



---

MOSTRA CIENTÍFICA

18º SIMPÓSIO DE COMUNICAÇÃO DA REGIÃO TOCANTINA

11 a 13 de dezembro de 2024 | UFMA | Imperatriz - MA

---

## ***Game Stick como forma de luta contra o capitalismo<sup>1</sup>***

Gustavo VIANA<sup>2</sup>

Ayrton ARAÚJO<sup>3</sup>

José Carlos MESSIAS<sup>4</sup>

*Universidade Federal do Maranhão, Imperatriz (MA)*

### **Resumo**

A indústria dos videogames evoluiu consideravelmente. Desde os primeiros consoles até as plataformas modernas, acompanhando avanços tecnológicos e aumento de custos. Nesse contexto, surgem os emuladores de videogames, que se destacam como alternativas ao alto preço dos consoles e a cultura da obsolescência programada imposta pela indústria. Os emuladores são softwares capazes de replicar o funcionamento de consoles em dispositivos como computadores e smartphones, democratizando o acesso aos jogos e oferecendo uma solução viável para populações com menor poder aquisitivo, especialmente em países como o Brasil. Além de proporcionar acesso a jogos de diferentes gerações, os emuladores desempenham um papel crucial na preservação da história dos videogames, garantindo que títulos antigos, muitas vezes inacessíveis em seus formatos originais, continuem disponíveis. Um exemplo prático dessa acessibilidade é o Game Stick 4K Lite, um dispositivo de baixo custo que oferece mais de 10 mil jogos clássicos pré-carregados, emulando consoles como NES, SNES e PlayStation 1.

**Palavras chave:** games; emulador; resistência; capitalismo; preservação

### **Introdução**

A história dos videogames é marcada por inovações tecnológicas e transformações no modelo de consumo, resultando em uma indústria bilionária que evoluiu de simples consoles domésticos para complexas plataformas de

---

<sup>1</sup>Trabalho apresentado no 18º SIMCOM - 18º Simpósio de Comunicação da Região Tocantina.

<sup>2</sup>Estudante de mestrado no PPGCOM da UFMA Imperatriz. E-mail: gusvianames@gmail.com

<sup>3</sup>Estudante de graduação no Curso de Jornalismo da UFMA-Imperatriz. E-mail: Ayrton.as@discente.ufma.br

<sup>4</sup>Professora Doutora do Curso de Jornalismo da UFF – Niterói e orientadora do trabalho. E-mail: jose.cmsf@ufma.br



entretenimento interativo. Desde os primeiros consoles, como o Atari 2600, até os sistemas modernos como o PlayStation 5 e o Xbox Series X, o avanço dos jogos eletrônicos tem sido caracterizado por uma contínua renovação de hardware, onde a cada geração de dispositivos, novas exigências tecnológicas e, conseqüentemente, novos custos, são impostos ao consumidor.

No entanto, em meio a essa evolução constante, surgiram alternativas que desafiam as estruturas de mercado convencionais. Uma dessas alternativas são os emuladores de videogames, que ganham relevância como uma forma de resistência ao capitalismo e ao custo elevado dos consoles.

Os emuladores são softwares capazes de replicar o funcionamento de consoles de videogame em outras plataformas, como computadores, tablets e smartphones. Ao contrário dos consoles tradicionais, cujo custo pode ser proibitivo para grande parte da população, especialmente em países com menores índices de poder aquisitivo como o Brasil, os emuladores oferecem uma solução acessível e prática.

A prática de emulação não é recente, mas ganha novos contornos no contexto contemporâneo, onde o custo dos videogames e seus jogos atinge valores exorbitantes, e as políticas de consumo das grandes empresas de tecnologia reforçam o ciclo de obsolescência programada. Cada novo console lançado torna seus antepassados obsoletos em poucos anos, forçando os consumidores a se adaptarem ou perderem acesso às mais recentes experiências de jogo. Os emuladores, ao contrariar essa lógica, oferecem uma forma de democratizar o acesso a jogos de diferentes gerações, permitindo que usuários de diferentes faixas etárias e condições socioeconômicas possam desfrutar de títulos que marcaram a história dos videogames. Esse processo de democratização é, em si, um ato de resistência aos valores capitalistas da indústria, que privilegiam o lucro sobre a acessibilidade.

Além da questão econômica, os emuladores também desempenham um papel crucial na preservação da história dos videogames. Muitos consoles e jogos antigos tornam-se inacessíveis com o passar do tempo, seja pela falta de



manutenção das máquinas, seja pela deterioração física dos cartuchos e discos. Ao recriar digitalmente esses consoles e jogos, os emuladores garantem que a memória e o legado dos videogames não sejam perdidos. Isso é especialmente importante em uma era onde o digital se tornou a principal forma de armazenamento de dados culturais, e onde o acesso a esse legado pode ser restrito por questões comerciais ou de propriedade intelectual.

Entretanto, o uso de emuladores envolve uma série de complexidades legais e éticas. A reprodução de jogos através de emuladores, especialmente quando realizada sem a posse legal de uma cópia do jogo original, coloca em cheque os direitos de propriedade intelectual das grandes empresas de videogame.

A indústria de jogos, por sua vez, argumenta que a emulação representa uma violação de seus direitos autorais e uma ameaça à sustentabilidade financeira do setor. No entanto, os defensores da emulação apontam para o fato de que muitos dos jogos emulados já não estão disponíveis comercialmente, ou são inacessíveis em termos de custo, o que justifica sua preservação através de emuladores. Esta tensão entre os direitos dos consumidores e os interesses das corporações é um dos pontos centrais no debate sobre a legitimidade da emulação e de sua influência na preservação cultural dos jogos.

O presente estudo também se insere em um contexto mais amplo de transformação das práticas de consumo digital. Em uma era onde o acesso à cultura é mediado por grandes corporações tecnológicas, a emulação representa uma forma de subversão as regras impostas pelas empresas. Ao resistirem às políticas de obsolescência e aos preços elevados, os emuladores e suas comunidades lutam contra os modelos de propriedade e lucro que dominam a indústria de jogos.

No presente artigo, usaremos o emulador Game Stick 4K Lite, dispositivo de baixo custo que emula jogos clássicos dos anos 80, 90 e 2000. O dispositivo é vendido em várias plataformas de vendas online, como Amazon, Shopee e Ali



Express e necessita de poucos ajustes e configurações para o seu funcionamento.

### **O que são games?**

Em geral, se alguém diz que vai “jogar videogame” não se sabe exatamente se a pessoa pretende jogar em um console, computador, smartphone, fliperama, ou ainda qual tipo de jogo será jogado. Segundo Perani (2016), o termo geralmente é usado de forma genérica, para se referir a jogos eletrônicos, sem distinção de modelo, modo, etc. Perani (2016) ressalta que, para o pesquisador Francesco Alivovi, a palavra *videogame* serve para pensar os componentes do meio, destacando vídeo como a parte da imagem do jogo, sistemas de áudio e vídeo, controles, tudo que compõe o hardware. Já o game seria a parte do software, o jogo em si, as regras, o modelo, o entretenimento, a experiência do jogar.

A autora constata que segundo as definições de Gallo, Galloway e Alinovi, existem um ponto comum: “todos esses autores parecem concordar que os games são implementações digitais de atividades lúdicas, sejam elas pré-existentes no mundo físico (como esportes ou jogos de tabuleiro), ou criações originais de entretenimento digital” (PERANI, 2016, pg. 61).

### **Pirataria nos games**

Segundo Pereira (2021), a pirataria de games, tratada na pesquisa como gambiarra (termo emprestado da construção civil, que simboliza fazer algo funcionar de um jeito diferente do usual), se aplica no Brasil ancoradas na ideia de precariedade. O alto custo dos produtos, que por muitas vezes nem chegaram de forma oficial no Brasil fez com que as pessoas que quisessem usufruir desses materiais tivessem que usar essas gambiarras.

Em suma, a gambiarra funciona nos games assim como os “gatos” (termo popular que pode significar o usufruto de algo de forma ilegal) de energia, de TV a cabo, e como diz Pereira (2021), até os livros fotocopiados, que deram a



estudantes com pouca renda a chance de ler livros que seriam caros demais para comprar.

Um caso famoso dessas gambiarras nos games foram os clones. Segundo a pesquisa de Ferreira (2020), os primeiros clones (termo usado pelo autor para se referir a cópia de consoles) criados no Brasil foram feitos no início dos anos 80, do console Atari 2600, pela empresa Atari Eletrônica LTDA. Embora o nome fosse igual ao da empresa original estadunidense, elas não possuíam ligação.

Em um contexto no qual a economia do país passava por uma grande recessão pós ditadura militar, os consoles da Atari não chegaram ao Brasil, o que fez com que empresas brasileiras fossem aos Estados Unidos, comprassem unidades do console, e no Brasil, criar uma espécie de engenharia reversa na qual resultou em um console similar, capaz de replicar os jogos e dados do console original.

Outra prática comum no Brasil envolvendo consoles era o desbloqueio dos aparelhos. O desbloqueio consiste em burlar o sistema de segurança dos consoles fazendo com que eles consigam reproduzir jogos pirateados. Segundo Messias (2016), as ações poderiam ser feitas no *hardware* do console, dependendo do método escolhido, para conseguir essa liberação dos jogos “piratas”.

A prática do desbloqueio de consoles em geral e do o PlayStation 2 em específico ficou muito comum no Brasil, já que os preços dos jogos originais costumam ser altos, o que fez com que todo um mercado paralelo começasse a ser implementado e a fazer muito sucesso no país.

A importância dos dois exemplos está nas causas que motivaram essas iniciativas. Embora não sejam exatamente as mesmas, já que no primeiro exemplo, a necessidade de criação dos “clones” se deu pela escassez de consoles da Atari no Brasil, e o segundo exemplo se deu pelo alto valor dos jogos originais, o problema do acesso a tecnologia passa por questões de infraestrutura, modelos de negócios e questões econômicas transnacionais.



## **Emuladores x Capitalismo**

Emulação é imitação. Segundo Wolf e Perron (2014), um emulador é um aplicativo que tenta imitar outro sistema para rodar aplicativos da maneira como eram executados em seu sistema original. Ele é geralmente usado por jogadores interessados em jogar jogos antigos em sistemas mais novos: jogos de console ou arcade mais antigos no PC, jogos de DOS em uma versão recente do Windows, etc. Ele também pode ser uma maneira de jogar jogos contemporâneos incompatíveis com um sistema específico.

A história dos emuladores de videogames remonta aos anos 1990, quando surgiram as primeiras tentativas de reproduzir a experiência de consoles clássicos em computadores pessoais. Naquela época, os consoles estavam se tornando obsoletos devido ao rápido avanço da tecnologia de hardware e à introdução de novas gerações de videogames. Os emuladores emergiram e acabaram atuando como resposta a essa obsolescência, permitindo que os jogadores continuassem a acessar e desfrutar dos jogos antigos que haviam marcado suas infâncias e adolescências, a criação dos primeiros emuladores foi impulsionada pela comunidade de entusiastas de tecnologia e jogos.

O primeiro emulador de console foi criado no ano de 1991, pelo engenheiro Yuji Naka, que na época trabalhava na empresa de games SEGA, e criou um emulador de Nintendo (empresa rival no mundo dos games) no seu Megadrive (console da SEGA), sendo capaz de jogar jogos da empresa rival, como Dr. Mário (1990), no console da empresa na qual trabalhava.

Com o passar do tempo e o avanço das tecnologias, os emuladores evoluíram significativamente. Inicialmente, eles eram desenvolvidos para funcionar em computadores pessoais, mas com o crescimento exponencial do mercado de dispositivos móveis, os desenvolvedores começaram a adaptar esses programas para funcionar em smartphones, tablets e consoles portáteis.

Essa transição foi impulsionada tanto pela popularização dos dispositivos móveis quanto pela crescente capacidade desses aparelhos de lidar com processamento gráfico e computacional avançado. Emuladores para celulares



como ePSXe, Dolphin e PPSSPP tornaram-se extremamente populares, permitindo que jogos de consoles como PlayStation, Nintendo e Sega fossem jogados em dispositivos móveis. Isso não só democratizou o acesso aos jogos clássicos, mas também introduziu uma nova geração de jogadores a essas experiências históricas.

O desenvolvimento dos emuladores foi fortemente influenciado por desenvolvedores independentes e entusiastas de jogos, que viram nesses programas uma maneira de manter viva a memória dos jogos clássicos. Esses desenvolvedores frequentemente trabalhavam de forma colaborativa, compartilhando código e soluções técnicas em comunidades online dedicadas à emulação, garantindo que os jogos, que muitas vezes estavam fora de circulação devido à descontinuação dos consoles, permanecessem acessíveis a todos. Este movimento de preservação digital ganhou força e reconhecimento, levando a uma aceitação mais ampla dos emuladores não apenas como ferramentas de entretenimento, mas também como importantes instrumentos de preservação cultural.

Segundo o autor James Newman (2012), o processo de economia da inovação perpétua faz com que a cada geração de consoles, que dura cada vez menos anos para ir de uma a outra, as diferenças sejam excessivamente grandes, deixando cada vez mais obsoletas as que ficaram para trás.

O autor pontua, por exemplo, que os cartuchos de games antigos são feitos de plástico, que se deterioram a cada ano que passa. E a cada passo, o processo de jogar games antigos se torna mais complicado: se você tiver o cartucho, vai precisar do console, se tiver o console, vai precisar dos controles, se tiver os controles, vai precisar de uma TV que tenha as entradas de áudio e vídeo da época, que caso também tenha, vai precisar de um adaptador de tomada, tendo em vista que as tomadas vigentes e atuais no Brasil é a tomada de três pinos, diferente das antigas.

O fato de poder ter acesso a esses jogos na tela de computadores, celulares, e até mesmo consoles portáteis que foram criados para emular jogos



---

MOSTRA CIENTÍFICA

18º SIMPÓSIO DE COMUNICAÇÃO DA REGIÃO TOCANTINA

11 a 13 de dezembro de 2024 | UFMA | Imperatriz - MA

---

antigos, mantém viva a história dos jogos. Sem os emuladores, para uma criança que nasceu após os anos 2010, jogar jogos que marcaram gerações, como Super Mário Bros (1985), demandaria um custo alto, tendo em vista os valores do Nintendo Switch, console atual, e o preço do jogo.

Jogos que foram lançados décadas atrás e que se tornaram raros, seja pela escassez ou pelo preço, fez com que se tornassem itens de colecionador, o que fez o seu preço subir ainda mais. A emulação cria um processo de democratização vital para a continuidade da cultura dos videogames, garantindo que clássicos do passado continuem a ser jogados e apreciados, independentemente das capacidades financeiras dos jogadores.

Além disso, a resistência ao capitalismo através dos emuladores tem implicações sociais e culturais mais amplas. Ao democratizar o acesso aos jogos, os emuladores desafiam as estruturas de poder e exclusividade econômica que dominam a indústria dos videogames. Eles permitem que jogadores de todas as classes sociais tenham acesso às mesmas experiências culturais, promovendo uma forma de igualdade digital. Esse acesso não só enriquece a experiência dos jogadores, mas também contribui para uma cultura de compartilhamento e colaboração, onde o valor cultural dos jogos é reconhecido e preservado para todos, não apenas para aqueles que podem pagar os altos preços dos consoles.

### **Game Stick 4K Lite**

O Game Stick 4K Lite, vendido a partir de R\$56 (valor mais barato encontrado durante a pesquisa) é um dispositivo compacto que transforma um aparelho de televisão comum em uma plataforma de jogos retrô sem a necessidade de instalação e sem ocupar muito espaço.

Ele se conecta à TV por meio de uma entrada HDMI e é alimentado via USB. Geralmente, vem acompanhado de controles sem fio e um cartão de memória pré-carregado com milhares de jogos clássicos de diversas





## MOSTRA CIENTÍFICA

### 18º SIMPÓSIO DE COMUNICAÇÃO DA REGIÃO TOCANTINA

11 a 13 de dezembro de 2024 | UFMA | Imperatriz - MA

plataformas, como NES (Nintendo Entertainment System), SNES (Super Nintendo Entertainment System), Sega Genesis, PlayStation 1, entre outros.

O curioso do Game Stick é que nos sites de venda não é possível encontrar o nome da empresa fabricante do console, no site de vendas Amazon, por exemplo, no lugar onde deveria estar o nome da marca que assume autoria pelo produto, está escrito apenas a frase “marca: genérico”.

Marca	Genérico
Tecnologia de conectividade	HDMI
Quantidade de embalagens do produto	1
Fabricante	Internacional

O console promete ter em seu armazenamento mais de 10 mil jogos, o que era uma promessa comum em consoles clones no início dos anos 2000, como o PolyStation, e a promessa é realmente cumprida, o Game Stick 4K Lite conta com 10.227 jogos na sua memória, sendo possível o usuário baixar e configurar ainda mais jogos. Alguns jogos possuem nomes diferentes do original, o famoso jogo Super Mario Bros da empresa Nintendo, que é conhecida por processar e tentar acabar com os emuladores que emulam seus jogos, possui o nome genérico de Super Mushroom (nome dado pelo fato de que no jogo, o personagem se alimenta de cogumelos).

Sobre a jogabilidade, o console entrega quase tudo que promete. A resposta dos controles sem fio é geralmente satisfatória, com baixa latência, permitindo que o jogador se envolva em jogos de ação, plataforma e aventura



sem grandes problemas de atraso. No entanto, como os controles tendem a ser genéricos, pode haver uma curva de adaptação para jogadores acostumados a controladores específicos de consoles mais antigos.

Cada jogo mantém sua jogabilidade original, com mecânicas e controles semelhantes à época de lançamento. Isso significa que jogos de plataformas, como os da série Super Mario ou Sonic, mantêm a fluidez e a precisão dos movimentos, enquanto os títulos de luta e RPGs reproduzem fielmente os comandos e menus clássicos. Como o Game Stick 4K Lite é baseado em emulação, a fidelidade ao jogo original pode variar, mas na maioria das vezes, a jogabilidade é bastante autêntica, respeitando o ritmo e as particularidades de cada título.

A interface de navegação para escolher os jogos é simples e intuitiva, permitindo que o jogador rapidamente selecione o título desejado e inicie a jogatina. Apesar disso, alguns jogadores mais exigentes podem sentir falta de funções adicionais, como estados de salvamento rápidos, ajustes finos de controles ou suporte a mods, características que são comuns em emuladores avançados. Para a maioria, porém, a jogabilidade atende bem, principalmente para aqueles que buscam uma experiência retrô descomplicada e direta.

No site de vendas Amazon, análises de usuários evidenciam algumas das falhas do dispositivo. Entre avaliações positivas e negativas, são citados como detratores: a fragilidade do aparelho, jogos com defeitos e a linguagem da interface, que segundo alguns usuários, pode vir em japonês ou inglês, tornando-o inacessível para quem tem apenas o português como língua primária.



Carol Lavigne

☆☆☆☆☆ **Péssima Qualidade!!!**

Avaliado no Brasil em 31 de outubro de 2024

Compra verificada

O produto queimou no mesmo dia em que chegou. Não funciona de maneira nenhuma mais.

Útil

| Denunciar


A fragilidade é um fator recorrente entre as análises. Avaliações negativas citam que o videogame “queimou no mesmo dia que chegou” e “veio com defeito na hora que liguei”.



---

MOSTRA CIENTÍFICA  
**18º SIMPÓSIO DE COMUNICAÇÃO DA REGIÃO TOCANTINA**  
11 a 13 de dezembro de 2024 | UFMA | Imperatriz - MA

---

 Léo Jaime

★☆☆☆☆ **Jogo com o cartão corrompido**

Avaliado no Brasil em 6 de julho de 2024

Compra verificada

Chegou até rápido, mais veio com defeito na hora que liguei na tv não abriu os jogos só fica sem sinal, daí tirei o cartão e aparece que o cartão estava sem, mas a tela abriu daí coloquei novamente e não abriu os jogos, então o cartão de memória está corrompido


1 pessoa achou isso útil

Útil

Denunciar

Na descrição do produto, é citado que o Game Stick 4K Lite é capaz de rodar os sistemas: PlayStation 1, Mega Drive, Atari, MAME, Super Famicom, Famicom, Game Boy Advance, Game Boy e Game Boy Color. No entanto, avaliações mencionam que os softwares mais exigentes, como o PlayStation 1, deixam a desejar na performance, tornando-o inapropriado para emulação destes sistemas.

Apesar dos critérios negativos, outras avaliações ressaltam as qualidades do produto e o descrevem como “excelente aquisição”, mesmo citando também problemas de funcionamento. A relação de “custo-benefício” é citada em várias das avaliações, ressaltando que o desempenho do videogame é aquilo que se espera pelo seu preço.

 LEANNDRO B.

★★★★★ **Excelente custo-benefício**

Avaliado no Brasil em 11 de setembro de 2024

Compra verificada

Muitos jogos não funcionam, porém para o preço é uma excelente aquisição. Vale comprar!!

4 pessoas acharam isso útil

Útil

Denunciar



---

MOSTRA CIENTÍFICA  
**18º SIMPÓSIO DE COMUNICAÇÃO DA REGIÃO TOCANTINA**  
11 a 13 de dezembro de 2024 | UFMA | Imperatriz - MA

---



Rodrigo Garcia

★★★★☆ **Muito bom**

Avaliado no Brasil em 20 de agosto de 2024

Compra verificada

Bom custo benefício, da pra muita diversão em família.

1 pessoa achou isso útil

Útil

Denunciar

Devido a grande quantidade de jogos armazenados e o seu baixo custo, o Game Stick 4K Lite cumpre o seu papel de ser um dispositivo de games de baixo custo funcional, agindo contra a cultura dos altos preços de consoles principalmente no Brasil.

Apesar de análises negativas e aparentes problemas em seu design e funcionamento, o videogame cumpre o papel de prover acessibilidade á jogos mais antigos, tendo em vista que muitos dos jogos contidos no emulador foram descontinuados e só estão disponíveis para jogatina via emuladores.

### **Considerações finais**

Após a pesquisa, é notável que a utilização de emuladores de videogames, como o Game Stick 4K Lite, se destaca como uma alternativa significativa ao modelo de consumo tradicionalmente imposto pela indústria de jogos eletrônicos. Em um cenário onde a constante inovação tecnológica e a obsolescência programada encarecem e dificultam o acesso ao entretenimento digital, os emuladores emergem como ferramentas de democratização, permitindo que uma ampla gama de usuários acesse jogos clássicos sem os elevados custos associados aos consoles modernos. Além de contribuir para a preservação cultural dos videogames, esses dispositivos agem contra os modelos de negócios que priorizam o lucro sobre a acessibilidade.

Embora o emulador pesquisado apresente problemas na execução de alguns games, apenas o fato de ter mais de 10 mil jogos em sua memória, por um valor tão baixo (comparado ao preço dos consoles atuais), faz com que o



---

MOSTRA CIENTÍFICA

**18º SIMPÓSIO DE COMUNICAÇÃO DA REGIÃO TOCANTINA**

11 a 13 de dezembro de 2024 | UFMA | Imperatriz - MA

---

Game Stick 4K Lite se torne uma das maneiras mais acessíveis de que pessoas de baixa renda possam ter a experiência de jogar em um console.

No contexto brasileiro, onde o poder aquisitivo da população é relativamente baixo em comparação com outras regiões, os emuladores oferecem uma solução viável e prática para o consumo de jogos, permitindo que títulos históricos continuem a ser apreciados por novas gerações.

Por fim, esta pesquisa sugere que a prática da emulação deve ser vista não apenas como uma forma de resistência ao capitalismo, mas também como uma maneira de manter viva a história dos videogames, permitindo com que materiais criados desde os primórdios do videogame seja usufruído.



---

MOSTRA CIENTÍFICA

18º SIMPÓSIO DE COMUNICAÇÃO DA REGIÃO TOCANTINA

11 a 13 de dezembro de 2024 | UFMA | Imperatriz - MA

---

## Referências

FERREIRA, Emmanoel. **CLONAGEM E PIRATARIA NOS PRIMÓRDIOS DOS VIDEOGAMES NO BRASIL**. Revista do Centro de Pesquisa e Formação / N° 11, p. 264-278. 2020.

MESSIAS, José. “**Saudações do Terceiro Mundo**”: **games customizados, gambiarra e habilidades cognitivas na cultura hacker**. 2016. Tese de Doutorado, Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Universidade Federal do Rio de Janeiro.

NEWMAN, James. **Best Before: Videogames, Supersession and Obsolescence**. Abingdon: Routledge, 2012.

PERANI, Letícia. (2016). “**O maior brinquedo do mundo**”: **a influência comunicacional dos games na história da interação humano-computador**”. Tese de Doutorado, Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro.

PEREIRA, Luiz; PANTUZA, Thays; MESSIAS, José; VIANA, Gustavo. **Todo Mundo Odeia a Nintendo: Pirataria e gambiarra em ROMs e emuladores**. In: **CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO**, 44., 2021, Virtual. Anais [...]. São Paulo: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2021.

WOLF, Mark J. P.; PERRON, Bernard (Ed.). **The Routledge Companion to Video Game Studies**. New York: Routledge, 2014.