

Cordel e Xilogravura em jogo: Representação do Nordeste brasileiro no jogo de tabuleiro Cangaço (2022)

Cordel and Woodcut in Play: Representation of the Brazilian Northeast in the board game Cangaço (2022)

Felipe Cerqueira Santos¹, Caio Tulio Olimpio Pereira da Costa¹, Pedro Farias Ribeiro¹, Paolo D'Alexandria Bruni¹, Paulo Marcelo Spinola Ramos Pereira e Pereira¹, Luna de Jesus Leal¹

¹Departamento de Ciências Exatas e da Terra 1, UNEB - Salvador - BA

felipecerqueirasantos123@gmail.com, caiotuliocosta3@gmail.com, peu.farias.ribeiro@gmail.com, ciborgs@gmail.com, spinvsspin@gmail.com, simjel66@gmail.com

Abstract. Introduction: The production of board games in Brazil also articulates local cultural repertoires, operating as a device of cultural mediation, while potentially generating simplifications and stereotypes.

Objective: To analyze how the board game Cangaço (2022) mobilizes woodcut and cordel in the construction of identity and immersion, investigating tensions between cultural valorization and stereotyping. **Methodology or Steps:** This is a qualitative, exploratory-analytical study, combining bibliographic review, a Systematic Literature Mapping (2020–2025), and a case study of the game, analyzing visual, mechanical, and narrative elements through the lens of projection-identification. **Results:** The study identifies an academic gap on the topic and highlights the ambivalence of the game, which simultaneously values cultural repertoires while potentially reducing their complexity to recurring and stereotyped signs.

Keywords: Board games, Northeastern culture, Woodcut, Cordel, Cultural representation.

Resumo. Introdução: A produção de jogos de tabuleiro no Brasil articula também repertórios culturais locais, operando como dispositivo de mediação cultural, ao mesmo tempo em que pode gerar simplificações e estereótipos.

Objetivo: Analisar como o jogo Cangaço (2022) mobiliza xilogravura e cordel na construção de identidade e imersão, investigando tensões entre valorização cultural e estereotipação. **Metodologia ou Etapas:** Pesquisa qualitativa, exploratório-analítica, com revisão bibliográfica, Mapeamento Sistemático de Literatura (2020–2025) e estudo de caso do jogo, analisando elementos visuais, mecânicos e narrativos à luz da projeção-identificação. **Resultados Esperados:** Identifica-se lacuna acadêmica sobre o tema e evidencia-se a ambivalência do jogo, que simultaneamente valoriza repertórios culturais e pode reduzir sua complexidade a signos recorrentes e estereotipados.

Palavras-chave: Jogos de tabuleiro, Cultura nordestina, Xilogravura, Cordel, Representação cultural.

1. Introdução

No contexto brasileiro contemporâneo, a produção de jogos de tabuleiro consolida-se como campo emergente de experimentação estética e discursiva, no qual designers, ilustradores e comunidades articulam repertórios culturais locais (Silva, 2023). Paralelamente, observa-se o fortalecimento do interesse por jogos de tabuleiro contemporâneos, evidenciado pela relevância de eventos como o Diversão Offline (DOFF) (Diversão Offline, 2026) e o Board Game São Paulo (BGSP, 2026), que se configuram como espaços de legitimação cultural.

Esse movimento, contudo, não se reduz à valorização identitária ou à diferenciação mercadológica. A incorporação de elementos culturais implica processos de seleção e reconfiguração simbólica que operam como práticas de visibilização (Claro, 2023). Assim, ao mesmo tempo em que jogos promovem a circulação de referências marginalizadas, podem também produzir simplificações e estereótipos, como evidenciado em títulos que tensionam representações culturais diversas (Costa; Alves; Loures, 2024). Essa ambivalência exige uma abordagem crítica que investigue os regimes de representação e seus efeitos na experiência lúdica.

Nesse horizonte, o presente estudo analisa o jogo de tabuleiro *Cangaço* (Buró, 2022), que mobiliza signos do sertão nordestino por meio da estética da xilogravura e de referências diretas ao cordel. Ao transpor tais matrizes culturais para o sistema de jogo, não apenas as ilustra, mas as reconfigura em regras, imagens e interações que condicionam sua percepção. Trata-se de uma operação que implica deslocamentos de sentido, ao transformar práticas culturais situadas em elementos lúdicos potencialmente desvinculados de suas complexidades originais.

Coloca-se, assim, como questão central problematizar em que medida essa recontextualização contribui para a circulação de repertórios culturais no imaginário contemporâneo e, simultaneamente, favorece leituras homogêneas ou estereotipadas do Nordeste brasileiro. Afinal, qual *Cangaço* ou qual Nordeste o jogo referencia, cristaliza ou tensiona?

A pertinência da investigação reside na interseção entre jogos, cultura e representação, ao compreender os jogos como dispositivos de mediação cultural que articulam identidade, estética e poder. Ao focalizar uma produção independente brasileira, o estudo questiona a centralidade de modelos hegemônicos e evidencia a construção de narrativas alternativas, ainda que atravessadas por contradições. O objetivo geral é analisar como o jogo *Cangaço* articula elementos da cultura nordestina, especialmente xilogravura e cordel, como dispositivos de construção de identidade e imersão, investigando as tensões entre valorização cultural e reprodução de estereótipos.

Como eixo teórico, adota-se o conceito de projeção-identificação (Machado, 1996; Gregersen; Grodal, 2009), compreendido como mecanismo de vinculação simbólica entre jogador e representação. Tal perspectiva permite compreender a imersão como processo relacional mediado por repertórios culturais (Costa, 2024). Metodologicamente, a pesquisa é qualitativa, de natureza exploratório-analítica, articulando revisão bibliográfica e análise interpretativa. Realiza-se um Mapeamento Sistemático de Literatura (2020–2025) em eventos como SJEEC, SBGames e DiGRA Brazil, seguido de estudo de caso do jogo sob viés teórico-ensaístico (Yin, 2014; Gil, 2025).

Por fim, procede-se à análise integrada dos elementos visuais, mecânicos e narrativos de *Cangaço*, buscando compreender como os signos culturais são organizados no sistema de jogo e quais efeitos de sentido emergem de sua fruição, entendendo-o como espaço de produção simbólica mediado pela projeção-identificação.

2. Mapeamento Sistemático de Literatura (MSL)

Com o objetivo de situar criticamente a produção acadêmica acerca da representação cultural do Nordeste brasileiro em jogos de tabuleiro, adotou-se o Mapeamento Sistemático de Literatura como percurso metodológico. O MSL consiste em uma estratégia de revisão estruturada que busca identificar, classificar e analisar a produção científica sobre determinado contexto a partir de critérios explícitos e reprodutíveis de busca e seleção, permitindo não apenas sintetizar o conhecimento existente, mas evidenciar assimetrias investigativas no campo.

O intento dessa aplicação é construir uma visão panorâmica e abrangente sobre determinado campo/conceito de investigação, permitindo sintetizar o conhecimento disponível a partir de evidências científicas consolidadas (Breit *et al.*, 2023). Trata-se de um método cuja condução não se ancora em um protocolo rígido que deve resolver uma lacuna de pesquisa, sendo a flexibilidade uma característica de sua própria natureza (Pham *et al.*, 2014). A escolha do método, portanto, decorre da percepção de que, embora os estudos sobre jogos tenham se expandido significativamente no Brasil, ainda predominam abordagens centradas em jogos digitais, mecânicas ou aspectos técnicos de desenvolvimento com foco também no contexto eletrônico. Bem como relegam a segundo plano investigações sobre jogos analógicos enquanto artefatos culturais e dispositivos de representação regional ou, ainda, como tecnologias para experiências potencialmente imersivas.

Nesse sentido, foram analisadas publicações dos últimos seis anos (2020-2025) de algumas frentes entendidas como principais expoentes acadêmicos da área: (i) Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação (SJEEC); (ii) Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames); e (iii) as edições do Digital Games Research Association no Brasil (DiGRA Brazil). Dessa delimitação, compreendemos essas iniciativas como espaços legitimados de circulação e consolidação da pesquisa em jogos no país. A realização do mapeamento, portanto, não se limita a um levantamento descritivo, mas opera como instrumento analítico para demonstrar a baixa incidência de estudos dedicados à representação do Nordeste brasileiro em jogos de tabuleiro reverberados no contexto da ciência, evidenciando um vazio epistemológico que justifica e fundamenta a pertinência do presente trabalho, além de atestar ao campo do *Game Studies* a responsabilidade de considerar esse caminho.

Como critérios de inclusão do MSL, consideramos produções acadêmicas publicadas nos anais de congresso/*proceedings* das trilhas de Cultura e de Arte & Design do SBGames (*full papers* e *short papers*); nos anais do SJEEC; e nos anais do DiGRA Brazil, respectivamente nos anos 2020-2025. Do total realizado na triagem, obtivemos o resultado indicado pela figura a seguir. Porém, destacamos a inconsistência e acesso aos anais do DiGRA Brazil, que apesar de contar com edições confirmadas em 2021 e 2024, as publicações dos anais se resumem apenas ao ano de 2021.

Do total de 324 produções analisadas, no recorte temporal de seis anos em três eventos acadêmicos relevantes, não foram identificadas no universo analisado, trabalhos

que articulem simultaneamente jogos de tabuleiro, cultura nordestina e elementos como Cordel, Xilogravura ou Cangaço após busca por títulos e resumos. Tal ausência evidencia uma lacuna específica no campo, sobretudo no que diz respeito à compreensão dos jogos analógicos como artefatos culturais e dispositivos de representação regional.

EDIÇÃO	DIGRA BRASIL	SBGAMES	SJEEC
2020	SEM EVENTO	0 DE 38 ARTIGOS	SEM EVENTO
2021	0 DE 39 ARTIGOS	0 DE 32 ARTIGOS	SEM EVENTO
2022	INDISPONÍVEL	0 DE 46 ARTIGOS	SEM EVENTO
2023	INDISPONÍVEL	0 DE 32 ARTIGOS	SEM EVENTO
2024	INDISPONÍVEL	0 DE 55 ARTIGOS	0 DE 11 ARTIGOS
2025	INDISPONÍVEL	0 DE 71 ARTIGOS	SEM EVENTO

Figura 1. Resultado do Mapeamento Sistemático de Literatura

Adicionalmente, durante o mapeamento, percebeu-se que o olhar para jogos digitais na mesma conjuntura também foi expressivamente escasso, com o total de apenas duas produções (0,617% do corpus analisado), o que indica que a escassez não se restringe ao suporte analógico, mas se estende ao próprio desenvolvimento acadêmico sobre o recorte da temática (Fiorindo, 2024 [SJEEC 2024]; Bastos; Dutra, 2020 [SBGames 2020 - Cultura]). Esse dado reforça a percepção de que, embora os estudos sobre jogos tenham se expandido no Brasil, ainda predominam abordagens centradas em aspectos técnicos, mecânicos ou digitais, relegando a segundo plano investigações que tratem os jogos analógicos como dispositivos de mediação cultural, especialmente no que se refere à representação de identidades regionais como xilogravura e cordel.

3. Pilares teóricos

3.1. Projeção-identificação como caminho para imersão

No âmbito dos estudos sobre experiência lúdica, especialmente na interface com cultura e subjetividade, é pertinente analisar os mecanismos pelos quais o jogador estabelece vínculo com universos ficcionais. Entre eles, destaca-se a projeção-identificação, entendida como vetor central para a constituição da imersão enquanto leitura de mundo em processo de alteridade.

Tal processo não se limita à adesão cognitiva às regras ou à narrativa, mas envolve uma dimensão sensível e simbólica na qual o jogador se inscreve no espaço do jogo (Costa, 2024). A imersão pode, assim, ser compreendida como um convite à leitura de mundo mediada por realidades simuladas e recortes históricos, nos quais o sujeito experimenta perspectivas distintas de seu cotidiano. Trata-se de um processo que mobiliza a alteridade ao possibilitar reconhecimento ou estranhamento diante de contextos diversos, favorecendo a construção de sentidos sobre o outro (Gumbrecht, 2010).

Nesse contexto, observa-se uma simultaneidade corpórea (Gregersen; Grodal, 2009), em que o sujeito articula sua corporeidade a uma instância representacional no jogo. O jogador projeta uma duplicação de si no sistema ficcional, analógico ou digital, ampliando possibilidades de ação e percepção. O engajamento decorre da operação simultânea entre materialidade e representação, seja por meio de avatares digitais, seja

por peças em jogos analógicos. Nesse entrecruzamento, emerge a Projeção-Identificação (Machado, 1996). Essa perspectiva dialoga com Edgar Morin (1980), para quem a experiência estética envolve um duplo movimento: o sujeito projeta emoções na obra, enquanto esta incide sobre ele, mobilizando afetos e significados. Trata-se de um circuito de retroalimentação simbólica, no qual sujeito e obra se transformam mutuamente.

Nos jogos, essa lógica evidencia que a imersão não depende da complexidade do sistema, mas da articulação entre projeção e identificação. A projeção parte do jogador em direção ao universo ficcional, enquanto a identificação oferece elementos reconhecíveis. É nesse cruzamento que se constitui uma zona imersiva, na qual o jogador passa a habitar simbolicamente o jogo.

Embora não seja exclusiva dos jogos, essa dinâmica adquire contornos específicos na contemporaneidade. Mesmo jogos analógicos dialogam com repertórios midiáticos ampliados (Manovich, 2005), potencializando efeitos de imersão por meio de estratégias estéticas e narrativas. Em jogos que mobilizam referências culturais, o processo se complexifica, pois tais elementos carregam historicidade e disputas simbólicas. A Projeção-Identificação passa, então, a mediar não apenas a relação jogador-sistema, mas também o contato com repertórios que suscitam reconhecimento, estranhamento ou tensionamento identitário.

Este estudo não busca avaliar normativamente tais efeitos, nem estabelecer hierarquias entre experiências. Parte-se da compreensão de que a relação entre jogador e jogo constitui um sistema dinâmico de trocas simbólicas. Nesse sentido, a projeção-identificação é entendida como processo de implicação subjetiva, próximo à noção de assujeitamento (Machado, 1996), no qual o sujeito se constitui no interior de um regime de enunciação. Ao articular forma, narrativa e cultura, os jogos possibilitam não apenas interação, mas produção de sentido, onde identidade, memória e experiência se entrelaçam.

3.2. Xilogravura e cordel

A Literatura de Cordel é uma manifestação cultural de tradição oral e escrita, originada na Península Ibérica e profundamente enraizada no Nordeste brasileiro desde o século XIX, como apontam Morgado, Licursi e Leonido (2025). Seu nome deriva da exposição dos folhetos em cordas ou varais em feiras livres, prática que ampliava o acesso popular, como também ilustrado por Santos (2007) em versos de cordel.

Mais do que um gênero literário, o cordel constitui um veículo privilegiado de expressão cultural e identitária dos povos do semiárido. Seus folhetos em redondilha maior, geralmente em sextilhas, narram desde histórias de heróis e santos até críticas sociais e políticas, revelando valores, crenças e conflitos de comunidades historicamente marginalizadas (Silva, 2023). Autores como Leandro G. de Barros e João M. de Athayde consolidaram essa tradição como campo autônomo de produção cultural no Brasil.

Nos Estudos Culturais, o cordel pode ser compreendido como uma forma de contra-narrativa, na qual sujeitos subalternos constroem e circulam suas próprias representações de mundo. Como aponta Silva (2023), sua popularização está menos no conteúdo em si e mais em sua materialidade, acessibilidade e baixo custo. Nesse sentido, a voz do cordelista assume caráter coletivo, condensando memórias e referenciais compartilhados. Nas últimas décadas, o cordel expandiu-se para além das feiras, sendo

incorporado à literatura canônica, à educação e às mídias digitais, com destaque para autores como Bráulio Bessa (Silva, 2023). Em 2018, foi reconhecido pelo IPHAN como Patrimônio Cultural Imaterial do Brasil, o que legitima a tradição, mas também impõe desafios quanto à preservação de sua dimensão popular.

Para essa discussão, é fundamental considerar a xilogravura. Trata-se de uma técnica de impressão em matriz de madeira que, embora milenar, desenvolveu no Nordeste uma linguagem visual própria, marcada por traços angulosos, alto contraste e forte expressividade (Miyoshi, 2025). Sua inserção nas capas de cordel, especialmente a partir do século XX, contribuiu para a popularização da técnica na região.

As capas tornaram-se um suporte representacional que antecipa e complementa o texto, comunicando um repertório simbólico compartilhado, cangaço, religiosidade, cotidiano rural, configurando uma iconografia simultaneamente estética e política. Artistas como J. Borges projetaram essa produção para além do contexto regional, sem romper com suas origens populares (Miyoshi, 2025). Do ponto de vista identitário, a xilogravura atua como mecanismo de transmissão de memória coletiva (Costa, 2024). Ao circular em suportes acessíveis, democratiza não apenas a palavra, mas também a imagem, historicamente restrita a espaços elitizados. Esse caráter a posiciona como prática de representatividade, ao visibilizar experiências marginalizadas no cânone artístico brasileiro.

Assim como o cordel, a xilogravura foi reconhecida como Patrimônio Cultural Imaterial pelo IPHAN, em 2022 (Miyoshi, 2025). Atualmente, tem sido revisitada em projetos de design e cultura digital como referência estética e simbólica, contribuindo para a valorização da diversidade cultural brasileira e para o tensionamento de padrões visuais hegemônicos.

4. Metodologia e desenvolvimento

A presente pesquisa insere-se no campo qualitativo, com orientação exploratório-analítica voltada à compreensão dos processos simbólicos e culturais mobilizados pelo jogo de tabuleiro *Cangaço*. Essa escolha se justifica pela natureza do problema, que exige uma leitura interpretativa das formas de representação, mediação e construção de sentido no artefato lúdico, privilegiando significados, contextos e relações em detrimento da mensuração de variáveis.

Adota-se o estudo de caso como estratégia central, entendido como procedimento que permite investigar um fenômeno contemporâneo em seu contexto real, sobretudo quando suas fronteiras não são claramente delimitadas (Yin, 2014). Nesse sentido, o estudo de caso ultrapassa a descrição, configurando-se como dispositivo analítico capaz de articular dimensões estéticas, narrativas, mecânicas e culturais na compreensão do jogo como sistema simbólico. A pesquisa dialoga com pressupostos da abordagem qualitativa (Gil, 2025), especialmente quanto à ênfase interpretativa, à flexibilidade metodológica e ao papel ativo do pesquisador na construção analítica. Isso implica reconhecer que a análise envolve mediação teórica, na qual categorias interpretativas tensionam os sentidos emergentes. O percurso investigativo articula o estudo de caso em perspectiva teórico-ensaística, tomando *Cangaço* como artefato cultural complexo. O jogo é analisado pela integração de seus elementos visuais, mecânicos e narrativos, buscando compreender como operam conjuntamente na produção de experiências e sentidos.

A análise orienta-se por uma perspectiva crítica que considera tanto a materialidade do artefato quanto seus efeitos simbólicos. Observam-se: (i) a construção estética e iconográfica, com ênfase na xilogravura e no cordel; (ii) as mecânicas e suas implicações nas interações; e (iii) as dinâmicas narrativas e seus desdobramentos na construção de imaginários sobre o Nordeste e o cangaço. Por fim, o percurso metodológico não pretende esgotar o objeto, mas oferecer uma leitura situada que evidencie tensões, ambivalências e disputas de sentido entre jogos, cultura e representação.

4.1. O jogo *Cangaço*: estrutura, materialidade e proposta estética

Cangaço é um jogo brasileiro analógico de cartas que se inspira no sertão nordestino durante o período do cangaço para construir sua identidade visual e lógica de regras. Lançado em 2022 pela Buró Editora e desenvolvido por Sanderson Virgolino, com arte de Dan Ramos, o jogo é voltado para 2 a 4 jogadores, com partidas de 15 a 30 minutos. Seu objetivo é tornar-se o “Rei do Cangaço” por meio da acumulação de pontos de vitória, utilizando mecânicas como seleção simultânea de cartas, formação de conjuntos e gestão de recursos.

Diferentemente de propostas historiográficas, o jogo não reconstrói eventos ou personagens específicos, mas mobiliza elementos generalizados do imaginário do cangaço. Essa abordagem permite que a experiência seja estruturada por situações simuladas, derivadas das decisões dos jogadores, em vez de narrativas lineares. O sistema do jogo é composto por diferentes tipos de cartas que representam ações, personagens e situações. Essas cartas podem atuar isoladamente ou em combinações, ativando efeitos específicos. Paralelamente, a gestão de recursos, como farinha, cachaça e munição, orienta a progressão da partida, sendo modulada por objetivos variáveis apresentados pelas cartas de cordel. O próprio manual, intitulado *O Bê-a-Bá do Carteador*, é estruturado em forma de cordel, reforçando a integração entre materialidade, estética e temática.

4.2. Efeitos estéticos das mecânicas e ambivalências em *Cangaço*

No âmbito dos estudos sobre jogos, a experiência estética não se restringe à dimensão visual, constituindo-se também pela articulação entre regras, ações possíveis, componentes e interações sociais. Como aponta Bruni (2017), as mecânicas são desenhadas para produzir efeitos estéticos na experiência lúdica. Assim, analisar *Cangaço* (Buró, 2022) implica observar não apenas sua apropriação da xilogravura e do cordel, mas também como suas mecânicas (Sicart, 2008) fazem circular sentidos sobre o sertão. O jogo não apresenta narrativa linear nem reconstituição historiográfica do cangaço; converte esse imaginário em procedimentos. Conforme o manual (Buró, 2022), os jogadores formam bandos, disputam supremacia e interferem nos rivais por meio da seleção de cartas ao longo de três estações, fazendo do cangaço uma gramática de ações.

Um primeiro efeito estético é o da escassez. A alternância entre seca–chuva–seca regula a quantidade de cartas: sete com descarte na seca e oito sem descarte na chuva, indicando que “a Caatinga é mais generosa quando chove”. Tal variação transforma um fenômeno ambiental em modulação de agência, fazendo o jogador experimentar limitação e abundância. Essa dinâmica produz uma temporalidade sertaneja, na qual a seca implica restrição e priorização, enquanto a chuva amplia possibilidades. A seleção simultânea de cartas introduz antecipação e incerteza: decisões são tomadas sem conhecimento pleno

das ações alheias, gerando tensão pela necessidade de prever intenções e calcular circulações possíveis. A gestão de recursos reforça a estética de sobrevivência. Farinha, cachaça e munição condensam subsistência, conflito e sociabilidade, sendo manipulados como signos disputáveis. Essa economia lúdica, centrada em necessidade e violência, também demanda leitura crítica, pois pode reiterar um Nordeste reduzido à fome, rusticidade e conflito.



Figura 2. Elementos de xilogravura e cordel no jogo *Cangaço* (Buró, 2022)

As cartas de conjunto produzem o efeito da incompletude: certas ações dependem de combinações, criando uma mesa de promessas e vulnerabilidades. À luz de Dewey (2010), a experiência estética se realiza na consumação; completar um conjunto materializa expectativas e ativa efeitos, aproximando-se da lógica composicional do cordel e da xilogravura. Mecânicas como *Tirroteio* e *Tocaia* intensificam o confronto, traduzindo-o em perdas e deslocamentos. Contudo, dispositivos defensivos, *Coiteiro*, *Cabras* e *Chefe do Bando*, introduzem proteção e abrigo, articulando uma visão mais complexa do cangaço, em que sobreviver implica atacar e resguardar. A carta *Volante* suspende conflitos, instaurando contenção, enquanto a *Igreja* permite reativação de efeitos, operando como mediação simbólica. A hierarquia de resolução evidencia uma organização formal entre repressão, mediação, ataque e proteção.

Personagens como *Coroné*, *Mascate* e *Padim* ampliam a circulação de poder: apropriação, troca e autoridade simbólica tornam-se funções sistêmicas, convertendo figuras sociais em operadores de jogo. As cartas de Cordel definem condições variáveis de pontuação e reativam a lógica episódica, humorística e hiperbólica dos folhetos (Abreu, 2004). A cada estação, novos enquadramentos redefinem valores, produzindo uma narrativa fragmentada em “causos”, cuja pontuação final funciona como balanço das ações.

Por fim, esses efeitos articulam-se à projeção-identificação. As figuras não são apenas reconhecidas: agem, bloqueiam, convertem e pontuam, intensificando o engajamento. Como sugere Nguyen (2020), jogos são artes da agência. Assim, *Cangaço* configura uma estética procedimental-material: transforma repertórios culturais em regras e ações visíveis. Tal operação é ambivalente: valoriza referências locais, mas pode condensar a complexidade nordestina em signos recorrentes. É nessa tensão que reside sua relevância analítica.

4.3. Projeção-identificação e mediação cultural em *Cangaço*

No contexto da cultura nordestina, o fenômeno da projeção-identificação se evidencia na relação entre o cordel, a xilogravura e o cangaço, especialmente na construção simbólica do cangaceiro (Morin, 1997). No cordel, figuras como Lampião são frequentemente representadas como heróis populares ou símbolos de resistência, permitindo ao leitor projetar experiências de luta e desigualdade, ao mesmo tempo em que se identifica com tais narrativas (Hobsbawm, 1979).

Na xilogravura, esse processo se manifesta visualmente por meio de traços fortes, contrastes intensos e simplificação formal, que condensam valores associados ao sertão, como resistência e enfrentamento. A repetição desses padrões contribui para a consolidação de uma identidade compartilhada. Em *Cangaço*, tais elementos são transpostos para o meio interativo. A mecânica de gestão de recursos, por exemplo, simula condições de escassez associadas ao sertão, enquanto personagens e cartas evocam figuras sociais reconhecíveis. Nesse contexto, a projeção-identificação ocorre não apenas pela representação, mas pela ação: o jogador passa a operar dentro desse sistema simbólico.

Dessa forma, cordel, xilogravura e cangaço articulam-se como práticas que não apenas representam o Nordeste, mas constroem formas de identificação coletiva. A projeção-identificação, nesse sentido, conecta teoria e prática ao evidenciar como tais expressões sintetizam, de maneira simbólica, aspectos da experiência nordestina.



Figura 3. Ilustrações de Lampião e Padre Cícero / Padim e Líder do Bando

A figura do *Padim* no jogo pode ser comparada à representação de Padre Cícero nos cordéis, ambos atuando como guias espirituais próximos do povo. Nos cordéis, Padre Cícero, ou *Padim Ciço*, figura religiosa cearense, é retratado como líder acessível, permitindo a projeção de valores como fé e justiça (Santos Filho; Dias, 2017). De modo semelhante, o *Padim* do jogo exerce função de orientação simbólica em contextos de dificuldade. Essa aproximação evidencia a resignificação da figura religiosa para além de sua função institucional, consolidando a projeção-identificação como mecanismo de pertencimento cultural. Além disso, a figura controversa de Virgulino F. da Silva, o Lampião, e seus óculos de lentes redondas que tanto o representavam em cordéis e na iconografia da História, também habita a carta *Chefe do Banco* em *Cangaço* (Haurélio; Penélope, 2022). Embora, esse líder não tenha nome próprio, tal qual o *Padim*, atuando como arquétipos, a representação produz e convida para associações diretas.

Não obstante a potência simbólica dessa articulação, é necessário reconhecer que o jogo também opera por meio de tipificações que podem reforçar leituras estereotipadas do sertão. Personagens como os *Cabras*, *Volantes* e *Chefe do bando* tendem a ser representados como funções narrativas e mecânicas simplificadas, reduzidas a papéis reconhecíveis e imediatamente operacionais no sistema de jogo. Tal simplificação,

embora funcional do ponto de vista lúdico, pode esvaziar a complexidade histórica dessas figuras, que, no contexto do cangaço, estavam inseridas em redes sociais, econômicas e políticas mais ambíguas. Ao converter essas posições em arquétipos jogáveis, o jogo corre o risco de cristalizar uma visão homogênea do Nordeste, na qual categorias sociais distintas são absorvidas por uma lógica binária de conflito, estratégia e sobrevivência.

Além disso, ao privilegiar mecânicas centradas na escassez, no confronto e na gestão de recursos, o jogo pode contribuir para uma estetização da precariedade e uma romantização do banditismo, deslocando suas dimensões históricas e estruturais. A miséria, a violência e as desigualdades que marcaram o fenômeno do cangaço tendem a ser reconfiguradas como desafios lúdicos, passíveis de otimização estratégica, o que pode obscurecer suas implicações sociais. Nesse sentido, a projeção-identificação não opera apenas como lente para um mecanismo de aproximação cultural, mas também como vetor de naturalização de determinados imaginários, nos quais o sertão é reiteradamente associado à carência, ao conflito e à marginalidade. Tal ambivalência evidencia que a mediação cultural promovida pelo jogo não é neutra, mas atravessada por escolhas representacionais que, ao mesmo tempo em que visibilizam, também simplificam e reconfiguram a experiência nordestina.

6. Considerações finais

Conclui-se que o jogo de tabuleiro *Cangaço* (2022) utiliza a temática histórica como pano de fundo, mas também a articula como um sistema vivo de significados. Ao retomar a questão central da pesquisa, qual Cangaço ou qual Nordeste o jogo referencia, cristaliza ou tensiona, a análise mecânica e estética revela uma obra de natureza ambivalente. O jogo retrata o banditismo social por meio de uma visualidade ancorada na xilogravura e no cordel. Essa escolha ultrapassa a simplicidade estética e acaba firmando um pacto de verossimilhança com o imaginário popular, situando o jogador em um espaço simbólico. Contudo, essa mesma decisão acaba por cristalizar representações hegemônicas. A fixação do Nordeste na iconografia da escassez e do conflito armado, embora historicamente contextualizada, reforça a imagem do sertão como território de eterna privação, limitando o espaço para outras facetas da identidade regional.

Por outro lado, o jogo tensiona essas representações por meio de sua retórica procedimental. A análise da mecânica de alternância climática ("seca-chuva-seca") demonstra que a violência do cangaceiro não se apresenta como um traço de caráter, mas como uma resposta sistêmica à pressão do ambiente. Ao exigir a gestão de recursos mínimos sob ameaça constante da natureza, a obra retira o Cangaço da vilania pura e o insere na agência reativa. O Nordeste que emerge na mesa atua como um agente opressor e dinâmico, moldando as escolhas táticas. A tensão, portanto, ocorre quando a mecânica obriga o público a vivenciar a lógica da sobrevivência, humanizando o arquétipo pela jogabilidade.

Apesar da consistência desta análise, reconhece-se a necessidade de investigações futuras que extrapolem o objeto "jogo em si". Sugere-se o desenvolvimento de estudos de recepção com jogadores de diferentes regiões, a fim de verificar se a tensão mecânica é percebida ou se a carga estereotípica se sobrepõe à experiência. Por fim, espera-se que este trabalho estimule os *Game Studies* a analisar com mais profundidade os jogos analógicos nacionais, compreendendo-os como dispositivos críticos capazes de reconfigurar e debater as complexas realidades brasileiras.

Referências

- Abreu, M. (2004) “Então se forma a história bonita: relações entre folhetos de cordel e literatura erudita”, *Horizontes Antropológicos*, Porto Alegre, v. 10, n. 22, p. 199–218.
- Bastos, M. L. and Dutra, C. L. F. (2020) “Lampião: a carreira: uma parte da história do sertão e do rei do cangaço revivida em um jogo de corrida infinita”, In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames), 19., Recife, *Anais [...]*, Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação.
- BGSP (2026) “BoardGamesSP”, <https://boardgamesp.com.br/>, April.
- Breit, A. *et al.* (2023) “Combining machine learning and semantic web: a systematic mapping study”, *ACM Computing Surveys*, 55(14), New York.
- Bruni, P. (2017) Poética do Videogame: análise do design em jogos de ação-aventura, Tese de Doutorado, Universidade Federal da Bahia, Salvador.
- Claro, M. V. S. (2023) Para uma teoria semiótica da ressignificação, Tese de Doutorado, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.
- Costa, C. T. O. P., Alves, S. E. R. and Loures, J. A. (2024) “Colonizar é mais do que negociar ovelhas: problematizando jogos de tabuleiro por uma ótica anticolonial”, In: Gonçalves, M. C. S. and Costa, C. T. O. P., Oliveira, M. R. N. (Org.), *Educação: Reflexões e Experiências*, vol. 7, São Paulo: Editora Poisson.
- Costa, C. T. O. P. (2024) Press Start: imersão, vivência e experiência em games em contextos de aprendizagem, Tese de Doutorado, Universidade Federal de Pernambuco, Recife.
- Dewey, J. (2010) Arte como experiência, São Paulo: Martins Fontes.
- Diversão Offline (2026) “Sobre nós”, <https://diversaooffline.com.br/sobre-nos/>, April.
- Fiorindo, P. P. (2024) “Cordel em jogo: construindo valores humanos”, *Revista SJEED*, v. especial.
- Gil, A. C. (2025) Pesquisa qualitativa básica, São Paulo: Vozes.
- Gumbrecht, H. U. (2010) Produção de Presença, São Paulo: Contraponto.
- Hall, S. (1996) “Identidade cultural e diáspora”, *Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional*, Rio de Janeiro, n. 24, p. 68–75.
- Haurélio, M. and Penélope, M. (2022) O Sonho de Lampião, São Paulo: Principis.
- Hobsbawm, E. J. (1976) Bandidos, Rio de Janeiro: Forense Universitária.
- Manovich, L. (2005) “Novas mídias como tecnologia e ideia: dez definições”, In: Leão, L. (Org.), *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*, São Paulo: Ed. SENAC.
- Miyoshi, E. R. A. (2025) “Xilogravura e cordel: imaginário poético para práticas multidisciplinares”, In: Dominguez-Loria, S., del Toro, W. O. and Vérez, V. M., *Arte, cultura y creatividad en la transformación interdisciplinaria de lo social y educativo*, Madrid: Dykinson.

- Morin, E. (1997) *Cultura de massas no século XX: o espírito do tempo, 1: neurose*, Rio de Janeiro: Forense Universitária.
- Morgado, E. G., Licursi, B. and Leonido, L. (2025) “Cordel Literature: A Narrative and Systematic Approach with a Pedagogical-Didactic Framework”, *Cadernos de Educação Tecnologia e Sociedade*, 18(1), p. 269–283.
- Nguyen, C. T. (2020) *Games: agency as art*, New York: Oxford University Press.
- Pham, M. T. *et al.* (2014) “A scoping review of scoping reviews: advancing the approach and enhancing the consistency”, *Research Synthesis Methods*, 5(4), p. 261–285.
- Santos, J. A. (2007) *História da Literatura de Cordel*, Fortaleza: Pynanquim Editora.
- Santos Filho, I. O. and Dias, F. A. (2017) “A Figura de Padre Cícero na Literatura de Cordel: Interdiscurso e Ethos”, *Teoliteraria*, v. 7, n. 13.
- Sicart, M. (2008) “Newsgames: Theory and Design”, In: Stevens, S. M. and Saldamarco, S. J. (eds), *Entertainment Computing – ICEC 2008*.
- Silva, A. M. (2023) “A Trajetória da Literatura de Cordel no Brasil: das feiras às mídias digitais”, *Verbum*, v. 12, n. 2.
- Silva, T. D. (2023) *Histórias jogáveis: as representações sobre a expansão colonial e o papel do Brasil nos jogos de tabuleiro*, Dissertação de Mestrado, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.
- Yin, R. K. (2014) *Estudo de caso: planejamento e métodos*, São Paulo: Bookman.