

Noções dos jogos patrimoniais e seu desenvolvimento no Brasil entre os anos 1992 e 2021: principais representantes, autores, editoras e breves apontamentos econômicos

Notions of heritage games and their development in Brazil between 1992 and 2021: main representatives, authors, publishers, and some brief economic remarks

Albano Francisco Schmidt

Faculdade IELUSC – Curso de Direito
Joinville – SC – Brasil

albanodireito@gmail.com

Abstract. *This article is based on a theoretical development from a doctoral thesis, exploring the concept of heritage games. Analyzes the Brazilian market for heritage board games launched between 1992 and 2021. It highlights a mostly Eurocentric production and a limited representation of Brazilian cultural heritage in the available games. Discusses the economic impact of games in Brazil, pointing to the high acquisition cost that limits access to culture. It concludes by highlighting the potential of heritage games as cultural dissemination tools, capable of transcending prejudices and promoting a transformative immersion in cultural heritage.*

Keywords: *Heritage games, Cultural rights, Creative economy, Economic development, Board games.*

Resumo. *Este artigo baseia-se num aprofundamento teórico proveniente de uma tese de doutorado, explorando o conceito de jogos patrimoniais. Analisa o mercado brasileiro de jogos de tabuleiro patrimoniais lançados entre 1992 e 2021. Destaca uma produção majoritariamente eurocêntrica e uma representação limitada do patrimônio cultural brasileiro nos jogos disponíveis. Discute o impacto econômico dos jogos no Brasil, apontando para o alto custo de aquisição que limita o acesso à cultura. Conclui ressaltando o potencial dos jogos patrimoniais como ferramentas de difusão cultural, capazes de transcender preconceitos e promover uma imersão transformadora no patrimônio cultural.*

Palavras-chave: *Jogos patrimoniais, Direitos culturais, Economia criativa, Desenvolvimento econômico, Jogos de tabuleiro.*

1. Introdução

O presente artigo parte das considerações realizadas pelo Autor em sua tese de doutoramento intitulada “Jogos patrimoniais: diálogos entre cultura, direito, economia e criatividade”, na qual estabelece as noções do conceito de jogos patrimoniais, caminho ainda inexplorado e transversal-paralelo do campo do patrimônio. Entende-se por jogos patrimoniais, *prima facie*, aqueles que: a) baseiam suas estruturas em culturas reais (pretéritas ou contemporâneas); b) retiram suas inspirações materiais de patrimônios culturais / naturais reconhecidos e muitas vezes protegidos; c) adaptam suas histórias (temas) na História humana e/ou em suas lendas e folclore; d) copiam mecânicas e regras

de jogos tradicionais; e) transformam esses elementos culturais em bens (materiais, como os jogos de tabuleiro; ou imateriais, como os jogos digitais) acabados e comercializáveis; f) passíveis de replicação industrial; g) inserindo-se em um contexto de economia criativa; h) mantendo uma tensão permanente com a (im)possibilidade de apropriação cultural.

Opta-se pela utilização dessa definição, pois serve de arcabouço teórico para o desenvolvimento de novas pesquisas, como a que aqui se propõe. Cumpre frisar, antes de seguir, que se prefere a nomenclatura “jogos patrimoniais” e não “jogos culturais”, pois todo jogo, por mais simples que seja – correr atrás de uma bola, empilhar pedras, pular através de uma linha demarcada na areia – será cultural. O jogo brota do ímpeto mais instintivo do ser humano, de competição, de diversão. Não há como se falar em jogo e não se falar da cultura de onde ele proveio. Diferente é o vocábulo patrimonial: é aquele afeito não a uma cultura abstratamente considerada, mas sim a um ponto específico dela no espaço e no tempo, sendo, possivelmente, um elemento juridicamente protegido – como o são algumas cidades, paisagens e aspectos materiais e imateriais dos povos. Patrimonial é o jogo que advém de um aspecto definido e marcado de uma cultura: não existe o jogo português, mas, certamente existe o jogo *Azul*, baseado em seus azulejos e métodos construtivo-ornamentais; ou ainda *Coimbra*, que utiliza a cidade portuária como base. Ambos partem da mesma cultura, portuguesa, ampla, quase indefinível. Mas, chegam em pontos bem distintos dela, criando produtos totalmente únicos. Afina-se a definição para não cair na abstração totalizante, já que, se tudo é cultura, nada é cultura.

Essas conceituações são certamente datadas, fruto do momento de concepção deste artigo. A cultura é viva e arrisca-se aqui um retrato momentâneo e parcial de suas dimensões. Esses conceitos precisarão ser constantemente atualizados e adaptados, pois o ambiente cultural hoje floresce *pari passu* a virtualização. Com essas considerações e limitações, propõe-se aqui um novo recorte dos dados levantados na tese a partir dos quase cem jogos patrimoniais de tabuleiro traduzidos e lançados no Brasil nos últimos 30 anos – de 1992, com o embrionário mercado nacional, até 2021, já na fase de consolidação e sobressaltos pandêmicos – em versões físicas. Se exclui da análise, propositalmente, os jogos em versões exclusivamente digitais, uma vez que, na contemporaneidade, existem *softwares* que apenas traduzem *ipsis literis* os textos dos jogos, sem necessariamente passar por um processo efetivo de nacionalização, adaptando a obra-produto ao mercado interno.

Far-se-á uma análise dos principais jogos patrimoniais lançados, seus autores e editoras, abordando o números de jogos lançados por ano e valores médios de mercado, a fim de permitir a construção de um panorama geral do mercado brasileiro, para além do escopo teórico original proposto, de experimentação dos jogos encontrados.

1. Os jogos de tabuleiro patrimoniais lançados no Brasil no período do recorte e seus autores

Os seguintes jogos de tabuleiro patrimoniais foram lançados no Brasil dentro do período do recorte (jogos básicos, excluindo-se suas expansões na análise), em ordem alfabética (jogos da mesma série separados por barras: *7 Wonders* (e sua versão *Duel*, adaptado para dois jogadores), *Alhambra*, *Arquitetos / Paladinos / Viscondes do Reino Ocidental*, *Arte Moderna / Arte Moderna Cards*, *As Viagens de Marco Polo / Marco Polo II: Ao serviço do Khan*, *Azul / Vitrais de Sintra / Pavilhão de Verão*, *Blood Rage*, *Brass - Lancashire / Birmingham*, *Brazil Imperial*, *Carcassonne*, *Century a Rota das*

Especiarias / Maravilhas do Oriente / Novo Mundo, Clãs da Caledônia, Cleópatra e a Sociedade dos Arquitetos, Coatl, Coimbra, Concórdia, Conquistadores de Midgard, Cuzco / Java, Cyclades, El Grande, Five Tribes, Ganges, Grand Austria Hotel, Great Western Trail, Hallertau, Hansa Teutonica, Invasores do Mar do Norte, Ishtar – os jardins da Babilônia, Istanbul, Jaipur, Jamaica, Kardnarök, Le Havre, Lisboa, Lorenzo il Magnifico, Luxor, Maharaja, Maracaibo, Marãná, Médici, Méxica, Mombasa, New York 1901, Orléans, Pápua. Paranauê, Paris, Paris: La Cité de la Lumière, Puerto Rico / San Juan, Quissama, Rá, Robinson Crusoe – aventuras na ilha amaldiçoada, Sagrada, Santa Maria, Santorini, Sid Meier's Civilization – um novo amanhecer, Spartacus, Tekhenu - obelisco do Sol, Teotihuacan - City of Gods, The Castles of Burgundy, The Quest for El Dorado, The Red Cathedral, Through the Ages – a história da civilização / nova história da civilização, Ticket to Ride / Ticket to Ride Europa, Tigris & Euphrates, Tikal, Trajan, Twilight Struggle, Tzolk'in – o calendário maia, Um banquete a Odin, Viticulture, Western Legends, Xingu e Yokohama.

O ponto de destaque inicial é que os jogos patrimoniais lançados no Brasil, efetivamente, retratam pontos sensíveis da (des)preservação da cultura nacional. Somente 4 (menos de 5%) tratam especificamente do patrimônio cultural brasileiro, apesar de hoje existirem pelo menos 21 editoras atuando no mercado, como se verá mais detidamente no ponto 2. Parece que, no campo dos jogos, repete-se a visão eurocentrista encontrada em outras áreas, parcialmente explicada pelo fato de a Alemanha ser considerada o grande berço dos jogos de tabuleiro modernos (e os Estados Unidos um dos maiores polos consumidores).

Essa situação é recorrente na lista dos autores mais profícuos dos jogos patrimoniais: cinco autores, todos europeus, foram os criadores de 32% de todos os jogos patrimoniais listados: Michael Kiesling (Alemanha); Wolfgang Kramer (Alemanha); Reiner Knizia (Alemanha); Daniele Tascini (Itália) e Bruno Cathala (França). Ao analisar somente os três alemães, eles são responsáveis por quase 25% do total.

Expandindo para a lista de todos os autores presentes no recorte, pouco menos de 20 pessoas são responsáveis por todos os jogos patrimoniais lançados, com uma sub-representação de autoras mulheres alarmante: apenas uma única autora, a espanhola Sheila Santos (*The Red Cathedral*), figura nos jogos patrimoniais pesquisados (SCHMIDT E SOUZA, 2023).

Embora seja notável a concentração de jogos de cunho patrimonial nas mãos de um grupo restrito de criadores, a diversidade dos temas abordados é significativa. Esses temas englobam desde a exploração de metrópoles icônicas como Paris, atravessam importantes marcos históricos como a Guerra Fria e a era de Gengis Khan, abrangem culturas específicas (indiana, greco-romana, toscana, entre outras) e alcançam comunidades tradicionais ameríndias. Apesar de muitos desses jogos partirem de uma perspectiva masculina, branca e eurocêntrica, observa-se uma evolução rumo a uma representação cultural mais abrangente. Essa mudança é particularmente visível nos últimos anos, com um aumento significativo no lançamento de jogos patrimoniais e a ascensão de produtoras localizadas fora dos tradicionais polos da Alemanha e dos Estados Unidos. Exemplo disso são as editoras brasileiras *Devir Livraria* e *Meeple BR Jogos*, que conquistaram reconhecimento internacional por seus lançamentos - como *The Red Cathedral* e *Brazil: Imperial* - traduzidos para múltiplas línguas e receberam destaque em feiras internacionais.

Na questão do número de jogos patrimoniais lançados anualmente, dentro do recorte temporal 1992 – 2021, construiu-se o seguinte gráfico de dispersão:



Gráfico 1 – Número de jogos patrimoniais lançados por ano (1992-2021). Fonte: elaboração própria, com dados da Ludopedia (2021).

Observa-se uma tendência ascendente e contínua no volume de jogos patrimoniais colocados no mercado. Esta trajetória inicia-se em 1992 com a publicação de um único título, prossegue ao longo da década de 1990, período durante o qual se registram anos sem nenhum lançamento nessa categoria, e atinge um marco significativo em 2001, ano que marca o último intervalo anual sem novidades no segmento patrimonial. A partir dessa data, observa-se a presença constante de ao menos um novo jogo patrimonial por ano ao longo das duas décadas seguintes, destacando-se uma clara proliferação de lançamentos entre 2015 e 2020. Notadamente, o ano de 2015 apresentou o maior número de novidades, totalizando 11 títulos. É pertinente enfatizar que uma parcela superior a 60% dos jogos examinados foi introduzida no mercado nos últimos cinco anos, evidenciando uma aceleração expressiva no interesse e na produção de jogos com temática patrimonial.

É possível, a partir da tendência analisada, falar de uma era de ouro dos jogos patrimoniais no Brasil: nunca tantos títulos foram traduzidos, localizados e lançados no mercado nacional, diminuindo, inclusive, o tempo entre o lançamento internacional e a chegada no mercado doméstico. Nos últimos anos houve lançamentos quase simultâneos ou, ao menos, no mesmo ano do que as contrapartes internacionais. O mercado brasileiro vive um *boom* dos jogos nos últimos anos, com sua consolidação durante a pandemia, que serviu para aquecer ainda mais o segmento, uma vez que as pessoas passaram a passar mais tempo em casa com suas famílias, conforme dados da Pesquisa *Games* Brasil de 2021.

Segundo dados do jornal Valor Econômico (2022), arrimado em pesquisa feita pela rede de cartões de crédito Visa, a ampliação dos gastos com jogos foi de 140% entre 2019 e 2020. O grande responsável por esse crescimento foi o segmento de jogos *mobile*, que em 2021 alcançou a marca histórica de US\$116 bilhões, um aumento de US\$42,22 bilhões em comparação com 2018 (TECMUNDO, 2022). O dado mais relevante da

pesquisa é que os jogos para celular foram responsáveis por quase 70% de todos os gastos feitos com aplicativos no mundo. Os números do segmento de jogos, de acordo com as pesquisas apontadas, vêm crescendo de maneira sustentada ano após ano nos últimos 10 anos, superando todos os outros setores de entretenimento. Os jogos patrimoniais, como discutido previamente, abocanham parcela não desprezível desse segmento, uma vez que houve a sua conversão do analógico para o digital, ampliado durante a pandemia.

Dos 25 Melhores Jogos de Tabuleiro *Online* eleitos pelo site *Pocketgamer* (2022), quase 25% são patrimoniais: *Ticket to Ride*, o primeiro lugar em vendas online; *Invasores do Mar do Norte*; *Twilight Struggle*; *Carcassonne*; *Santorini*; e *Sagrada*.

Esta proporção apresenta uma consonância notável com os achados obtidos através da análise da lista dos "100 Melhores Jogos de Tabuleiro de Todos os Tempos", publicada em 2021 pela *Board Game Geek*, a principal plataforma global dedicada aos jogos de tabuleiro. Neste *ranking*, identifica-se que 34% dos títulos listados possuem uma temática patrimonial, evidenciando a relevância da dimensão cultural na esfera da criação de jogos. Além de ocuparem posições de destaque nesta lista, os jogos patrimoniais têm sido consistentemente laureados com prêmios internacionais de prestígio. Coletivamente, estes jogos foram agraciados com oito prêmios *Spiel des Jahres* e onze *Golden Geek Awards*, as duas distinções mais significativas no âmbito dos jogos de tabuleiro, a primeira alemã, a segunda americana, que reconhecem as contribuições de jogos e *designers* de diversas partes do globo. Estas premiações são comparáveis, em termos de prestígio, aos *Oscars* na indústria cinematográfica e aos *Emmys* no segmento musical. A obtenção de qualquer uma destas honrarias traduz-se diretamente em um incremento no potencial comercial do jogo premiado, propiciando uma visibilidade ampliada por parte da imprensa especializada e garantindo um lugar de destaque nas vitrines e prateleiras das lojas especializadas.

Tratando especificamente do mercado nacional, cinco jogos patrimoniais destacam-se pelo número muito expressivo de coleções da *Ludopedia* (2021) – o equivalente brasileiro da *Board Game Geek*, com mais de 200.000 usuários ativos - que fazem parte: *7 Wonders* (com sua edição clássica e para 2 jogadores somadas) aparece em primeiro lugar, presente em 8.594 coleções; *Ticket to Ride* figura na segunda posição, com 6.255; *Carcassonne* em terceiro (5.351); *Azul* em quarto (5.295); e *Puerto Rico / San Juan* (versão de tabuleiro / versão de cartas, somados) em quinto (4.913). Os números colocam os jogos patrimoniais no topo das listas dos jogos mais comprados, procurados e jogados na plataforma. O jogo patrimonial mais comprado pelos usuários do site em 2021 foi *7 Wonders*, que sozinho movimentou quase mil cópias. Nessa toada, analisa-se agora a questão do custo de aquisição dos jogos patrimoniais no Brasil.

2.A economia dos jogos de tabuleiro: os custo-médios dos jogos patrimoniais e as principais editoras do mercado nacional

O preço dos jogos patrimoniais nacionais é bastante elevado, com 61% dos jogos pesquisados custando entre R\$200,00 e R\$400,00. Apenas um único jogo (Paranauê), custa menos de R\$100,00 e 4% dos jogos extrapolam o valor de R\$500,00. O detalhamento desses números pode ser conferido no Gráfico 3:

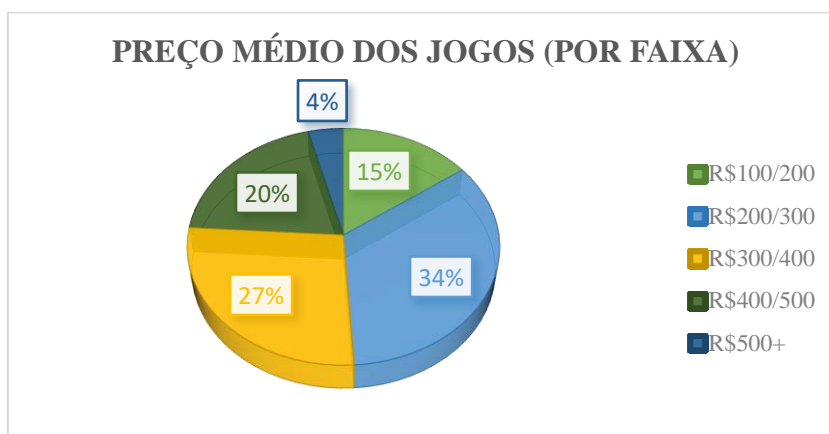


Gráfico 2. Preço médio dos jogos patrimoniais. Fonte: elaboração própria, com os dados disponíveis nas plataformas das editoras e marketplaces.

Considerando-se o salário-mínimo vigente de R\$1.412,00 (IBGE, 2024) e o valor médio de um jogo em R\$300,00, percebe-se a dificuldade da sua aquisição no Brasil: ele custa, aproximadamente, 20% do valor recebido por um trabalhador mensalmente. A título de comparação, no Brasil, para aquisição do jogo *7 Wonders Duel* (R\$250,00), o trabalhador-médio precisaria gastar 30 horas de trabalho. Nos Estados Unidos, o mesmo jogo (U\$35,00) custaria 4,8 horas de trabalho. Na Alemanha (€\$15,00), 1,5 horas de trabalho.

Na perspectiva da pulverização e acesso efetivo a cultura, ressalta-se o movimento, já em curso, da digitalização dos jogos patrimoniais que reduz seus custos produtivos, uma vez que vários deles já foram configurados para funcionar em dispositivos celulares móveis, de ampla difusão no país, custando uma fração de sua contraparte física. Apenas a título de exemplo, o jogo *Scythe*, em versão física, tem um custo médio de R\$649,90; sua versão digital mais cara pode ser adquirida por R\$49,90 (1/13 do valor). Quiçá na busca de expansão da cultura, o mundo virtual possa ser um catalisador e facilitador do processo, pois reduz não apenas o custo de aquisição, mas também boa parte do impacto ambiental da cadeia produtiva.

Em relação a uma análise de “quem” produz jogos patrimoniais (“o que”), constatou-se que 21 editoras diferentes lançaram jogos patrimoniais no Brasil no período: *Galápagos Jogos*, *Devir Livraria*, *Meeple BR Jogos*, *Conclave Editora*, *Bucaneiros Jogos*, *Funbox Editora*, *Paper Games*, *Precisamente Jogos*, *Grow Brinquedos*, *Gigante Jogos*, *Editora Buró*, *Kronos Editora*, *Mandala Jogos*, *Mosaico Jogos*, *On the table*, *Vem pra mesa*, *Ludofy Creative*, *Grok*, *Ludens Spirit*, *MS Jogos* e *Galbs Games*. O número é bastante expressivo, apesar de concentrado nas regiões Sul e Sudeste do Brasil.

No comparativo com a pesquisa de campo realizada, constata-se que no total já existiram 55 editoras de jogos no Brasil. Dessas, nos últimos três anos (período da pandemia da COVID-19), 8 faliram (aproximadamente 15%); 9 se fundiram ou estão com dificuldades financeiras (aproximadamente 16%) e 34 não lançaram jogos enquadrados como patrimoniais (aproximadamente 60%). Somando-se os dados das editoras falidas e/ou em dificuldades, percebe-se que quase 1/3 delas tiveram problemas durante a pandemia, especialmente devido a impossibilidade da manutenção dos jogos presenciais

em lojas especializadas (com as restrições de circulação), o que reforça a questão de os jogos serem sociais.

Com os dados supra elencados, pode-se visualizar a disposição espacial das editoras no território nacional, por região:

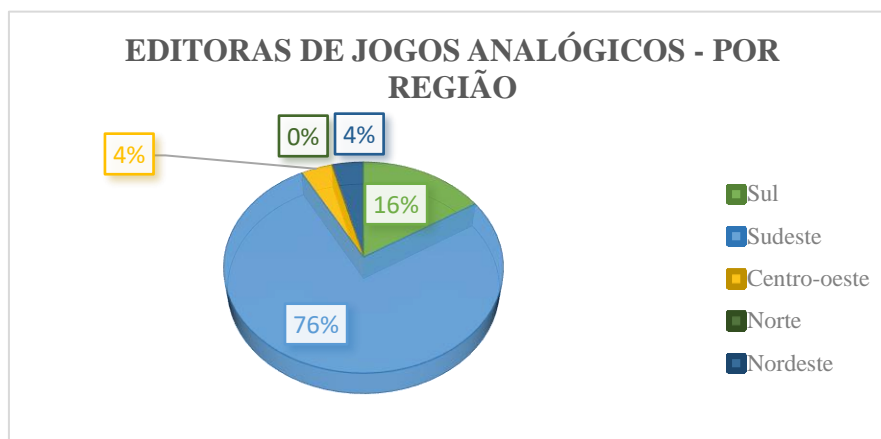


Gráfico 3. Editoras de jogos analógicos por região. Fonte: elaboração própria.

A concentração de editoras na região Sul-Sudeste é da ordem dos 90%, o que replica de maneira perfeita o percentual encontrado pela Confederação Nacional de Municípios (2018), ao realizar estudos sobre a distribuição de recursos da Lei Rouanet, de incentivo cultural:

Tabela 1. Recursos captados por região (1993-2018) – Lei Rouanet. Fonte: CONFEDERAÇÃO NACIONAL DE MUNICÍPIOS, 2018.

| TABELA 1 – RECURSOS CAPTADOS POR REGIÃO (1993 - 2018) | | |
|---|------------------------------|-------------|
| Região | Total de recursos captados | % |
| Sudeste | R\$ 13.920.906.906,12 | 79,52% |
| Sul | R\$ 2.033.878.155,21 | 11,62% |
| Nordeste | R\$ 954.336.158,45 | 5,45% |
| Centro-Oeste | R\$ 450.947.949,21 | 2,58% |
| Norte | R\$ 145.519.775,11 | 0,83% |
| Brasil | R\$ 17.505.588.944,10 | 100% |

Cumprе frisar a questão da região Norte, que não tem editoras ou projetos voltados para os jogos patrimoniais (apesar de, evidentemente, toda a sua explosão cultural, turística e paisagística) e recebeu aportes inferiores a 1% no que tange a incentivos fiscais, demonstrando a disparidade regional no que tange ao desenvolvimento socioeconômico e, especialmente, a (im)possibilidade real de utilização da economia criativa como uma forma de superação da pobreza e das desigualdades.

Considerações finais

Abordar a temática dos jogos implica em transcender sua descrição básica e narrativa para explorar a maneira como são vivenciados. O estudo dos jogos patrimoniais não se limitou ao objetivo inicial de identificá-los como veículos de conteúdo patrimonial; essa definição serviu meramente como um ponto de partida para o desenvolvimento de uma teoria mais abrangente. Esta abordagem teórica visa reconhecer os jogos não apenas como manifestações de uma cultura específica, mas também como entidades que oferecem *insights* adicionais. Tal perspectiva se foca no outro lado da moeda, isto é, nos elementos não explicitamente detalhados nas instruções, mas que se revelam durante o ato de jogar dentro do "círculo mágico" (HUIZINGA, 2014). É nesse contexto que os jogos revelam camadas suplementares de significado aos jogadores, os quais, através de uma observação atenta, podem desvendar as sutis mensagens e valores implícitos na experiência lúdica.

Na primeira parte do artigo, buscou-se, inicialmente, definir o que se entende por jogos patrimoniais e a relevância dessa distinção. Na sequência, jogaram-se luzes sobre quais seriam os jogos enquadrados nessa categoria lançados no Brasil nas três décadas pesquisadas. Na mesma toada, fez-se uma análise de seus principais autores, constatando-se uma produção massivamente eurocêntrica e voltada ao mercado do Eixo Norte, das economias desenvolvidas, especialmente Alemanha-Estados Unidos.

Na segunda parte, em interface com a economia, para além do patrimônio e dos direitos culturais, aprofundou-se a análise dos jogos, a partir de suas editoras e, de maneira detida, seus custos-médio para aquisição. Constata-se o alto valor dos produtos, sendo considerados no Brasil itens de luxo, não dialogando com a necessária difusão cultural, ainda mais quando se analisa que, em grande medida, os jogos são apenas traduções de produções estrangeiras e não itens que representem, verdadeiramente, a riqueza cultural brasileira (com especial ênfase a rica cultura norte-nordestina, ainda invisibilizada).

É curial que se compreenda a dualidade funcional dos jogos, em toda a sua capacidade intrínseca: enquanto veículos potenciais para a perpetuação de narrativas hegemônicas, eles igualmente possuem o potencial para disseminar ideologias de resistência e emancipação. Tal potencial depende significativamente da adoção desses mecanismos por novos criadores provenientes do eixo Sul global (ou norte brasileiro), que veem nessa modalidade uma oportunidade para difusão e libertação cultural. Os jogos, portanto, estabelecem um espaço privilegiado para iluminar e debater essas questões. Em contraste com patrimônios físicos estáticos e temas de importância frequentemente negligenciados ou sub explorados, os jogos oferecem uma plataforma dinâmica, (i)material e acessível a um público extenso, ansioso por ser engajado nesse diálogo. A natureza lúdica dos jogos, que desmonta preconceitos e constrói realidades alternativas palpáveis para seus participantes (CAILLOIS, 1990), facilita uma imersão transformadora. A metamorfose vivenciada pelo jogador, que emerge do jogo alterado em relação ao seu estado inicial, reflete a profundidade da experiência. O que será descoberto nas profundezas desse oceano dependerá dos vieses trazidos pelas investigações no campo cultural, que só aumenta a importância de pesquisas mais detidas acerca do campo e seus naturais imbricamentos com a Economia e o Direito.

Referências

- BOARD GAME GEEK. **BGG Top 100**. Disponível em: <<https://boardgamegeek.com/browse/boardgame>>. Acesso em: 24 set, 2021.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Ed. Cotovia, 1990.
- CONFEDERAÇÃO NACIONAL DE MUNICÍPIOS. **Concentração dos recursos captados por meio do incentivo fiscal da lei Rouanet**. Brasília: CNM, 2018. Disponível em: <<https://www.cnm.org.br/biblioteca/download/3608>>. Acesso em: 11 fev, 2022.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 8º Ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.
- IBGE. **PIB Brasil – 2023**. Disponível em: <<https://ibge.gov.br/explica/pib.php/>>. Acesso em: 15 mar, 2024.
- LUDOPEDIA. **Os 200 jogos mais presentes nas coleções 03/2021**. Disponível em: <<https://www.ludopedia.com.br/topico/47452/os-200-jogos-mais-presentes-nas-colecoes-03-2021>>. Acesso em: 3 ago, 2021.
- PESQUISA GAMES BRASIL. **Pesquisa Games Brasil 2021 mostra crescimento do consumo de jogos com isolamento**. Disponível em: <<https://tinyurl.com/2p9jc23k>>. Acesso em: 20 jan, 2022.
- POCKETGAMER. **Top 25 best digital board games**. Disponível em: <<https://www.pocketgamer.com/android/best-digital-board-games/?page=25>>. Acesso em: 20jan, 2022.
- SCHMIDT, Albano Francisco. **Jogos patrimoniais: diálogos entre cultura, direito, economia e criatividade**. Tese de doutorado (2022). Programa de Pós-Graduação em Patrimônio Cultural e Sociedade da Universidade da Região de Joinville – UNIVILLE.
- SCHMIDT, Albano Francisco; SOUZA, Rafaela de. **A sub-representação das mulheres no campo dos jogos analógicos e o direito cultural**: uma análise da designer à jogadora. Revista Redes: Ano 6, n. 1, 2023, p. 61 – 76.
- TECMUNDO. **Gastos com jogos mobile chegam a US\$ 116 bilhões em 2021**. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/voxel/231874-gastos-jogos-mobile-chegam-us-116-bilhoes-2021.htm>>. Acesso em: 20 jan, 2022.
- VALOR ECONÔMICO. **Com pandemia, mercado de games cresce 140% no Brasil, aponta estudo**. Disponível em: <<https://valorinveste.globo.com/objetivo/gastar-bem/noticia/2021/01/23/com-pandemia-mercado-de-games-cresce-140percent-no-brasil-aponta-estudo.ghtml>>. Acesso em: 20 jan, 2022.