Laraia (2001, p. 59) sintetiza: “culturas são sistemas (de padrões de comportamento socialmente transmitidos) que servem para adaptar as comunidades humanas aos seus embasamentos biológicos.”. Podemos compreender que a cultura inclui os modos de organização econômica, social e política das comunidades, crenças, religiões, tecnologias e assim por diante.

Compreender o sentido e o papel da cultura na vida dos povos e de suas comunidades tem sido objeto de várias pesquisas, e há um consenso entre os estudiosos de que reconhecer a cultura como diversa, múltipla e nunca homogênea é uma forma de conceituá-la.

A filósofa Marilena Chauí nos auxilia na compreensão de cultura, evidenciando a influência cultural no comportamento e desenvolvimento da sociedade.

Dos instrumentos de trabalho, das formas de lazer, da música, da dança, dos sistemas de relações sociais. A cultura é ‘o campo no qual a sociedade inteira participa elaborando seus símbolos e seus signos, suas práticas e seus valores, definindo para si o possível e o impossível, a linha do tempo (passado, presente, futuro), as distinções do interior do espaço, os valores, como o verdadeiro e o falso, o belo e o feio, o justo e o injusto, a noção de lei, e, portanto, do permitido e do proibido, a relação com o visível e o invisível, com o sagrado e com o profano, tudo isso passa a constituir a cultura no seu todo’ . (Chauí, 1989, p. 51)

Na obra de Santos (1994, p. 24), também encontramos a cultura como a “existência social de um povo ou nação”, expressas em suas maneiras de ser, pensar, agir e construir sua vida material e social.

Na mesma linha, Laraia (2001) ainda afirma que “o modo de ver o mundo, [...], os diferentes comportamentos sociais e mesmo as posturas corporais são assim produtos de uma herança cultural, ou seja, o resultado da operação de uma determinada cultura.” Assim, indivíduos de culturas diferentes podem ser identificados por uma série de características, tais como o modo de agir, vestir, caminhar, comer, sem mencionar as diferenças linguísticas.

Sintetizando, podemos concluir que a cultura é todo o conjunto de crenças, valores, hábitos, símbolos, formas de vestir, pensar, agir e falar. É tudo aquilo que é passado, adquirido, aprendido e compartilhado entre as pessoas.

TEMA 4 – TRILHA CULTURAL NA SBGAMES

Pensando na inter-relação entre jogos e cultura, podemos encontrar um evento muito importante na área dos jogos que reúne diferentes tipos de pesquisas sobre jogo, dentre os quais aquela que envolve jogos e cultura. O SBGames é o Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, que começou em 2002 com o nome Wjogos, focado principalmente em computação, e desde então tem ocorrido anualmente, passando a incluir arte, *design* e questões da indústria. O SBGames é composto atualmente de cinco trilhas (computação, arte e *design*, indústria, cultura e educação).

A trilha de cultura é um espaço para o estudo do uso dos jogos

Como produtos culturais, valorizando características internas desses artefatos, suas significações e questões relacionadas à sua inserção e circulação na sociedade. São contempladas questões relativas à composição do mundo do jogo, aos personagens e a narrativa; às observações e problematizações da experiência de jogar e da estética do *gameplay*; aos aspectos de sociabilização, mediação e comunicação nos jogos; e, ainda, à inserção e influência dos games no cenário sociocultural, político e econômico. (SBGames, 2018)

As pesquisas apresentadas até 2017 nessa trilha incluíam trabalhos que exploravam os usos de jogos educacionais e também comerciais (ou de entretenimento) que podem ou têm sido utilizados no processo de ensino e aprendizagem.

Uma breve pesquisa pelos anais das edições passadas nos permite encontrar trabalhos que abarcam pesquisas sobre jogos *analógicos* (jogos de

cartas, de tabuleiro, RPG de mesa, *escape rooms* e *live-action*) assim como mistos (jogos de realidade alternada, aumentada, locativos etc.). No *site* do evento é possível encontrar uma lista de temas de interesse da trilha cultura, a saber:

- Relações socioculturais e de significação relativas à mecânica, dinâmica e narrativa dos jogos;
- Problematização de conceitos e terminologias de estudos de jogos;
- Corpos, políticas, ética e redes de poderes em jogos;
- Experiência de jogo e estudos do jogador;
- Aspectos identitários de gênero, sexualidade e questões étnico-raciais;
- Novos modos de interação entre jogadores e outros usos sociais e técnicos em/dos jogos;
- Relações de comunicação e mediação entre jogadores e o jogo;
- Produção de sentidos e semiologia dos jogos;
- Materialidades, plataformas e suas textualidades;
- *Metagame* e processos de ressignificação em jogos;
- Contextos materiais, políticos, econômicos e socioculturais dos jogos;
- Poética e experiência estética do *gameplay*;
- Análises de processos narrativos e mundos ficcionais em jogos;
- História dos jogos;
- Filosofia e Antropologia dos jogos
- Ecologia das competições de *E-sports*;
- Estudos de *live streaming*, *machinima*;
- Estudos de recepção, audiência, identidades de fãs e outras formas de consumo cultural em jogos

Pretendemos, com esse breve relato, demonstrar a abrangência da relação entre jogos e cultura e ampliar os conceitos anteriormente apresentados. A discussão no próximo tema se dará com base nas pesquisas recentes sobre algumas dessas temáticas apresentadas na trilha cultura da SBGames e em outros estudos relevantes da área.

Saiba mais

Acesse o *link* a seguir e assista ao vídeo de cobertura da SBGames 2017: SBGames 2017 - Confira o que rolou. Terrabits, 10 nov. 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=SEH7ygwZNxo>>. Acesso em: 15 jul. 2019.

TEMA 5 – O JOGO E A CULTURA

Até aqui vimos que a cultura pressupõe a organização social das sociedades e que Huizinga (2017) afirma que o jogo é anterior à própria cultura, sendo importante para o desenvolvimento social e cultural.

5.1 O jogo e a cultura: breves reflexões

Chegamos, enfim, à relação entre o jogo e a cultura, que dá nome a esta aula. Se percebermos o jogo como elemento da cultura, estamos dizendo que o jogo, assim como o modo de falar, agir, pensar, comer, rezar, é próprio de cada cultura. Mais do que isso, ele exprime os hábitos da cultura. No jogo e pelo jogo é possível expressar os componentes de certa sociedade e é com esse viés que prosseguiremos. Pode-se dizer, conforme os Huizinga (2017) e Caillois (1990), que o jogo é um dos pilares que sustentaram o desenvolvimento da cultura humana (Huizinga, 2017, p. 3).

Mas o que define se uma atividade pode ser considerada ou não como jogo? Cada sociedade estabelece suas construções culturais e junto a ela a definição do que é ou não é considerado jogo.

Conforme pesquisa de Kashiwakura (2008), basta pensarmos sobre as diversas manifestações do jogo nas diferentes civilizações, como os gregos com os jogos olímpicos, os romanos com os jogos de luta, os japoneses com os jogos de desafios de samurais, os chineses com os jogos rituais de homens e mulheres na China Antiga.

No Brasil, os rituais de caça e pesca nas tribos indígenas ou a arte de imitar sons e contar histórias são, segundo Kashiwakura (2008, p. 28), “uma forma de transmissão de conhecimento entre adultos e crianças que em muito se assemelhava a uma brincadeira”. Na esteira do pensamento de Caillois (1990, p. 102), os jogos mais difundidos e praticados em uma dada sociedade:

Manifestam, por um lado, as tendências, os gostos e as formas de pensar mais correntes e, simultaneamente, educam e treinam os jogadores nessas mesmas virtudes e nesses mesmos erros, sancionando neles os hábitos e preferências. [...] De fato, sendo os jogos fatores e imagens de cultura, daí decorre que, em certa medida, no seio de uma civilização, uma época, pode ser caracterizada pelos seus jogos. (Caillou, 1990, 102)

Sabemos que a sociedade é dinâmica e que, ao longo do tempo, vai assumindo novas feições, com novos significados. Com isso, valores e costumes que outrora, ou na Antiguidade, haviam sido fundamentais para a manutenção de determinado sistema social deixam de ter importância, entretanto não deixam de existir. Para exemplificar essa constatação, destacamos o *trabalho*, que é a principal atividade humana, que produz valores, cria e impulsiona novos comportamentos e relações sociais, contudo se modifica em função do contexto político, econômico e sociocultural de determinada época, consequentemente seus valores não permanecem os mesmos.

Nessa perspectiva, Huizinga (2017, p.193) salienta que

O espírito de competição lúdica, enquanto impulso social, é mais antigo que a cultura, e a própria vida está toda penetrada por ele, como por um verdadeiro fermento. O ritual teve origem no jogo sagrado, a poesia nasceu do jogo e dele se nutriu, a música e a dança eram puro jogo. O saber e a filosofia encontraram expressão em palavras e formas derivadas das competições religiosas. As regras da guerra e as convenções da vida aristocrática eram baseadas em modelos lúdicos. Daí se conclui necessariamente que em suas fases primitivas **a cultura é um jogo**. Não quer isto dizer que ela nasça do jogo, como um recém-nascido se separa do corpo da mãe. Ela surge no jogo, e enquanto jogo, para nunca mais perder esse caráter. (Huizinga, 2017, p.193, grifos nossos)

Nessa perspectiva, podemos inferir que o jogo faz parte da cultura humana: mesmo diante do dinamismo cultural, marcado por interferências, rupturas e rearranjos, os seres humanos buscam sempre maneiras lúdicas que possibilitem expressar sua condição humana, como uma saída para amenizar ou diminuir suas angústias e conflitos.

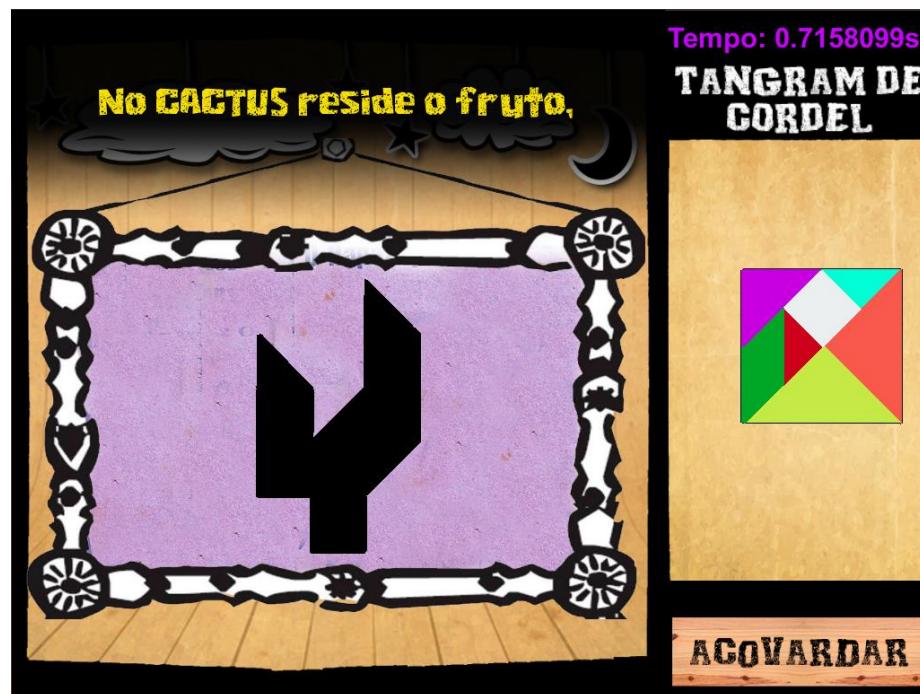
5.2 Pesquisas sobre jogos e cultura

Buscando na base de dados da SBGames e de outros periódicos foi possível encontrar diferentes pesquisas sobre jogos em contextos culturais. Para sintetizar os resultados, organizamos um resumo com diferentes jogos que se inter-relacionam com a discussão sobre a cultura. O foco desta aula é abordar jogos sobre diferentes culturas que possam ser utilizados em contextos diversificados.

Olio (2010) relata o jogo de pelota maia, que se realizava em espaços abertos, como em Chichen Itzá e se assemelhava a um jogo de futebol, mas em cada um dos lados havia paredes laterais onde se fixavam dois arcos, por onde a bola (pelota) iria passar. Para se conseguir pontuação máxima, os jogadores tinham que conseguir passar a bola (pelota) por uma abertura bem estreita. Para isso, os jogadores podiam usar todo o seu corpo.

Rodrigues et al. (2017) desenvolveram um jogo intitulado Tangram de Cordel: geometria e poesia em um jogo sério sobre a cultura nordestina. O jogo tem como enredo a cultura nordestina aliado aos conceitos de geometria e poesia. É jogado como um quebra-cabeça no qual o jogador tem um primeiro objetivo de montar o Tangram a partir de palavras-chave de um conjunto de cordéis, que representam figuras (objetos, animais, símbolos e pessoas) que comporão corretamente a imagem. Ao completar todos os Tangrams, que representam as figuras destacadas no cordel, é apresentada uma animação com o cordel cantado. O jogo apresenta diferentes tipos de cordéis, desafios e níveis de dificuldade. Os autores apontam que o jogo exercita a resolução de problemas, criatividade e melhora a aptidão espacial por meio dos movimentos de rotação das peças. Os resultados indicam que o jogo possui boa aceitação e avaliado positivamente pelos usuários.

Figura 1 – Imagem da tela do jogo Tangram de Cordel



Fonte: Rodrigues et al., 2017.

Esse é um dos exemplos de jogo que trazem como narrativa a cultura de um povo, aliada ao conteúdo matemático previsto na base curricular. Outro exemplo de jogo envolvendo a cultura é relatado por Castilho (2010). Trata-se de um jogo *on-line* denominado *Quiz Machado de Assis*, cujo objetivo é o de levar às crianças, adolescentes e adultos mais conhecimentos sobre a vida e obras do autor Joaquim Maria Machado de Assis. Desse modo, o jogo foi dividido em três partes: o “Sabe-tudo”, “Quem é quem, e “Vida e obra”. A autora afirma que “mesmo quem não soubesse absolutamente nada sobre o autor poderia jogar o jogo, com a certeza que depois de jogar, levaria consigo algum conhecimento sobre o autor e suas obras” (Castilho, 2010).

Na estrutura do jogo, há partes de mais de 150 obras de Machado de Assis, entre as quais estão trechos de contos e romances, criando-se, assim, a oportunidade de ler ou reler partes dessas obras.

REFERÊNCIAS

- CAILLOIS, R. **O jogo e os homens**: a máscara e a vertigem. Tradução de José Garcez Palha. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CASTILHO, C. O jogo, os jogos sérios e uma nova maneira de interação do homem contemporâneo. In: **Revista Pandora Brasil**, n. 22, set. 2010. Disponível em: <http://revistapandorabrasil.com/revista_pandora/jogo/claudia.htm>. Acesso em: 15 jul. 2019.
- CHAUÍ, M. Cultura, socialismo e democracia: cultuar ou cultivar. **Teoria e debate**, n. 8, out./nov./dez., 1989. Disponível em: <<https://teoriaedebate.org.br/1989/10/01/cultuar-ou-cultivar/>>. Acesso em: 15 jul. 2019.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2017.
- KASHIWAKURA, Y. E. **Jogando e aprendendo**: um paralelo entre videogames e habilidades cognitivas. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital) – Pontifícia Universidade Católica, São Paulo, 2008. Disponível em: <<https://tede2.pucsp.br/handle/handle/18215>>. Acesso em: 15 jul. 2019.
- LARAIA, R. B. **Cultura: um conceito antropológico**. 14. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- OLIO, M. C. L. de. El juego de pelota maya. **Revista Pandora Brasil**, n. 22, set. 2010. Disponível em: <http://revistapandorabrasil.com/revista_pandora/jogo/cristina.htm>. Acesso em: 15 jul. 2019.
- RODRIGUES, M. A. F. et al. Tangram de Cordel: geometria e poesia em um jogo sério sobre a cultura nordestina. Anais SBGames 2017, Curitiba. Disponível em: <<https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaFull/175308.pdf>>. Acesso em: 15 jul. 2019.
- SANTOS, J. L. dos. **O que é cultura**. 14. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994. Coleção primeiros passos. SBGames. Disponível em: <www.sbgames.org>. Acesso em: 15 jul. 2019.