

Juliana Barbosa e Queiroz

Especialista em Gestão Pública pela FAEL. Mestranda em Arte e Cultura Visual pela UFG. Membro do Grupo de Pesquisa Cultura Visual e Educação

E-mail: juqueiroz@ufg.br

Thiago F. Sant'anna

Mestre em História pela Universidade de Brasília (2005). Doutor em História pela Universidade de Brasília (2010) e pós-doutor em Artes e Cultura Visual pela Universidade Federal de Goiás (2012). Professor adjunto da Universidade Federal de Goiás, no curso de Arquitetura e Urbanismo da Regional Cidade de Goiás e do Docente do quadro permanente do Programa de Pós-Graduação em Artes e Cultura Visual da Faculdade de Artes Visuais/UFG.

E-mail: thiagof.santanna@ufg.br

Submissão: 26/10/2021

Revisão: 12/12/2021

Aprovado: 22/01/2022

Publicação: 16/03/2022

RELATO DE EXPERIÊNCIA

EMPODERADAS: o processo criativo na construção do protótipo de um jogo de tabuleiro

Resumo: O presente artigo tem como objetivo a demonstração do processo de construção do primeiro protótipo jogável do jogo Empoderadas, cujo intuito é o de apresentar a futuros pesquisadores como é o funcionamento do processo de produção da prototipagem. Empoderadas será um jogo que pretende aguçar a experiência do jogador. Experiência é a palavra que faz a definição mais acertada do que é um jogo de tabuleiro, já que ela traz o jogador para dentro do processo. Empoderadas, portanto, é um produto educacional que utiliza a ludicidade no processo pedagógico, com a abordagem de um tema fundamental para o ensino de artes visuais: o feminismo.

Palavras-chaves: Jogos Educacionais. Jogos de Tabuleiro. Feminismo. Cultura Visual. Educação. Processo Criativo.

EMPOWERED: *the creative process in the construction of the prototype of a board game*

Abstract: *The present article has as objective the demonstration of the construction process of the first playable prototype of the Empoderadas game that has the intention to demonstrate to future researchers how the prototyping production process works. Empoderadas will be a game that will seek to sharpen the player's experience. Experience, is the word that makes the most accurate definition of a game, because it brings the player into the process. Empoderadas is an educational product that uses the ludicity in the pedagogic process to approach a fundamental theme for the teaching of visual arts: feminism.*

Keywords: *Educational Games. Board Games. Feminism. Visual Culture. Education. Creative Process.*



1. INTRODUÇÃO

Este trabalho apresenta os desenhos do protótipo do jogo *Empoderadas*, que é parte da investigação de mestrado, em andamento, do programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás. A pesquisa está inserida em uma linha de trabalho que propõe a investigação de práticas educativas e de processos de mediação em arte e cultura visual, em contextos variados da educação, nos âmbitos formal, não formal e informal.

Dessa maneira, a presente pesquisa coloca o universo dos jogos de tabuleiro em foco para entender práticas de ensino que estabeleçam relações entre o processo de ensinar e aprender de forma crítica, nesse caso, com ênfase nas questões de gênero. Atualmente, é comum observar professores pontuarem a falta de interesse dos estudantes na aprendizagem escolar. Em contrapartida, a juventude está cada vez mais imersa na realidade virtual, especialmente no que diz respeito aos *games*, apostando em possibilidades motivacionais que eles podem ter em contextos educacionais. Certamente essa ideia não é nova, já que a proposta de incluir jogos no ensino foi apontada por Jean-Jacques Rousseau, no século XVIII, “por meio de jogos, a criança realiza com vontade aquilo que não gostaria de realizar se fosse forçada” (PETRY, 2019, p. 45). Esse assunto tem sido amplamente debatido ao longo dos séculos: anteriormente, pelo filósofo Immanuel Kant e, também, atualmente, pelos pesquisadores Fletcher, Wind, Watter, Shedden, Green, Bavelier, dentre outros.

Neste artigo será apresentado o processo de construção do jogo educacional *Empoderadas*, que está em fase de prototipagem e adaptação de conteúdo. O jogo está sendo projetado com base em aspectos da cultura juvenil, atentando para as estruturas da linguagem dos próprios jogos de tabuleiro. *Empoderadas* trará o mistério, por meio de heroínas feministas e mostrará aos estudantes os tipos de violências de gênero, bem como as justificativas que podem ser usadas para agressores fundamentarem esse crime. (Sim, a violência de gênero é um crime!). *Empoderadas* é, assim, um jogo de

tabuleiro em que a jogadora ou o jogador fará o papel de um detetive, coletando pistas, visitando os locais e traçando estratégias para solucionar o mistério antes de todos e vencer o jogo.

2. PROCESSO DE CONSTRUÇÃO

Como o jogo pode ser definido? Jogar é definido, de um modo geral, como a experiência que o jogador terá naquele momento em que está jogando, mas a definição do que isso significa pode trazer diversas variações, pois inclui desde atividades simples (jogo da velha e de cartas) até jogos de tabuleiro, celulares e consoles ou jogos de simulações de mundo envolvendo competições. Segundo Kapp e Boller (2018), o jogo é uma atividade que traz um objetivo, um desafio (ou desafios) e regras que definem como esse objetivo/desafio deverá ser alcançado com interatividade.

Para a construção de um jogo educacional que esteja inserido na perspectiva da aprendizagem interativa, existem vários tipos de experiências, e estas podem ser confundidas umas com as outras. Kapp e Boller (2018) afirmam que há uma necessidade de o *designer* de jogos “conhecer as diferenças entre esses [tipos de] jogos, as simulações e a gamificação, assim como [estabelecer] as distinções entre os jogos de entretenimento e aqueles projetados para garantir um resultado de aprendizado.” (KAPP; BOLLER, 2018, p. 40).

Desse modo, *Empoderadas* é apresentado como um jogo de tabuleiro cooperativo, de forma que cada jogador terá a experiência de ser uma investigadora – heroína negra brasileira que faz parte de nossa história – que busca impedir que ocorra uma possível situação de violência de gênero em determinado momento. O diferencial desse jogo de tabuleiro é que as regras foram baseadas em cinco



outros jogos de entretenimento: *Detetive*⁵, *Bang Dice Game*⁶, *Pandemic – Resposta Rápida*⁷ e *Sherlock*⁸. Espera-se, com a aplicação de características tão marcantes de jogos de entretenimento, que o jogo *Empoderadas* seja mais uma ferramenta para a aprendizagem, e menos um fim em si mesmo, já que se propõe a se constituir como um jogo educativo. Para tanto, os jogadores terão que cooperar entre si para solucionar o possível crime e alguns problemas que surgirão ao longo do percurso. E, para isso, terão que traçar estratégias em conjunto, o que evidencia, mais uma vez, seu caráter educacional.



Figura 1: Primeira playtest.

Fonte: Arquivo dos autores.

2.1. A IMPORTÂNCIA DOS PERSONAGENS NO JOGO

Segundo McGonigal (2012), os personagens e heróis são partes importantes do jogo. Por exemplo, no jogo *World of Warcraft*, jogar e *upar*⁹ o personagem é um trabalho tão gratificante que “os jogadores já gastaram coletivamente 5,93 milhões de anos fazendo isso” (MCGONIGAL, 2012, p. 61). Assim, a primeira tarefa ao entrar no jogo é o auto-aprimoramento do herói. Sem dúvida, no jogo *Empoderadas*, a tarefa principal dos jogadores será a de elevar o nível (*upar*) de sua heroína, pois essa ação facilitará outras ações ao longo do jogo. A *upagem* prevista no jogo de tabuleiro é simples, mas constituiu-se uma estratégia pensada dentro da pesquisa de McGonigal para manter os educandos mais envolvidos, por ser um jogo de entretenimento.

Como mencionado anteriormente, na *playtest* do dia 6 de agosto, o jogo *Empoderadas* foi testado contendo duzentas cartas, sendo quinze delas para personagens e oitenta para *upagem* da personagem dos jogadores, que também precisava dos elementos de marcação de *level* – fichas de marcação. Porém, foi percebido naquela ocasião que esses elementos deixavam o jogo confuso. Dessa maneira, a primeira decisão tomada foi quanto à diminuição do número de personagens, o que impactaria no total de jogadores por rodada e poderia deixar o jogo mais dinâmico, afetando diretamente na corrida contra o tempo, pois o temporizador do jogo ainda possui a mesma quantidade de tempo. Nesse contexto, foi escolhido um recorte de heroínas negras para serem as personagens do jogo de tabuleiro.

É importante mencionar que o tráfico de escravos fez parte da história do Brasil por volta de trezentos anos, essa informação é corroborada nos

⁵ O objetivo desse jogo é desvendar uma morte que ocorreu, com isso os jogadores têm que descobrir a arma, o local e a pessoa.

⁶ Um jogo de blefe e observação em que os participantes competem entre si para decidir quem sairá vivo desse combate.

⁷ Um jogo colaborativo de dados em que o tempo é primordial para salvar o mundo.

⁸ Um jogo em que você tem que observar o seu adversário para conseguir deduzir antes dele.

⁹ Elevar a personagem de fase.



registros de Rezzutti (2018), o qual aponta a situação de violação representada no desembarque, em 1531, dos primeiros escravos recém-chegados da Guiné, com a expedição de Martim Afonso de Souza. Porém, desde 1441, os portugueses já cometiam essa violação, levando africanos para a Europa. Conforme Rezzutti (2018), o imperador de Portugal, João III, oficializou, no dia 29 de março de 1549, a importação de negros da Guiné e da ilha de São Tomé para servirem de escravos, “sendo permitida a entrada de até 120 deles por engenho de açúcar no Brasil” (REZZUTTI, 2018, p. 48). Contudo, nessa primeira fase de tráfico humano, as mulheres negras tinham um preço inferior, pois o trabalho escravo do homem no campo rendia mais.

Esses seres humanos escravizados se revoltaram, pois eram tratados como animais. De acordo com Rezzutti (2018), eles chegaram a ser alimentados com apenas uma porção de feijão cozido por dia. No que diz respeito às mulheres negras, Rezzutti (2018) afirma que elas tinham um histórico de sobrevivência e liderança superior ao das mulheres brancas e indígenas. Muitas delas eram guerreiras em seus países de origem, acostumadas a defender seus territórios e sua gente.

Avançando alguns anos, em 1851, na história do território da América do Norte surgia Sojourner Truth (ex-escrava que lutava pelo sufrágio), na cidade de Nova Iorque, com um discurso tão potente que ainda reverbera nas mulheres brancas e negras de hoje: “E não sou uma mulher? Eu pari treze filhos e vi a maioria deles ser vendida para a escravidão, e quando eu clamei com a minha dor de mãe, ninguém a não ser Jesus me ouviu! E não sou uma mulher?”¹⁰. Segundo Davis (2016), Sojourner passou a fazer diversos discursos em que “ela transmitia um espírito de luta à campanha pelos direitos das mulheres” (DAVIS, 2016, p. 80), sendo sempre bastante inspiradora para elas.

Nesse contexto, para os jogadores, a figura da personagem é um ponto muito satisfatório: no jogo de tabuleiro *Empoderadas*, a personagem terá um papel de bastante destaque para que os jogadores cumpram a tarefa e vençam o jogo. Eles terão que trabalhar estrategicamente, aliando o poder individual de cada heroína à elevação de nível (*upagem*) que as cartas vão proporcionar. O intuito de inserir essas heroínas no jogo é o de criar um ponto de contato dos jogadores com a trajetória dessas mulheres, pois cada carta vai trazer um pouco da história delas, estabelecendo este contato no momento do jogo. Dessa maneira, os jogadores podem conhecer *flashs* de histórias de personagens tão icônicas como Aqualtune, Luiza Bairros, Beatriz Nascimento, Neuza Souza, dentre outras.

Sem dúvida, em relação à quantidade de personagens e ao recorte para o feminismo negro, a delimitação de oito personagens proporcionou ao jogo a saída de sete cartas. Porém, essa ação ainda não é suficiente para ampliar a jogabilidade. Assim sendo, dois elementos do jogo de tabuleiro, que estão diretamente ligados aos *levels* e a sua marcação, tiveram que ser repensados. Na primeira versão do protótipo, cada jogador poderia comprar uma das oitenta cartas de *upagem* de personagem e, a cada carta que o jogador comprava, tinha que marcar sua pontuação em um papel, quanto aos níveis, e quando chegava a um número X – variável entre os *levels* – ele subia de *level*. O jogo, ao todo, possui dezesseis níveis e 4 *levels*. Em resumo, esses dois elementos do jogo possuíam problemas que afetavam a jogabilidade. Então, foram pensadas alternativas para introduzir essa jogabilidade ao *Empoderadas*. Assim, a primeira decisão tomada foi a de substituir as oitenta cartas por um dado de vinte lados, chamado de D20, que proporcionará aleatoriedade ao jogo, já que, nesse dado, 30% das faces possuem ônus aos jogadores. Portanto, com a inserção do dado D20, foram eliminadas do protótipo as oitenta cartas de *upagem* de personagem, bem como as quarenta e sete cartas de ônus e bônus. Dessa maneira, o jogo agora possui

¹⁰ Discurso de Sojourner Truth 1851.



o total de sessenta e seis cartas, sendo: oito cartas de personagem, vinte e seis locais, dezesseis suspeitos e dezesseis motivos.

Logo após, iniciou-se o processo de simplificar a marcação de *levels* para os jogadores, como pode ser observado na figura 2. Primeiramente, os jogadores compravam as cartas de *upagem* de personagem e iam anotando em um papel o nível em que estavam; quando passavam de *level*, recebiam uma ficha que delimitava o nível em que estavam. Nesse esquema, considerando que o jogo possui um temporizador, o excesso de elementos, além de confundir os jogadores e deixar o jogo monótono, poderia levá-los a não prestarem a devida atenção ao tempo. Portanto, o sistema de marcação de *level* foi inserido na carta de personagem, como pode ser observado na figura 3. Para facilitar a ergonomia de manuseio da carta, o elemento é móvel e pode ser manipulado apenas com um dedo.

Destaca-se, ainda, que cada personagem terá seu medalhão *Adinkra*. Segundo Sloley (2012), são símbolos africanos (do leste de Gana e da costa do Marfim Oriental) carregados de uma simbologia religiosa e filosófica. Para a autora, existem centenas de símbolos e cada um carrega um significado próprio ligado à cultura. No jogo *Empoderadas*, o símbolo *Adinkra Fawohodie* (Figura 3) foi escolhido para Aqaltune.

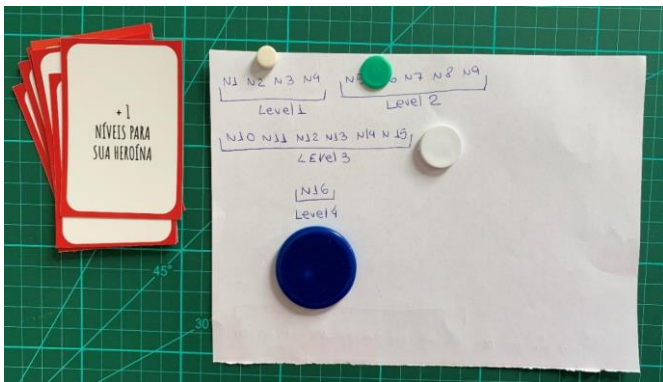


Figura 2: . Primeiro sistema de marcação de levels.

Fonte: Arquivo dos autores.

Para Rezzutti (2018), Aqaltune foi trazida ao Brasil, no século XVII, para ser reprodutora, e ela

possuía uma força tão avassaladora que “nos últimos meses de gestação, organizou a própria fuga.” (REZZUTTI, 2018, p. 49). Quando chegou aos Palmares, Rezzutti (2018) explica que ela “[foi] reconhecida como uma grande princesa guerreira, provavelmente por chefes da mesma etnia que a sua, e recebeu uns mocambos importantes do quilombo”. Aqaltune é avó de Zumbi dos Palmares. Mas isso não é o que a define: ela tem que ser lembrada pelo que descreve Emanuelle (2020), como uma personagem fundamental para a consolidação, crescimento e fortalecimento do Quilombo dos Palmares. Além disso, ela era uma mulher que possuía uma bagagem política, além de estratégias de guerra e de organização, constituindo-se uma grande liderança feminina. Por isso, Aqaltune foi escolhida como a primeira personagem do jogo *Empoderadas* pela sua força, trajetória e liderança, mesmo tendo sido apagada da história.

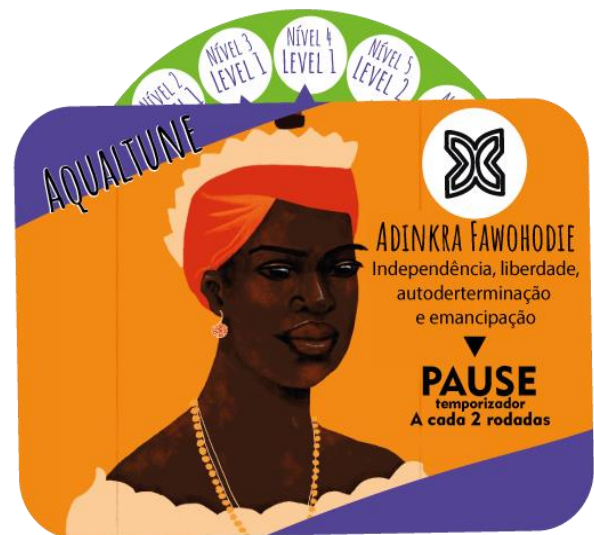


Figura 3: Carta heroína Aqaltune.

Fonte: Arquivo dos autores.

2.2 O PODER DA ALEATORIEDADE DOS DADOS

De acordo com o Dicionário Aurélio (2021), aleatoriedade é a qualidade de aleatório, algo incerto ou que ocorre ao acaso; imprevisibilidade ou que está condicionado às leis de probabilidade. É



importante destacar que o processo de construção do jogo *Empoderadas* considerou a qualidade do aleatório para deixar o jogo mais dinâmico. Para isso, foram inseridos ao jogo três dados: um dado de três lados, um dado de doze lados e outro de vinte lados. Com o objetivo de condicionar a imprevisibilidade ao jogo, inseriu-se o dado de três lados. Quando o jogador lança esse dado, será definida a ação a ser efetuada no jogo: comprar cartas de pistas, lançar dado de tempo ou lançar dado de *upagem* de personagem. Vale ressaltar a importância da presença desse dado no jogo, pois os jogadores terão que se condicionar às leis da probabilidade, aliando-as ao pensamento estratégico para que vençam o jogo. Na sequência, foi inserido o dado de doze lados para acrescentar ou retirar tempo do temporizador. Além disso, as faces de ônus do dado equivalem a 33,33% dele. A importância desse dado é significativa, pois garante aos jogadores mais tempo para a solução do crime.

Para terminar, foi inserido o dado de vinte lados, cujo objetivo é o de elevar o nível (*upar*) das personagens dos jogadores. Como já mencionado, 30% das faces do dado carregam *upagem* de personagem ônus. Resumidamente, durante a criação do jogo *Empoderadas* acredita-se que, trazendo os dados para o jogo, será criada uma sensação de acaso, surpresa e incerteza aos jogadores, o que irá aproximá-los mais de um jogo de entretenimento do que de um jogo educacional, nesse caso, tornando-o mais atraente aos estudantes da educação básica.

2.3 A HISTÓRIA POR TRAZ DO JOGO

Segundo Lima e Lima (2015), a imersão dos jogadores está ligada à equação dos elementos do jogo, aliados à narrativa. Dessa maneira, para os autores, a estrutura narrativa pode ser considerada uma das principais características de sucesso do jogo de tabuleiro. Destacam-se o cumprimento de algumas regras como: respeitar o público-alvo, o *game designer* criar conceitos sólidos e estudar técnicas clássicas de contar história, manter um ritmo, fugir dos

clichês, a história ter um desfecho e estar aberto a melhorar o roteiro.

É importante destacar que está sendo construída uma narrativa para que os jogadores se envolvam na história do jogo. Por isso, foi criada uma realidade antológica para que os jogadores vejam um futuro próximo em que a violência de gênero seja reduzida, porém no jogo eles têm que ajudar a solucionar um problema. Em conclusão, a história está em construção e fará parte do ato inicial do jogo.

O ano é o de 2081 e a realidade desse tempo é bem diferente daquela vivida há duzentos anos, em que as mulheres brasileiras iniciavam a sua luta pelo sufrágio feminino. Atualmente, vivemos em uma sociedade que uniu humanos e tecnologia no combate às violências. Para atuar no enfraquecimento das violências de gênero, foi criada, no jogo, uma I.A (Inteligência Artificial) nomeada de *Ellie*, que está ao longo dos anos prevendo, com vinte horas de antecedência, o local, o motivo, o suspeito e a violência de gênero antes que ela ocorra. Desse modo, nossas ‘empoderadas’ (equipe de investigadoras de elite) conseguem parar a violência de gênero antes que ela ocorra e encaminhar o possível agressor ou agressora para a U.N.E (Unidade Educacional). Essa unidade auxilia no aprendizado sobre questões de gênero. A unidade de apoio educacional foi criada para educar o possível agressor ou agressora que *Ellie* identificasse. O objetivo da unidade não é punitivo nem de saúde ou de assistência social, ele envolve de forma interdisciplinar várias frentes, utilizando-se de palestras, encontros e cursos, com um ótimo desempenho ao longo dos anos.

Vale lembrar que a unidade foi construída para compor uma rede de enfrentamento à violência de gênero, estabelecida em um tripé constituído por: *Ellie*, ‘empoderadas’ e U.N.E. Essas três frentes trabalham juntas e, desse modo, conseguem diminuir em 88% os casos de violência de gênero no Brasil, pois a cada 100 agressores que passam pela unidade, doze precisam de um processo de reeducação posterior. Em suma, a unidade trabalha com, no mínimo, doze encontros, divididos tematicamente e podem chegar a até cem horas, dependendo da gravidade da



violência que seria cometida. Em alguns casos, as intervenções chegam a dois anos, por volta de trinta e dois encontros. Nesses casos, é recomendado que as intervenções sejam feitas de forma a garantir trocas mais duradouras entre a equipe.

Houve uma pane no sistema da *Ellie* que a impossibilita de fornecer os parâmetros exatos para que as investigadoras da equipe de elite possam parar a violência antes que ela ocorra. Destaca-se que *Ellie* sempre prevê, com vinte horas de antecedência, portanto o jogo é uma corrida contra o tempo. Os jogadores fazem parte de uma equipe empoderada, que reúne mulheres brasileiras as quais são referência ao longo de nossa história e com o objetivo de identificar a violência de gênero, o suspeito, o local e o motivo antes que tais agressões ocorram. E logo após, deve-se encaminhar o suspeito para a U.N.E.

CONCLUSÃO

O jogo de tabuleiro *Empoderadas* é apresentado aqui como um produto educacional resultante de um trabalho de mestrado que utiliza a ludicidade no processo pedagógico para abordar um tema fundamental para o ensino de artes visuais: o feminismo. A ideia de utilizar o jogo de tabuleiro para disseminar o feminismo vem do pensamento de hooks (2020), que afirma o fato de que muitos são desinformados pela “mídia de massa patriarcal”, ao acreditar que o feminismo se refere a um movimento de mulheres em busca de certa superioridade em relação aos homens. Por isso, a autora defende que as políticas e o pensamento feminista devem ser disseminados para pessoas de várias classes sociais, gêneros e idades e em vários formatos diferentes. Logo, utilizar a linguagem dos jogos pode levar meninas e meninos a entenderem o quanto o sexismo é nocivo à sociedade, assim como é corroborado pelo pensamento de hooks (2020).

Enfim, o artigo trata da primeira fase de construção do protótipo de um jogo educacional, bem como dos primeiros passos de planejamento e

da definição do conteúdo que fará parte do jogo de tabuleiro em questão. Destaca-se que até o momento de fechamento deste artigo o Comitê de Ética ainda não havia liberado a primeira *playtest* completa. Portanto, ainda podem ocorrer mais modificações ao longo do processo de construção desse protótipo.

REFERÊNCIAS

AURÉLIO, Dicionário. **Aleatoriedade - Dicio, Dicionário Online de Português**. Porto: 7Graus, 2021. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/aleatoriedade/>>. Acesso em: 10 out 2021.

CARRETTA, Marcelo La. **Como fazer jogos de tabuleiro: manual prático**. Curitiba: Appris, 2018.

DAVIS, Angela. **Mulheres, raça e classe**. 1. ed. Rio de Janeiro: Boitempo, 2016. v. 1.

EMANUELLE, Bruna. Aqualtune: séc 16-17, guerreira, reino do Kongo. **Narrativas Negras: biografias ilustradas de mulheres pretas brasileiras**. Curitiba: Voo, 2020. v. 1. p. 18–23.

HOOKS, Bell. **O feminismo é para todo mundo - Políticas arrebatadoras**. 13. ed. Rio de Janeiro: Rosa dos Ventos, 2020.

KAPP, Karl; BOLLER, Sharon. **Jogar para aprender: tudo que você precisa saber sobre o design de jogos de aprendizagem eficazes**. São Paulo: DVS Editora, 2018.

MCGONIGAL, Jane. **A realidade em jogo**. Best Seller ed. Rio de Janeiro: [s.n.], 2012.

PETRY, Arlete dos Santos. **Jogos digitais e aprendizagem: algumas evidências de pesquisas. Jogos digitais e aprendizagem: fundamentos**



para uma prática baseada em evidências. 1. ed.
Campinas: Papirus Editora, 2019. p. 43–60.

LIMA, Rafael; LIMA, Leonardo. **A Estrutura Narrativa Dos Jogos Eletrônicos.** Anais SBC – Proceedings of SBGames 2015, Teresina, 2015. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2015/anaispdf/artesedesign-short/147515.pdf>>. Acesso em: 11 ago 2021.

REZZUTTI, Paulo. **Mulheres do Brasil: a história não contada.** Rio de Janeiro: Leya, 2018.

SILVA, Jacilene Maria. **Feminismo na atualidade: a formação da quarta onda.** Recife: Kindle, 2019.

SLOLEY, Patti Gyapomaa. **Ghana1s Adinkra - Symbols from our African Heritage.** Bedfordshire: Emmalily, 2012. Disponível em: <<https://ler.amazon.com.br/?asin=B00AQ13G1I>>. Acesso em: 24 set 2021.

Como citar este artigo:

QUEIROZ, Juliana Barbosa e; SANT'ANNA, Thiago Fernando. Empoderadas: o processo criativo na construção do protótipo de um jogo de tabuleiro. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.3, n.6, ago.-dez. 2021. p. 29-36.