


Nostalgia, memória colonial e board games: representações do império brasileiro em Brazil: Imperial¹

Nostalgia, colonial memory, and board games: representations of the Brazilian empire in Brazil: Imperial

Thiago Falcão¹ 

Alexander Carneiro² 

Daniel Marques³ 

Ian Bacellar¹ 

RESUMO: Este artigo busca compreender o papel da nostalgia imperial brasileira, em seus traços conservadores e saudosos em relação ao passado colonial, como elemento conformador de obras que retratam esse período, especificamente no âmbito da cultura dos jogos de tabuleiro no Brasil. Nosso objetivo é demonstrar como a nostalgia molda a experiência da história colonial brasileira ao glorificar elementos históricos codificados por meio do *design* do jogo, além de estabelecer as bases para a naturalização da violência do processo colonizador. Para ilustrar isso, analisamos o jogo brasileiro de tabuleiro *Brazil: Imperial*, lançado em 2021, buscando entender como ele representa os temas da colonização e do imperialismo na história do Brasil. Argumentamos que elementos do jogo fortalecem narrativas eurocêntricas e imperialistas, enquanto evitam os efeitos mais problemáticos do colonialismo, como a escravidão e o extermínio dos povos indígenas.



Palavras-chave: *board games; nostalgia; memória; colonialidade; cultura gamer brasileira.*

1 Alguns trechos deste artigo apareceram anteriormente no livro *Heritage, Memory and Identity in Postcolonial Board Games*, editado por Michal Mochocki (MOCHOCKI, 2023).

¹Universidade Federal da Paraíba – João Pessoa (PB), Brasil.

²Universidade Federal do Cariri – Juazeiro do Norte (CE), Brasil.

³Universidade Federal do Recôncavo da Bahia – Santo Amaro (BA), Brasil.

Editoras: Gabriela Almeida  e Eliza Casadei .

ABSTRACT: This article aimed to understand the role of Brazilian imperial nostalgia — expressed through conservative and wistful views of the colonial past —, as a shaping element in works depicting this period, specifically within the context of board game culture in Brazil. Our goal was to demonstrate how nostalgia frames the experience of Brazilian colonial history by glorifying historical elements encoded through game design, while simultaneously laying the groundwork for the naturalization of the violence inherent in the colonization process. To illustrate this, we examined the Brazilian board game *Brazil: Imperial*, published by MeepleBR in 2021, exploring how it represents themes of colonization and imperialism in Brazilian history. We argue that game elements reinforce Eurocentric and imperialist narratives while sidestepping the more problematic aspects of colonialism, such as slavery and the extermination of Indigenous peoples.

Keywords: *board games; nostalgia; memory; coloniality; Brazilian gamer culture.*

Introdução

Jogos, assim como qualquer outro fenômeno midiático, não acontecem à parte da sociedade, mas em *sequitur* à cultura e à vida cotidiana. Cultura e política, em suas mais diversas formas, são inscritas em projetos e práticas, por sua vez articuladas a partir de conjuntos de regras e algoritmos; seus signos e símbolos, sujeitos a uma infinita retroalimentação de traduções e prescrições que carregam dimensões normativas e de poder, uma vez que inscrevem programas de ação, delegam comportamentos e estabilizam arranjos de poder no uso cotidiano (AKRICH, 1992; LATOUR, 1992; VERBEEK, 2005). A partir de sistemas de regras e de uma governança de ordem material, essas políticas se materializam em escolhas de projeto dos jogos. Estas ainda se articulam a constrangimentos de mercado, regulação e cadeia produtiva, o que reforça a impossibilidade de um “jogo apolítico” na contemporaneidade (TRAMMELL, 2022). Dizer que jogos são políticos não reduz todo jogo à propaganda, mas implica reconhecer que o *design* medeia condutas e prescreve possibilidades, articulando a experiência e o tipo de sujeito que o sistema convoca, mobiliza e, em alguma medida, coproduz.

A indústria de jogos no Brasil tem experimentado crescimento acelerado e inserção na cadeia global de produção e consumo de *games*, e o país já ocupa posição estratégica como o maior mercado da América Latina (CARDOSO *et al.*, 2023). No entanto, esse desenvolvimento se dá em constante tensão entre a adoção de modelos de produção e narrativa hegemônicos — frequentemente alinhados a padrões culturais do Norte Global — e a tentativa de incorporar referências locais. Essa tensão é efeito de infraestruturas sociotécnicas globais e hegemônicas que condicionam modos de produção, circulação e representação. Falcão *et al.* (2021) apontam que essa tensão se manifesta na apropriação de elementos históricos, mitológicos e socioculturais brasileiros como recursos, funcionando menos como expressão identitária e mais como componentes estratégicos na disputa por visibilidade, legitimidade e inserção no mercado internacional.

Nesse sentido, representações do passado, mitologias nacionais ou temas históricos tornam-se espaços profícuos para inscrição de programas de ação e negociação de visões de mundo, operando em articulação com as estruturas técnicas e econômicas que compõem esses artefatos. Quando os jogos retratam o passado histórico como um tempo glorioso, produzem uma forma de nostalgia que simplifica cultura e história em favor de elementos estilísticos que atenuam dimensões críticas. Essa fabulação do passado contribui para a manutenção de ideologias que, por sua vez, minimizam ou mesmo suprimem a violência da colonização, naturalizando dimensões da violência simbólica e física, as quais a cultura e a sociedade brasileiras conhecem tão bem. Ao mesmo tempo, ela estabiliza certos arranjos de poder ao transformar acontecimentos históricos em componentes lúdicos percebidos como neutros, esvaziados de fricções políticas.

Nesse cenário, *Brazil: Imperial*, jogo criado por Zé Mendes e lançado em 2021 pela editora nacional MeepleBR, se apresenta como um caso exemplar para análise. Em primeiro lugar, trata-se de um objeto peculiar por contribuir para a produção de nostalgia, sendo, ao mesmo tempo, um produto dela. O jogo articula elementos visuais e mecânicos que produzem e estabilizam um enquadramento histórico nostálgico, no qual o período do Império Brasileiro é apresentado como uma era gloriosa e de avanços sociais. Em segundo lugar, trata-se de um jogo brasileiro sobre a história do Brasil. Essa condição oferece uma oportunidade valiosa para explorar de que forma a mídia costuma representar esse período histórico e, o mais importante, o que essa relação — entre jogos e história — comunica, no que diz respeito ao patrimônio cultural, à memória e à identidade nacionais. Por fim, o jogo foi um sucesso de críticas no Brasil¹, sendo o único com temática brasileira a figurar na lista *Top 100* do Ludopedia (2025)², além de ter sido publicado por uma empresa de

1 Sucesso comprovado através dos vários prêmios agraciados ao jogo, listados em <https://ludopedia.com.br/jogo/brazil-imperial>. Acesso em: 5 ago. 2025.

2 Fórum brasileiro *online* dedicado a jogos de tabuleiro.

relevância em nível nacional, elicitando resenhas e comentários majoritariamente positivos por parte da comunidade³. Ele também é uma das poucas instâncias de jogos brasileiros a alcançar públicos internacionais, tendo sido lançado em mais de seis idiomas. Essa combinação de características posiciona *Brazil: Imperial* em um local privilegiado: é um dos poucos jogos no país sobre a história do Brasil que foi considerado sucesso comercial e de críticas em nível nacional.

O jogo se insere no cruzamento entre entretenimento contemporâneo no Brasil — especialmente a cultura *gamer* — e discursos políticos de viés extremista, situados no contexto de um “nacionalismo neoliberal de extrema-direita brasileiro” (IAMAMOTO *et al.*, 2021), cenário que tem atraído e mobilizado muitos integrantes da cultura *gamer* para suas fileiras (FALCÃO *et al.*, 2021). Nossa hipótese é de que esse ambiente favorece a inscrição e a estabilização de narrativas nacionalistas sobre o passado colonial e imperial ao reconfigurar representações históricas por meio de artefatos técnicos que atenuam ou silenciam dimensões de violência e conflito. A partir desse pano de fundo, argumentamos que o meio dos jogos de tabuleiro atua como infraestrutura sociotécnica capaz de prescrever enquadramentos históricos específicos, servindo ao avanço de uma agenda conservadora, usando a nostalgia não somente como ferramenta estilística, mas como instrumento ideológico contrarrevolucionário para a reconstrução de elementos da história brasileira de forma seletiva, reforçando mitos que sustentam uma retórica nacionalista.

Aspectos da nostalgia na cultura *gamer* brasileira

O surgimento da cultura *gamer* no Brasil se entrelaça com a história local da tecnologia e com a estratificação das classes sociais observada no país. Os *games* foram particularmente relevantes no cenário de consumo por crianças e adolescentes de classes economicamente favorecidas durante

3 Conforme, por exemplo, <https://covildosjogos.com.br/2021/04/18/papo-do-ladino-e-bloco-do-block-resenha-brazil-imperial> e <https://tabulaquadrada.com.br/brazil-imperial-overview-em-video-e-review-escrito>. Acesso em: 21 ago. 2025.

as décadas de 1980 e 1990, e, a partir dos anos 2000, se tornaram uma alternativa legítima de entretenimento, especialmente após a proliferação das locadoras de jogos — que descentralizaram o consumo — e a redução dos custos de computadores e acessórios. Essas condições — materiais, sociais, políticas e econômicas — foram fatores decisivos na articulação das práticas em torno desse meio. Compreender quais culturas *gamer* se desenvolveram no Brasil exige entender o próprio meio, seus códigos de uso e consumo, bem como seu contexto material, político e social. Observar historicamente esses arranjos permite identificar como ideologias e posições de poder são materializadas e estabilizadas nos próprios artefatos e nas práticas que eles prescrevem.

Nesse sentido, é essencial destacar a diferença entre os jogadores casuais e aqueles que se envolvem com esses produtos como um *hobby*. Enquanto grande parte do consumo de jogos de tabuleiro é feita de forma casual e não sistemática, um nicho de jogadores incorpora os jogos de tabuleiro como parte de seu estilo de vida, compondo uma cultura muito específica (TRAMMELL *et al.*, 2014). Esse grupo demonstra comportamentos semelhantes aos identificados nas culturas dos jogos digitais, que aludem a elitismo, masculinidade exacerbada e extremismo político (BURRILL, 2008; GOULART; NARDI, 2017; STANG; TRAMMELL, 2019).

Assim, vale retomar a questão de como podemos observar, nesse domínio, a participação de artefatos lúdicos na produção e circulação de narrativas conservadoras e nostálgicas sobre a história — seja ela recente ou não. A cultura *gamer* recorrentemente busca prescrever formas específicas de engajamento com o passado, ancorando-se em dispositivos e convenções de *design* que fomentam um desejo nostálgico, reimaginando a história de forma idílica e descomplicada (SALTER; BLODGETT, 2017). Esse fenômeno está relacionado à maneira como os jogos dialogam com o medievo e seus tropos (YOUNG, 2015): trata-se de algo “relacionado às emoções que nos conectam com o modo como recebemos, na modernidade, a Idade Média” (FEDRIGA, 2021). A nostalgia reafirma-se como uma força cultural e emocional influente, que

constitui o passado como um ideal inacessível em comparação com a realidade do presente (COONTZ, 2000).

Essa compreensão da nostalgia como forma de reimaginar o passado é fundamental para este trabalho. Parte-se aqui da discussão proposta por Jameson (1992), que a define como potente vetor estilístico da contemporaneidade. A nostalgia, para o autor, se apresenta menos como um retorno à dimensão histórica e institucional de um período findo e mais como uma reprodução de construtos estilísticos. O passado aparece com um conjunto de imagens, cenários e sons consumidos a partir de um vínculo meramente estético, sem historicidade implícita. Essa perspectiva é central à noção de pastiche de Jameson (1992), uma prática de imitação estilística que, diferentemente da paródia, carece de ironia, sátira ou crítica. Compreender o pastiche é instrumental para desenvolver uma crítica dos produtos culturais da contemporaneidade, sobretudo ao considerar que o uso desses elementos resulta em um esvaziamento político da memória, impedindo que o passado sirva de base para contextualizar transformações sociais.

Naturalmente, essa não é a única perspectiva que deve ser levada em consideração: Jameson (1992), indo de encontro ao pensamento de Pickering e Keightley (2006), empreende uma crítica ao que eles julgam um reducionismo em sua argumentação: para eles, a nostalgia pode ser o último recurso ao que eles chamam de “amnésia social”, uma vez que a reificação de um construto serve como salvaguarda para sua existência e manutenção. Eles argumentam que a nostalgia deve ser pensada como um fenômeno plural, que pode assumir diferentes modalidades, e não apenas como mera estetização do passado. Nesse sentido, a nostalgia pode ser um recurso de crítica social, capaz de articular perdas, memórias e possibilidades de transformação. Se, para Jameson (1992), a nostalgia é sinal da neutralização política da memória, para os autores, ela também pode ser um modo de reimaginar a relação entre passado, presente e futuro.

No contexto *gamer*, isso se traduz em práticas que vão além do simples retorno ao passado: a nostalgia mobiliza afetos e reimagina, a partir

das dimensões materiais do jogo, as relações entre passado, presente e futuro, tanto reconstruindo um passado idealizado quanto reconhecendo as rupturas e ambiguidades deste, abrindo espaço para releituras e reinterpretações em perspectiva comparada. Esse viés é corroborado por Boym (2017), para quem a nostalgia é uma emoção histórica e social, capaz de ser criativa e produtiva, e não apenas um sintoma de perda ou alienação. No universo *gamer*, isso pode ser compreendido na medida em que os estilos comumente remetem ao passado, ativando a circulação de afetos e auxiliando nas comunidades que atualizam o passado em práticas contemporâneas de consumo e pertencimento (Boym, 2017).

Nesse sentido, podemos descrever que a nostalgia se enseja como estratégia e estrutura de captura afetiva, especialmente a partir da forma como, nesses produtos, os afetos circulam, aderindo a signos e alinhando corpos em torno de repertórios compartilhados (AHMED, 2004). Assim, determinadas encenações e *performances* do passado e da lembrança “colam” em comunidades, orientando atenção, pertencimento e ação. Nos jogos de tabuleiro isso se materializa, majoritariamente, em seu *design*, como veremos na análise de *Brazil: Imperial*. Desse modo, é possível produzir orientações afetivas específicas, por vezes reencenando um passado “ideal” a partir da mobilização de afetos que organizam e governam condutas (AHMED, 2004; MASSUMI, 2005).

Essa linha de pensamento nos conduz a dois caminhos paralelos e vale a pena elaborá-los para que possamos compreender melhor os objetivos deste trabalho: o primeiro busca entender o fenômeno narrado anteriormente a partir da análise de um elemento material específico — um jogo de tabuleiro. O segundo aspecto diz respeito a como o jogo, enquanto artefato sociotécnico, inscreve e estabiliza enquadramentos históricos que articulam nostalgia e nacionalismo, reconstituindo seletivamente um passado imperial enquanto apaga ou minimiza as violências coloniais. Por meio de seus elementos, o jogo prescreve modos específicos de relação afetiva com a história, alinhando-se a “uma certa nostalgia pelo tempo do Império que parece persistir no imaginário histórico brasileiro” (SALLES, 2013, pos. 64).

Assumir o conceito de nostalgia como chave interpretativa para *Brazil: Imperial* orienta a observação do jogo e ajuda a contextualizar sua produção em relação à instabilidade política pela qual o Brasil vem passando desde meados da década de 2010. Embora o objetivo seja construir um argumento sobre a nostalgia imperial que foi concebida como base para a formação da sociedade brasileira (SALLES, 2013), é impossível dissociar a concepção e a produção do jogo da ascensão conservadora que o país atravessa, que remete fortemente a um sentimento nacionalista e militarista nostálgico, saudosos das diversas ditaduras pelas quais o Brasil passou em sua história.

Cultura dos board games no Brasil

Para compreender como as escolhas mecânicas e representacionais do passado se articulam a dinâmicas mais amplas, é necessário situar *Brazil: Imperial* na estrutura da indústria de jogos no Brasil e na América Latina⁴. A posição periférica do país no ecossistema global de jogos não é um fenômeno recente. Durante a década de 1980, o Brasil desenvolveu um ecossistema baseado em práticas de clonagem e pirataria, impulsionado tanto pela reserva de mercado quanto pela ausência de acordos internacionais de propriedade intelectual (FERREIRA, 2020). Empresas nacionais recorreram à engenharia reversa e à reprodução não autorizada de consoles e jogos estrangeiros para viabilizar uma inserção local, ainda que marcada por informalidade jurídica e tecnológica. Esse contexto formou uma cultura *gamer* dependente de tecnologias, referências estéticas e conteúdos provenientes do Norte Global, ao mesmo tempo em que produziu formas híbridas de apropriação e circulação. Nas décadas seguintes, como discute Ferreira (2025), essa assimetria se consolidou à medida que a indústria brasileira permanece estruturalmente periférica,

4 Embora não seja possível estabelecer relações de causalidade diretas entre as culturas dos *videogames* e as dos jogos de tabuleiro no Brasil, ambas se desenvolvem em um mesmo ambiente sociotécnico, que molda práticas de uso, circulação e interação. Esse ambiente compartilha lógicas normativas que favorecem a reprodução de determinados enquadramentos culturais e políticos, incluindo formas conservadoras e nostálgicas de engajamento.

atuando majoritariamente como consumidora de jogos produzidos no exterior e enfrentando barreiras econômicas, tecnológicas e políticas para o desenvolvimento de um setor robusto. Essa posição se traduz também na adoção de gêneros e repertórios eurocêntricos consagrados como parâmetros hegemônicos de produção cultural.

É nesse contexto que a noção de colonialidade, proposta por Mignolo (1991), permite compreender a persistência de dinâmicas de subordinação cultural e tecnológica, especialmente sob a lógica do capitalismo neoliberal. Mignolo (1991) argumenta que a implementação do sistema neoliberal e a promoção do livre comércio e da globalização, sob seus auspícios, levaram ao deslocamento de comunidades indígenas e à perda de práticas culturais tradicionais, o que contribui para o surgimento de uma “colonialidade” — um efeito pelo qual as práticas culturais e econômicas do Norte Global são impostas ao Sul Global. A indústria de jogos latino-americana exemplifica esse movimento: padrões de produção e representação hegemônicos são apresentados como universais e internalizados, reforçando dependências históricas. *Brazil: Imperial* emerge desse ambiente, mobilizando elementos formais e discursivos que reinscrevem uma leitura nostálgica e gloriosa do passado imperial brasileiro, em sintonia com essas lógicas culturais globais e seus apagamentos.

A estrutura periférica da indústria e a lógica neoliberal que orienta a circulação de bens culturais impactam os modos de acesso, consumo e formação de comunidades locais de jogadores. Nesse sentido, altos preços e poucas empresas fornecedoras marcam esse contexto no Brasil. Os jogos de tabuleiro tornaram-se populares no país principalmente a partir da década de 2010, acompanhando a fundação de uma das maiores empresas do setor dedicada exclusivamente a esses jogos: a Galápagos Jogos (TOLOTTI, 2022). No país, existe uma distinção significativa entre “jogos de tabuleiro tradicionais” e “jogos de tabuleiro modernos”, esses favorecidos pelo nicho de jogadores *hobbyistas* em detrimento dos tradicionais.

Na comunidade de entusiastas, o termo “jogos de tabuleiro modernos” refere-se a jogos contemporâneos criados a partir de certos pressupostos de

design — herdados principalmente dos chamados *eurogames*. Para Woods (2012, p. 16-17), os jogos de tabuleiro modernos — ou *hobby games* — diferem dos tradicionais porque são mercadorias fabricadas para um nicho de mercado específico. Esse tipo de jogo possui características que podem estimular formações culturais em torno de seus elementos, “que refletem tanto o momento em que são produzidos quanto a identidade e as escolhas recreativas dos jogadores” (WOODS, 2012, p. 17).

No Brasil, a diferença entre jogos de tabuleiro tradicionais e os *hobby games* também está associada ao preço. Enquanto ainda é possível comprar um jogo clássico por menos de R\$ 100, é comum encontrar jogos de *hobby* com valores de duas a dez vezes maiores⁵. Esse cenário de altos preços impõe um importante marcador sociocultural em relação às pessoas que possuem recursos e tempo disponíveis para se dedicar ao *hobby*. Falcão *et al.* (2021), em sua pesquisa sobre comunidades de *Magic: The Gathering*, também identificaram correlações entre opiniões políticas na comunidade *gamer* e custo monetário elevado para ingressar no *hobby*. Não podemos afirmar com certeza que o mesmo fenômeno ocorre na comunidade dos jogos de tabuleiro, mas é perceptível que os mesmos elementos organizadores e as condições materiais de realização da atividade estão presentes em ambas as instâncias.

Brazil: Imperial, à época de seu lançamento, se fez notório tanto pelo acabamento gráfico e material quanto pela escolha de tematizar o período imperial brasileiro, uma raridade no mercado de jogos de tabuleiro comerciais. A recepção inicial trouxe avaliações positivas em relação ao *design* e à produção, mas também levantou discussões críticas sobre a forma como o passado histórico é representado⁶. Essas discussões apontam tensões entre a valorização do jogo como produto cultural e preocupações quanto à sua abordagem temática.

5 O jogo *Frosthaven*, a título de exemplo, no momento em que escrevemos este artigo, custa R\$ 2.149,10, no Mercado Livre.

6 No fórum Ludopedia, foi criado em abril de 2021 o tópico “Problemas na temática?”, no endereço https://ludopedia.com.br/topico/48806/problemas-na-tematica?id_post=356230, no qual apareceram críticas à representação de indígenas e negros, ao lado de comentários que desconsideravam essas preocupações.

Brazil: Imperial não está sozinho na lista de jogos que engajam em discussões complexas de forma problemática. O gênero dos *eurogames* possui uma longa e íntima relação com temas colonialistas (BORIT *et al.*, 2018), reproduzindo de forma acrítica trechos históricos que há muito são reconhecidos como problemáticos. O aclamado *eurogame* *Puerto Rico* (2002) é um exemplo clássico. Nele, os jogadores representam colonizadores na ilha epônima, cultivando plantações e controlando construções por meio da colocação de peças sobre elas. Embora o manual do jogo se refira a essas peças como “colonos”, historicamente eles seriam mais adequadamente descritos como pessoas escravizadas, uma vez que eram a principal força de trabalho naquele contexto histórico (BORIT *et al.*, 2018). O jogo de tabuleiro *Mombasa* (2016) também foi alvo de críticas devido aos seus temas colonialistas e racistas (WINKIE, 2021). Em *Mombasa*, jogadores comandam companhias responsáveis pela exploração e colonização da África do século XIX. Ao construir edifícios e coletar recursos, os jogadores reproduzem em jogo os mecanismos reais da colonização histórica. O fato de *Mombasa* apagar a participação dos povos nativos nesse processo aproxima o jogo das narrativas colonialistas tradicionais, nas quais a agência é concedida quase exclusivamente aos colonizadores. Tratamentos paralelos a povos nativos e processos de colonização são retratados no jogo aqui analisado.

Colonialismo, eurogames e Brazil: Imperial

A análise proposta neste artigo parte da noção de que jogos de tabuleiro são — assim como outros produtos da indústria cultural — textos culturais complexos, compostos por sistemas de regras, materialidades e representações que articulam discursos sobre o mundo (BOOTH, 2021). Essas dimensões moldam a experiência do jogador e, nesse sentido, constituem a materialidade do jogo enquanto mídia. Para examinar *Brazil: Imperial*, adotamos uma abordagem ludo-textual que combina a leitura das regras e dos componentes materiais com a interpretação dos significados narrativos e mecânicos que emergem de sua estrutura. Reitera-se

que a análise está centrada no objeto em si, apartado do contexto de uso, isto é, fora da situação do jogar. O foco recai sobre os sentidos, modos de representação, simulação e operação do mundo imbuídos no artefato, entendendo que artefatos técnicos incorporam programas de ação, prescrições e moralidades (LATOURET, 1992; VERBEEK, 2005; 2011). Nesse sentido, busca-se “descrever” o objeto no sentido proposto por Akrich (1992), isto é, tornar visíveis as inscrições e delegações incorporadas no artefato e a forma como elas se articulam a uma economia afetiva nostálgica que mobiliza uma ideia específica de passado imperial brasileiro.

Conduzimos a análise a partir de dois eixos principais que se articulam entre si. O primeiro diz respeito às representações históricas, buscando identificar os personagens, cenários e eventos retratados no jogo, assim como as ausências significativas, como a escravidão e a resistência indígena. O segundo foca as mecânicas e as condições de vitória, observando as ações possíveis no jogo, os recursos representados e a lógica de progressão que orienta os jogadores, com atenção especial para a forma como essas mecânicas naturalizam relações de poder. Para operacionalizar esses eixos, examinamos o manual de regras e os componentes do jogo, além de registros de partidas disponíveis publicamente em plataformas de compartilhamento de vídeo, de maneira a compreender as dinâmicas emergentes da interação entre jogadores e sistema. Não foram realizadas observações etnográficas ou entrevistas, e o foco está no jogo enquanto artefato técnico e discursivo, e não em comunidades ou práticas de jogadores.

A análise inicia-se pelo eixo das representações históricas, voltando-se à forma como o jogo constrói (e omite) determinados personagens, cenários e eventos, articulando uma visão específica do passado imperial brasileiro. *Brazil: Imperial* pode ser jogado por até quatro pessoas, incluindo um modo solo, e se descreve como um “Euro X”, isto é, uma amálgama entre o estilo dos *eurogames* e o gênero 4X (LUDOPEDIA, 2025). Em *Brazil: Imperial*, cada jogador assume o papel de uma figura histórica relacionada à Era do Império Brasileiro, como Dom Pedro I, Dom Pedro II e até mesmo Napoleão Bonaparte. Cada jogador possui um tabuleiro individual, um conjunto distinto de habilidades especiais e

unidades que podem ser posicionadas no tabuleiro principal, conforme o personagem escolhido. Os jogadores competem por territórios para reunir recursos, expandir e desenvolver seus impérios individuais e acumular pontos de vitória para ganhar o jogo.

O tabuleiro representa um mapa de uma região da América do Sul, composto por uma grade hexagonal e dividido em vários módulos irregulares, que podem ser reorganizados para representar diferentes regiões, como o Império Brasileiro, a Amazônia ou a antiga Província Cisplatina — todos cenários possíveis no jogo. Durante a preparação, certos hexágonos do mapa são cobertos por “peças de exploração”. Ao explorar o mapa, os jogadores podem descobrir esses locais, virando as peças e revelando seu conteúdo. Essas peças podem representar, entre outras coisas, fauna desconhecida para ser coletada ou comunidades quilombolas, que são removidas do jogo após serem exploradas e usadas para seus respectivos bônus.

Ao explorar o mapa sem enfrentar qualquer oposição, os jogadores percorrem uma terra presente no jogo com o único propósito de ser descoberta, explorada economicamente e conquistada. Há pouco ou nenhum atrito nesse processo e quase nenhuma consequência negativa em explorar essa terra desconhecida e (supostamente) não habitada. O jogo praticamente não indica nenhuma resistência histórica contra o Império Brasileiro — o que alude à tradição dos *eurogames* de evitar representar conflitos.

O único sinal de resistência aparece quando os jogadores descobrem uma peça de bandeira vermelha no mapa, nomeada de “expedição”. Essa peça indica que os jogadores devem usar poderio militar para derrotá-la, em troca de pontos de vitória. O único outro tipo de conflito presente no jogo é entre os próprios jogadores. Essa dinâmica retrata um império que é imune a rebeliões e a lutas políticas, enquanto povos indígenas e outras formas de habitação nas terras não representam ameaça e sequer são representados no mapa como detentores de territórios legítimos.

Essa mitologia da terra virgem e desabitada — que, na verdade, é habitada por povos que, segundo a ideologia nacionalista, não teriam

direito de exercer poder sobre ela pois não compõem o “nacional” (ELGENIUS; RYDGREN, 2022) — é comum em franquias de jogos de estratégia, como a *Civilization* (DOUGLAS, 2002). Em *Brazil: Imperial*, as únicas ameaças possíveis ao estabelecimento do império do jogador são as externas, representadas pelos demais jogadores; ou seja, outros impérios.

Os jogadores exploram e desenvolvem ativamente a terra desbravada ao extrair recursos naturais e construir peças de edificações no mapa, como Serraria, Fundação de Ouro, Campos Agrícolas ou Igreja. Os recursos que os jogadores podem coletar incluem pau-brasil, cana-de-açúcar, algodão e café — *commodities* típicas produzidas ao longo da história do território do país. Ouro e ciência são recursos especiais que são usados para comprar unidades e construir certas peças de edifícios.

Essas mecânicas do jogo simulam, de forma apenas parcialmente precisa, as técnicas e tecnologias envolvidas no processo histórico de colonização, mas ignoram os impactos sociais derivados de sua utilização. Por exemplo, os trabalhadores que cultivavam os campos e construía as edificações nesse cenário certamente seriam pessoas escravizadas. Ao remover literalmente qualquer sinal dos trabalhadores e de suas lutas — que não são representados de maneira alguma —, o jogo adota uma visão histórica institucional, em vez de avaliar criticamente os processos e métodos mencionados. Essa ênfase nas técnicas em detrimento do impacto social da colonização é perceptível ao longo do jogo e na categoria dos *eurogames* em geral.

Esse apagamento das dimensões sociais e políticas da colonização pode ser compreendido, em sentido mais amplo, como efeito de uma lógica ideológica característica da contemporaneidade neoliberal, em sua faceta de contrarrevolução cultural e política, que reage às promessas de igualdade e solidariedade do pós-guerra, promovendo um retorno simbólico a passados idealizados de ordem, estabilidade e progresso (BELLO, 2019). Trata-se de uma estratégia que desloca o conflito histórico para o plano estético, transformando a memória em mercadoria e o passado em refúgio moral diante das incertezas do presente.

Em *Brazil: Imperial*, essa contrarrevolução cultural se manifesta na estetização nostálgica do Império como um tempo de harmonia e prosperidade. Ao traduzir a violência colonial em abstrações lúdicas e tecnocráticas, o jogo reproduz o gesto neoliberal de reencenar a história como cenário gerenciável, em que o progresso e a eficiência substituem o dissenso e a crítica. Essa operação alinha-se ao movimento descrito por Bello (2019): a neutralização política do passado por meio de sua transformação em espetáculo de administração e produtividade. Assim, a nostalgia imperial encenada no jogo pode ser lida como parte de uma *contrarrevolução afetiva* — um projeto que, sob a aparência de celebração cultural, reativa hierarquias coloniais e naturaliza a gramática neoliberal de governo das emoções e das memórias.

Em seguida, acionamos o eixo das mecânicas e das condições de vitória, examinando como as ações possíveis, a lógica de progressão e os sistemas de pontuação orientam comportamentos e naturalizam determinadas relações de poder. Durante seu turno, os jogadores podem realizar uma ação e mover uma unidade para um local adjacente no tabuleiro. As ações incluem, entre outras:

- convocar: pagar um custo para colocar uma unidade militar no tabuleiro;
- construir: pagar um custo para colocar uma peça de construção no tabuleiro, gerando recursos e expandindo as fronteiras do império do jogador;
- mercado: trocar recursos.

Essas ações, observadas em conjunto, contam uma história do Império Brasileiro a partir de uma perspectiva institucional executiva. A maioria das ações — Construir, Renovar, Porto e Mercado — está relacionada à gestão de recursos e ao desenvolvimento da terra para a produção. A ação mais peculiar, que não está diretamente ligada ao gerenciamento de recursos, é a ação Pintura, na qual o jogador pode adquirir retratos de personagens históricos famosos da história do país. Uma amostra dos personagens disponíveis para compra revela que a maioria — se não todos

— era vista como apoiadores do Império de alguma forma. Ao escolher retratar apenas indivíduos com esse posicionamento, o jogo apresenta um cenário ficcional homogêneo, onde a oposição ao Império e as visões políticas diversas não existiam. Essa *Pax Brasilis* sintética contribui, a partir da nostalgia, para uma visão do passado como um período ordenado, etnicamente coeso, mais calmo e menos dividido por melindres da política contemporânea.

Cada partida é jogada ao longo de três “Eras”. Cada Era é acionada ao se cumprir diferentes objetivos definidos pelas cartas de Missão. Durante a preparação do jogo, os jogadores recebem duas dessas cartas, e o jogo termina quando alcançam a terceira Era e contam seus pontos de vitória, que são ganhados ao explorar novas terras, implantar unidades militares, expandir fronteiras, construir cidades, palácios, fazendas e minas e produzir ouro, ciência e outros recursos. Através da configuração das atividades que geram pontos de vitória, o jogo informa quais tipos de ações considera apropriados e deseja que os jogadores pratiquem. Pode-se assumir que essa jogabilidade baseia-se no comportamento histórico conhecido dos impérios: expansão e assimilação, e também na visão de sujeitos brasileiros sobre o período imperial como uma época de eficiência administrativa e desenvolvimento social (SALLES, 2013). É exatamente isto que os jogadores fazem no jogo: gerenciar a produção e o uso de recursos da forma mais eficiente possível para possibilitar o desenvolvimento cultural, econômico e científico de seu império. Esse desenvolvimento, por sua vez, é representado por construções que geram mais recursos, bônus e pontos de vitória.

Uma contradição central a todo discurso desenvolvimentista presente nas ações empreendidas é que *Brazil: Imperial* remove completamente qualquer sinal de trabalhadores do jogo, transformando a produção de recursos em um processo abstrato que se manifesta após a ordem do governante do império. Não há menção a pessoas escravizadas, à escravidão ou à abolição em todo o jogo nem no manual de regras. Ainda que se alegue a opção de não tratar do tema, é evidente que, temática e historicamente, as ações dos jogadores seriam efeitos diretos da escravidão. Ao suprimir

esse capítulo fundamental, o jogo não só evita qualquer crítica ao período imperial, como ativa uma espécie de nostalgia restauradora na qual estética e mecânica encenam um passado de ordem, eficiência e progresso. Os fluxos “sem corpos” (ordens que “magicamente” viram produção, mapas e recursos) operam como economia afetiva que alinha jogadores a uma *Pax Brasilis* homogênea, silenciosa e consensual. Nesse arranjo, o passado aparece como coeso e promissor, enquanto o presente surge como perda desse ideal, um contraste que consolida pertencimentos e orienta condutas, convertendo a saudade em dispositivo de mobilização (AHMED, 2004) e reforçando um imaginário contemporâneo que trata o Império como incólume.

Considerações finais

A construção do passado nostálgico em *Brazil: Imperial* ocorre por dois caminhos simultâneos. Primeiro, ela diminui os impactos sociais mais brutais da colonização ao transformá-los em uma questão de mecânicas ou produção e acumulação de recursos. Processos historicamente estruturantes da formação do país — como a política escravagista e o extermínio de povos indígenas — são inscritos no jogo de forma abstrata ou indireta, e o foco é desviado para métodos e tecnologias materiais e sociais: serrarias e fazendas, cidades e canhões. São, portanto, operacionalizados como variáveis aparentemente neutras dentro do sistema lúdico. Por meio dessa tradução técnica, o jogo prescreve um modo de leitura do passado que privilegia infraestruturas materiais e tecnologias, enquanto silencia os conflitos sociais que as possibilitaram, estabilizando uma imagem positiva e despolitizada do período imperial. Não existem decisões antiéticas em *Brazil: Imperial*. Também não existem decisões éticas. A deliberação moral foi pré-inscrita no próprio artefato. Como argumenta Verbeek (2005; 2011), as tecnologias incorporam moralidades: regras, condições de vitória e estruturas de custo-benefício prescrevem comportamentos e redistribuem responsabilidades. Ao definir “progresso” como expansão e produtividade sem custo humano visível, *Brazil:*

Imperial desloca a ética do nível da escolha do jogador para o nível do enquadramento. Nesse quadro, quase toda ação aparece como aceitável, porque a mecânica já pacificou o dissenso e tornou invisíveis os conflitos e as vítimas.

O segundo caminho pelo qual o jogo constrói esse passado nacional nostálgico, depois de apagar alguns de seus potenciais negativos, é glorificando os aspectos que são vistos como mais positivos, apresentando-os como características principais do jogo. Exemplos disso podem ser vistos nos personagens jogáveis, chamados de Monarcas, e nas pinturas de retrato, que destacam personalidades que só podem ser entendidas como os heróis daquele período. Esses ideais de nobreza aproximam o passado histórico brasileiro daquele da Europa Medieval imaginada, com seus contos de cavalaria, e, ao fazer isso, concedem uma camada extra de legitimidade. Outro exemplo de ênfase no que é visto como bom é quando o jogo apresenta o território hoje conhecido como Brasil como um mapa vasto e desabitado, pronto para ser descoberto e desenvolvido, abundante em riquezas naturais a serem exploradas. O jogo também apresenta a fauna e a flora como bônus a serem encontrados e utilizados, retratando a abundância em recursos naturais dessa terra.

O que reforça a noção de que a visão de *Brazil: Imperial* sobre o passado do país é baseada em uma história reimaginada é sua natureza ocasionalmente anacrônica. A ênfase na já discutida abundância da terra, representada pelas peças de fauna e flora que podem ser descobertas e na vastidão do território desconhecido, sugere um ambiente mais próximo do Brasil Colonial do século XVI, reforçado também pela presença dos recursos algodão e cana-de-açúcar. Esse contexto contrasta com as opções de monarcas, as cartas de pintura, o texto e o recurso café, referências associadas ao período imperial do século XIX. Essa mistura de referências históricas contribui para criar um mosaico anacrônico do passado do Brasil, capaz de exibir seus traços agradáveis enquanto obscurece suas realidades mais vis.

Finalmente, vale retornar a alguns pontos sobre como a nostalgia aparece na construção de *Brazil: Imperial*. Discutimos anteriormente

algumas condições das quais esse princípio nostálgico brota na formação da sociedade brasileira. Contudo, devemos considerar que estamos lidando com uma instrumentalização dessa nostalgia que, obviamente, não responde a um movimento de causa e efeito. Para além dessa dimensão mais elementar da percepção nostálgica, também podemos perceber, no contato com o jogo, que a representação presente nele obedece à grande parte da mesma fascinação que Eco (1986) denuncia ao problematizar a percepção americana da Idade Média.

O linguista italiano justifica a eterna fascinação da cultura ocidental pela Idade Média a partir da descoberta das muitas tecnologias que, com o tempo, nos levaram à Modernidade. O que buscamos implicar é que a conexão que temos, como nação, com o período imperial no Brasil é semelhante à que o Ocidente mantém com a Idade Média. O compromisso com o Império do Brasil funciona como retorno imaginado a um tempo em que pareceríamos construir uma sociedade livre, igualitária e fraterna — desde que, claro, se ignorassem cuidadosamente os pilares que sustentavam essa estrutura. Pensar o Império como lugar ideal é uma forma de nostalgia derivada de um nacionalismo que associa símbolos imperiais à ordem, grandeza e coesão moral.

Essa nostalgia aciona economias afetivas (AHMED, 2004) que associam orgulho, segurança e promessa de “normalidade” a signos do passado, torcendo a maneira como operamos no presente e imaginamos o futuro. Afetos assim alinhados estreitam o horizonte do possível e predis põem a aceitar projetos restauradores: políticas que prometem “resgatar” a nação de uma decadência recente, apagando conflitos estruturais e violências históricas. Nesse processo, a colonialidade funciona como forma de filtrar o passado ao hierarquizar pertencimentos e legitimar exclusões. O risco político é evidente, dado que essa fascinação nostálgica alimenta mobilizações ultranacionalistas conservadoras que se apresentam como defesa de um progresso perdido e de uma moral passada, enquanto naturalizam silenciamentos (dos trabalhadores, dos povos racializados e das mulheres) e convertem a história em cenário decorativo e performativo para agendas opostas ao progresso.

Conflito de interesses: nada a declarar.

Fonte de financiamento: nenhuma.

Contribuições dos autores: Falcão, T.: conceituação, administração do projeto, supervisão, validação, escrita – primeira redação, escrita – revisão e edição. Carneiro, A.: curadoria de dados, análise formal, metodologia, escrita – primeira redação, escrita – revisão e edição. Marques, D.: análise formal, validação, escrita – revisão e edição. Bacellar, I.: escrita – revisão e edição.

Disponibilidade dos dados da pesquisa: O conjunto de dados que dá suporte aos resultados deste estudo não está disponível publicamente.

Referências

- AHMED, S. Affective economies. *Social Text*, v. 22, n. 2 (79), p. 117-139, 2004.
- AKRICH, M. The de-scription of technical objects. In: BIJKER, W. E.; LAW, J. (org.). *Shaping technology/building society: studies in sociotechnical change*. Cambridge: MIT Press, 1992. p. 205-224.
- BELLO, W. *Counterrevolution: liberal Europe in retreat*. Londres: Zed Books, 2019.
- BOOTH, P. *Board games as media*. Londres: Bloomsbury Academic, 2021.
- BORIT, C.; BORIT, M.; OLSEN, P. Representations of colonialism in three popular, modern board games: Puerto Rico, Struggle of Empires, and Archipelago. *Open Library of Humanities*, v. 4, n. 1, p. 17, 2018. <https://doi.org/10.16995/olh.211>
- BOYM, S. Mal-estar na nostalgia. *História da Historiografia*, Ouro Preto, v. 10, n. 23, p. 153-165, 2017. <https://doi.org/10.15848/hh.v0i23.1236>
- BURRILL, D. A. *Die Tryin': videogames, masculinity, culture*. Nova York: Peter Lang, 2008.
- CARDOSO, M. V.; GUSMÃO, C.; HARRIS, J. J. (org.). *Pesquisa da indústria brasileira de games 2023*. São Paulo: ABRAGAMES, 2023.
- COONTZ, S. *The way we never were: American families and the nostalgia trap*. New York: Basic Books, 2000.
- DOUGLAS, C. "You have unleashed a horde of barbarians!": fighting Indians, playing games, forming disciplines. *Postmodern Culture*, v. 13, n. 1, 2002. <https://doi.org/10.1353/pmc.2002.0029>
- ECO, U. *Travels in hyperreality: essays*. San Diego: Harcourt Brace & Company, 1986.
- ELGENIUS, G.; RYDGREN, J. Nationalism and the politics of nostalgia. In: SOCIOLOGICAL FORUM. 2022. p. 1230-1243.
- FALCÃO, T.; MACEDO, T.; KURTZ, G. Conservadorismo e masculinidade tóxica na cultura gamer: uma aproximação a Magic: The Gathering. *MATRIZES*, v. 15, n. 2, p. 251-277, 2021. <https://doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v15i2p251-277>
- FEDRIGA, R. Dystopias and historiographical objects: the strange case of the Middle Ages. *Rivista di Estetica*, v. 76, p. 60-75, 2021. <https://doi.org/10.4000/estetica.7678>

- FERREIRA, E. Clonagem e pirataria nos primórdios dos videogames no Brasil: entre o improvisado técnico e o empreendedorismo informal. *Revista do Centro de Pesquisa e Formação*, São Paulo, n. 11, p. 84-103, dez. 2020.
- FERREIRA, E. Partilha do sensível e estética decolonial em jogos brasileiros dos anos 1990. *MATRIZES*, São Paulo, v. 19, n. 1, p. 173-197, 2025. <https://doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v19i1p173-197>
- GOULART, L. A.; NARDI, H. C. S. GAMERGATE: cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina. *Mídia e Cotidiano*, Niterói, v. 11, n. 3, p. 250-268, 2017. <https://doi.org/10.22409/ppgmc.v11i3.9855>
- IAMAMOTO, S.; MANO, M.; SUMMA, R. Brazilian far-right neoliberal nationalism: family, anti-communism and the myth of racial democracy. *Globalizations*, v. 20, n. 5, p. 782-798, 2021. <https://doi.org/10.1080/14747731.2021.1991745>
- IMPERIAL. Brasil: MeepleBR, 2021. Jogo de tabuleiro.
- JAMESON, F. *Postmodernism, or, the cultural logic of late capitalism*. Durham: Duke University Press, 1992.
- LATOURET, B. Where are the missing masses? The sociology of a few mundane artifacts. In: BIJKER, W. E.; LAW, J. (org.). *Shaping technology/building society: studies in socio-technical change*. Cambridge: MIT Press, 1992. p. 225-258.
- LUDOPEDIA. *Ludopedia, 2012–2025*. Disponível em: ludopedia.com.br. Acesso em: 10 dez. 2025.
- MASSUMI, B. Fear (The Spectrum Said). *Positions: East Asia Cultures Critique*, v. 13, n. 1, p. 31-48, 2005.
- MIGNOLO, W. *The idea of Latin America*. Hoboken: Wiley-Blackwell Press, 1991.
- MOCHOCKI, M. (Ed). *Heritage, Memory and Identity in Postcolonial Board Games*. London: Routledge, 2023.
- PICKERING, M.; KEIGHTLEY, E. The modalities of nostalgia. *Current Sociology*, v. 54, n. 6, p. 919-941, 2006. <https://doi.org/10.1177/0011392106068458>
- SALLES, R. *Nostalgia imperial: escravidão e formação da identidade nacional no Brasil do Segundo Reinado*. Rio de Janeiro: Ponteio, 2013.
- SALTER, A.; BLODGETT, B. *Toxic geek masculinity in media: sexism, trolling, and identity policing*. Londres: Palgrave MacMillan, 2017.
- STANG, S.; TRAMMELL, A. The ludic bestiary: misogynistic tropes of female monstrosity in Dungeons & Dragons. *Games and Culture*, v. 15, n. 6, p. 730-747, maio 2019. <https://doi.org/10.1177/1555412019850059>
- TOLOTTI, R. Mais que brincadeira de criança: vendas de jogos de tabuleiro disparam no Brasil, mas mercado tem grandes desafios. *InfoMoney*, 2022. Disponível em: <https://www.infomoney.com.br/negocios/mais-que-brincadeira-de-crianca-vendas-de-jogos-de-tabuleiro-disparam-no-brasil-mas-mercado-tem-grandes-desafios/>. Acesso em: 3 dez. 2022.
- TRAMMELL, A. Tortura, jogo e a experiência negra. *E-Compós*, v. 25, p. 1-25, jan./dez. 2022. <https://doi.org/10.30962/ec.2618>
- TRAMMELL, A.; WALDRON, E. L.; TORNER, E. Reinventing analog game studies. *Analog Game Studies*, v. 1, n. 1, ago. 2014.
- VERBEEK, P. *What things do: philosophical reflections on technology, agency, and design*. University Park: Pennsylvania State University Press, 2005.

- VERBEEK, P. *Moralizing technology: understanding and designing the morality of things*. Chicago: The University of Chicago Press, 2011.
- WINKIE, L. The *board games* that ask you to reenact colonialism. *The Atlantic*, Boston, 22 jul. 2021.
- WOODS, S. *Eurogames: the design, culture and play of modern European board games*. Jefferson: McFarland & Company, 2012.
- YOUNG, H. *Race and popular fantasy literature: habits of whiteness*. Nova York: Routledge, 2015.

Sobre os autores

Thiago Falcão: Professor do Departamento de Mídias Digitais e do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba. Doutor em Comunicação e Cultura Contemporâneas pela Universidade Federal da Bahia. Coordena o LENS — Laboratório de Pesquisa em Mídia, Entretenimento e Sociedade. E-mail: thiago.falcao@academico.ufpb.br

Alexander Carneiro: Professor dos cursos de Design e Produção Multimídia da Universidade Federal do Cariri. Pesquisador de *game studies* e *game designer* independente. Mestre em Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba. E-mail: alexander.carneiro@ufca.edu.br

Daniel Marques: Professor do Centro de Cultura, Linguagens e Tecnologias Aplicadas e do Programa de Pós-Graduação em Culturas, Linguagens e Territórios da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia. Doutor em Comunicação e Cultura Contemporâneas pela Universidade Federal da Bahia. E-mail: danielmarques@ufpb.edu.br

Ian Bacellar: Mestrando em Comunicação e Culturas Midiáticas pela Universidade Federal da Paraíba. E-mail: ian.ham.bacellar@gmail.com

Data de submissão: 09/09/2025

Data de aceite: 20/10/2025