

## O REAL E O FICTÍCIO

a gastronomia como arte em relação aos videogames

SILVA, Gustavo Rhodes<sup>1</sup>.

CAFFINI, Felipe de Castro; HORTA, Patrícia Maia do Vale; SIMONCINI, João Batista Villas Boas<sup>2</sup>.

### 1 INTRODUÇÃO

A gastronomia e os videogames, à primeira vista, podem parecer mundos totalmente distantes, porém a interseção entre esses dois universos tem se mostrado cada vez mais familiar. O ato de cozinhar, que tradicionalmente envolve técnica, criatividade e cultura, encontra novas formas de expressão no ambiente virtual. Jogos eletrônicos, que têm o objetivo de entreter e desafiar, também podem proporcionar ao jogador uma conexão com a culinária de maneiras inesperadas e não convencionais. Seja pela representação de pratos fictícios que evocam sabores reais ou por alguma mecânica de preparo de alimentos que afeta diretamente a experiência do jogador, a comida tem desempenhado um papel simbólico e funcional nos jogos (GORDON, 2023).

Um exemplo notável dessa relação é o jogo *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, lançado em 2017 para o **Nintendo Switch**, que, embora não seja especificamente um jogo de culinária, introduz uma mecânica de cocção de alimentos como parte de sua narrativa que envolve a sobrevivência em um vasto mundo aberto. Neste jogo, o protagonista, Link, pode utilizar ingredientes encontrados no reino fictício de Hyrule para preparar pratos que aumentam atributos como vigor e resistência, simulando uma ligação entre a alimentação e o desempenho físico. Curiosamente, esses ingredientes fictícios encontram paralelos ingredientes no mundo real, o que possibilita uma transposição do virtual para a realidade culinária (WASZKIEWICZ, 2022).

Além disso, jogos voltados diretamente para a prática culinária, como *Cooking Mama*, e outros como *Undertale*, que usam alimentos como meio de expressão emocional – vide a torta de caramelo e canela que representam afeto no enredo – também ajudam a reforçar o papel significativo que a gastronomia pode ter em

---

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Tecnologia em Gastronomia do Centro Universitário Academia.

<sup>2</sup> Professores avaliadores do Curso de Tecnologia em Gastronomia do Centro Universitário Academia.

narrativas interativas. Mais recentemente, a franquia **Pokémon** incorporou mecânicas de preparação de alimentos, como na criação de sanduíches nos jogos **Pokémon Scarlet e Pokémon Violet**, onde os jogadores combinam ingredientes para aumentar atributos de seus Pokémon e melhorar sua performance em batalha. Da mesma forma, a série **The Elder Scrolls**, como em **Skryim**, permite ao jogador cozinhar pratos com ingredientes coletados pelo mundo aberto, influenciando diretamente atributos como recuperação de saúde e resistência do personagem. Um outro exemplo é **Stardew Valley**, um jogo focado em simulação no qual o jogador assume o papel de um fazendeiro, que conta com uma lista bem ampla de receitas, possuindo até mesmo um livro oficial publicado pelos desenvolvedores com as mesmas (DAM, 2023).

Neste contexto de que maneira os ingredientes fictícios podem ser traduzidos para receitas reais, levando em conta a adaptação necessária de técnicas gastronômicas e insumos do mundo real? Assim o objetivo deste trabalho é propor a criação de um prato inspirado nos ingredientes de **Breath of the Wild**, exemplificando essa relação entre o universo dos videogames e a gastronomia, por meio de um ensopado de maçãs e carne de porco, ingredientes comuns no fantástico reino de Hyrule.

## 2 CONTEXTUALIZAÇÃO

A divisão dos tópicos visa estruturar a análise de forma gradual, evidenciando o papel cultural da gastronomia em **Breath of the Wild**. No tópico 2.1, apresenta-se a importância dos alimentos para a sobrevivência e o fortalecimento do protagonista, introduzindo o contexto de Hyrule e a mecânica de alimentação como recursos narrativos. O tópico 2.2 aprofunda essa relação ao explorar como os biomas e as culturas presentes no jogo refletem práticas culinárias reais, criando um paralelo entre fantasia e realidade. Por fim, em 2.3, analisa-se a criação de um prato inspirado no jogo, destacando como a escolha dos ingredientes e o método de cocção exprimem a interseção entre arte, gastronomia e tradição.

### 2.1 BREATH OF THE WILD: SABORES EM MEIO A UM REINO EM RUÍNAS

O destacado título da franquia **The Legend of Zelda, Breath of the Wild** se passa em Hyrule, um fictício e vasto reino assolado por uma antiga calamidade. Link,

o protagonista, desperta de um sono de 100 anos e se encontra em um lugar que embora sem memórias, lhe é familiar, com a missão de libertar o reino do caos que o assola e resgatar a princesa Zelda que se encontra aprisionada. Apesar do principal objetivo da jornada de Link ser derrotar o vilão, Ganon, e restaurar a paz em Hyrule, a comida desempenha um papel fundamental e interessante na preparação e fortalecimento do herói ao longo de sua aventura (WASZKIEWICZ, 2022).

A mecânica implementada de alimentação vai além de uma simples restauração de saúde. O herói pode encontrar uma abundância de ingredientes como frutas, carnes, ervas e cogumelos, que são colhidos em diversas regiões do reino. Esses ingredientes podem ser combinados para criar pratos que não só restauram sua energia, mas também conferem bônus temporários, como resistência ao frio, aumento de vigor ou melhora na capacidade de combate. Isso reflete a importância da comida não apenas como sustento, mas como uma ferramenta estratégica para enfrentar os desafios que o protagonista encontra em sua jornada (WASZKIEWICZ, 2022).

A expressão no título pode ser traduzida como **O Respirar da Natureza** e consegue expressar bem a ideia central do jogo, que retrata o mundo de Hyrule como um ambiente pulsante e vivo onde a natureza ainda resiste. Mesmo a comida e seu preparo não sendo o foco principal do jogo, ambos desempenham um papel crucial na sobrevivência e na performance de Link. Ao consumir os pratos certos, ele pode ganhar vantagens para resistir a ambientes hostis. O sistema de coleta e preparo de alimentos reflete uma abordagem acolhedora de sobrevivência, onde a abundância de recursos e a capacidade de personalizar os pratos criam uma sensação de segurança e controle em meio ao caos (WASZKIEWICZ, 2022).

A desolação conhecida como Calamidade Ganon é uma força maligna que afeta o equilíbrio do reino e ameaça destruir Hyrule e seus habitantes que se refugiam e tentam sobreviver em meio à devastação. Nesse cenário, a coleta e o uso de ingredientes por Link tornam-se uma representação da luta pela sobrevivência em um mundo em constante colapso. A comida, portanto, não é apenas uma necessidade, mas também uma forma de preparação e resistência contra a escuridão, reforçando a importância da alimentação tanto para o progresso da narrativa quanto para a exploração (NINTENDO, 2018).

## 2.2 ABRA SEUS OLHOS: O PARALELO ENTRE FANTASIA E REALIDADE

Em *Breath of the Wild*, a diversidade de ingredientes desempenha um papel crucial na experiência de jogo, refletindo a riqueza do mundo natural e a cultura de seus habitantes. Pode-se notar que o reino de Hyrule é dividido em biomas variados, cada um oferecendo uma gama única de ingredientes que se entrelaçam com a narrativa e as mecânicas apresentadas, criando assim um paralelo entre fantasia e realidade (WASZKIEWICZ, 2022).

Na região central, conhecida como Grande Planalto, Link pode encontrar e coletar ervas frescas (que em um contexto real podem ser traduzidas como temperos, **tomilho, louro, manjeriço e alecrim**), maçãs e caçar porcos selvagens. Esses elementos não são apenas recursos para a sobrevivência, mas também simbolizam a relação intrínseca entre o protagonista e a natureza que o cerca. As frutas, amplamente reconhecidas como um símbolo de saúde, tornam-se essenciais para restaurar a energia do protagonista, reforçando a ideia de que, mesmo em um mundo devastado, a natureza continua a prover de alguma maneira (NINTENDO, 2018).

Os diversos povos que habitam Hyrule, acrescentam profundidade à relação entre ingredientes e identidade cultural. Cada grupo traz suas próprias tradições culinárias, refletindo como a gastronomia é uma expressão da história e das vivências de cada povo assim como no mundo real. Por exemplo, os Zora são conhecidos por utilizar ingredientes aquáticos, enquanto as Gerudo favorecem especiarias adaptadas ao seu ambiente desértico. Os Goron, criaturas que habitam as montanhas, trazem uma contribuição única à diversidade culinária. Conhecidos por sua força e resiliência, são apreciadores de alimentos ricos em calorias, adaptados ao seu ambiente rochoso. A culinária Goron frequentemente envolve ingredientes que refletem suas tradições e necessidades. Essa pluralidade não só enriquece a narrativa, mas também demonstra a importância da comida em si como um meio de conexão e compreensão intercultural (NINTENDO, 2018).

Na atualidade, os videogames transcendem sua função de mero entretenimento, servindo como plataformas que conectam pessoas de diferentes origens. *Breath of the Wild* é um exemplo claro dessa dinâmica, onde a coleta e o

preparo de alimentos vão além de uma imersão e se transformam em experiências que promovem aprendizado e troca cultural. Ao conversar com personagens diferentes, Link descobre receitas e tradições culinárias locais que refletem as culturas de cada povo. Essas interações não apenas ajudam o jogador a desvendar novos pratos, mas também fornecem um contexto sobre os costumes e a história dos diferentes grupos, dinâmica similar ao que acontece no mundo real, onde o conhecimento gastronômico é frequentemente transmitido por meio de trocas culturais em mercados, feiras e ao redor da mesa de jantar. O ato de cozinhar no jogo não apenas nutre o protagonista, mas também simboliza o crescimento e a adaptação, revelando a graça da gastronomia como uma forma de arte que pode unir o real e o fictício (PIZARRO, 2023).

### 2.3 INSPIRAÇÃO DO PRATO E SEUS INGREDIENTES

Assim como a gastronomia, que envolve a criação e a apresentação de pratos, os videogames são uma forma de arte que combina narrativa, *design* visual, interatividade e memória. A estética do jogo, os detalhes e o cuidado na representação dos ingredientes e de como os preparar, a harmonia entre os elementos visuais e sonoros criam uma experiência imersiva e evocativa. Essa relação entre os dois mundos sugere uma reflexão sobre a criatividade envolvida tanto na cozinha quanto no *design* de jogos, onde cada prato ou mecânica é uma expressão artística capaz de comunicar uma história (WASZKIEWICZ, 2022).

Neste sentido, a linha tênue que separa o real do fictício se torna um espaço de conexão, onde as experiências vividas no jogo podem influenciar a maneira como se percebe e se relaciona no mundo real. As práticas culinárias, representadas, evocam a riqueza de tradições que revelam como a gastronomia vai além da mera nutrição, sendo um elo entre culturas. Tanto os jogos quanto a culinária oferecem uma plataforma para explorar a diversidade humana, celebrar a criatividade e promover a compreensão mútua (PIZARRO, 2023).

À luz da globalização, essa interconexão se torna ainda mais significativa. Em um mundo onde as culturas se encontram e interagem com mais frequência, a antropologia, ao estudar essas dinâmicas, revela como a comida e obras fictícias são

expressões de identidade que podem transcender fronteiras, oferecendo uma nova compreensão do que significa pertencer a um grupo (NORENZAYAN, 2024).

Culturalmente, ensopados são reverenciados por suas qualidades nutritivas e pelo conforto emocional que proporcionam. No caso do *cassoulet* francês, prato tradicionalmente preparado com carnes gordurosas e feijões, cozidos lentamente, representando paciência e o cuidado na culinária. O *Irish stew*, por outro lado, carrega a simplicidade dos ingredientes da terra — carne de carneiro ou boi com batatas e cenouras, cozidos até atingirem uma textura macia (MOSKIN, 2018).

A inspiração para o prato elaborado vem tanto de tradições culinárias ao redor do mundo quanto do universo da trama. Ensopados são pratos profundamente enraizados na história da gastronomia, representando um alimento que simboliza calor, sustento e conforto, algo que também pode se ver sendo consumido em vários momentos do jogo (WASZKIEWICZ, 2022).

### 3 METODOLOGIA E DISCUSSÕES

A metodologia utilizada neste trabalho baseou-se em pesquisa bibliográfica e experimental. A pesquisa bibliográfica fundamentou-se em livros, artigos, meios digitais e materiais acadêmicos que discutem a interseção direta ou indireta entre a gastronomia e videogames, além de estudos sobre a criação de pratos culinários inspirados em elementos culturais. Já a pesquisa experimental envolveu a aplicação prática desse conhecimento por meio do desenvolvimento de um prato baseado no jogo escolhido, transpondo ingredientes fictícios para o mundo real (VERGARA, 2013).

A concepção do prato começou com a escolha dos ingredientes que seriam traduzidos para a receita. A combinação de maçãs, carne de porco, especiarias, ervas frescas e legumes foi selecionada com base na possibilidade de criar um prato que unisse simplicidade e profundidade de sabores, além de remeter a um ambiente rústico e de conforto.

Apesar de parecer um simples ensopado, o processo de elaboração incluiu testes para ajustar as proporções, os tempos de cocção e o equilíbrio de sabores. O caldo usado como base, feito com suã suína e legumes, foi testado para garantir uma textura rica e encorpada devido ao colágeno presente na carne e com sabor um tanto

complexo com a adição de ervas para aromatizar. A proporção dos ingredientes, assim como modo de preparo e observações se encontram no quadro 1 a seguir.

**QUADRO 1** – Ficha técnica caldo

<b>FICHA TÉCNICA DE PRODUÇÃO</b>			
Prato:	<b>Caldo de suã com legumes</b>		
Categoria:	Preparação Líquida / Base		
Nº e peso das porções:	Aprox. 2L		
Aluno:	Gustavo Rhodes Silva		
<b>INGREDIENTE:</b>	<b>QUANT.</b>	<b>UNIDADE</b>	<b>OBSERVAÇÕES</b>
Suã suína	500	g	Pedaços com osso.
Cebola	130	g	
Cenoura média	300	g	Previamente descascadas.
Salsão	200	g	Aproximadamente 2 talos.
Dente de alho	15	g	Amassados com a faca.
Alho Poró	200	g	
Tomilho e Louro	20	g	Amarrados com um barbante.
Azeite	10	g	Um fio de azeite.
Sal	18	g	
Pimenta do reino moída	8	g	
Cominho	8	g	
Cachaça	20	g	
Água	2	Kg	
<b>MODO DE PREPARO:</b>			
<b>MISE-EN-PLACE:</b>			
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Higienizar os legumes.</li> <li>2. Cortar as cebolas, cenouras, salsão e alho poró em cubos grandes de 2-3 cm. Reservar.</li> <li>3. Cortar a suã em pedaços de 3 cm.</li> <li>4. Marinar a carne com cachaça, sal, pimenta do reino, cominho e alho. Reservar.</li> </ol>			
<b>EXECUÇÃO:</b>			
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Levar uma panela de pressão (sem a tampa) ao fogo médio. Quando aquecer, regar com o azeite e adicionar os pedaços de suã para selarem de ambos os lados por 5 minutos cada. Após isso transferir os pedaços para uma travessa.</li> <li>2. Refogar na mesma panela primeiramente a cebola e quando estiver dourada adicionar o restante dos legumes até dourarem bem.</li> <li>3. Retornar com a carne para a panela e dar uma última refogada.</li> <li>4. Adicionar a água, o tomilho e o louro e deixe cozinhar na pressão por aproximadamente 20 minutos.</li> <li>5. Desligar o fogo. Deixar a pressão sair completamente antes de abrir a tampa.</li> <li>6. Coar o caldo com ajuda de uma peneira.</li> </ol>			
<b>OBSERVAÇÕES</b>			
- O caldo pode ser armazenado na geladeira por até 5 dias, ou no congelador por até 3 meses.			

Fonte: o autor.

Além do caldo, foram realizados testes para ajustar o equilíbrio entre o sabor agridoce e o perfil das especiarias. As maçãs caramelizadas passaram por ajustes para intensificar seu dulçor natural, enquanto as especiarias utilizadas foram dosadas com cuidado entre os testes. O objetivo era garantir que esses elementos realçassem o prato de forma equilibrada, sem dominar o sabor ou se tornarem imperceptíveis.

A barriga suína, elemento central do prato, foi cuidadosamente limpa para remover resíduos de pele e gordura, assegurando uma textura uniforme e agradável sensorialmente. O corte dos pedaços foi padronizado, e o tempo de cocção longa foi ajustado para garantir suculência, resultando em pedaços que desmancham na boca, sem perder sua integridade. Esse tempo de cocção também permitiu que a carne absorvesse os sabores do caldo, criando um resultado robusto e harmonioso.

Os minis vegetais, como a cenoura baby e a batata bolinha, foram cozidos separadamente antes de serem incorporados ao ensopado, garantindo que preservassem sua textura firme e suas cores vibrantes. Esse método também evitou que a batata liberasse amido, o que poderia comprometer a clareza e a apresentação do prato. A escolha de cozinhar os vegetais separadamente permitiu um controle maior sobre o ponto de cocção, assegurando que cada ingrediente mantivesse suas características individuais, enquanto contribuía para a harmonia geral.

Para atingir a textura desejada no caldo, foi preparado um *roux* escuro, uma mistura de manteiga e farinha cozida lentamente até atingir uma coloração marrom profunda. Esse *roux* não só adicionou espessura, mas também conferiu um sabor levemente tostado ao caldo. Além disso, sua cor rica contribuiu para um aspecto visual mais atraente, complementando os demais elementos e garantindo um resultado final encorpado e equilibrado.

Esses ajustes minuciosos, aliados às técnicas e aos testes realizados, possibilitaram a construção de um preparo saboroso. Ao combinar todos os elementos foi possível alcançar um resultado final que reflete a complexidade e a riqueza dos ingredientes. Esse processo de aperfeiçoamento contínuo culminou na versão final do prato, como registrado na ficha técnica apresentada a seguir no quadro 2, que detalha o preparo definitivo, incluindo a adição de ervas que ajudam a temperar e dar cor ao ensopado.

**QUADRO 2** – Ficha técnica ensopado

<b>FICHA TÉCNICA DE PRODUÇÃO</b>			
Prato:		<b>Ensopado de Hyrule</b>	
Categoria:		Prato principal	
Nº e peso das porções:		6-8 porções de 450g	
Aluno:		Gustavo Rhodes Silva	
<b>INGREDIENTE:</b>	<b>QUANT.</b>	<b>UNIDADE</b>	<b>OBSERVAÇÕES</b>
Caldo de suã com legumes	1,5	Kg	
Barriga suína	1	Kg	Remover pele e gordura e cortar em cubos de 4cm.



Cenoura Baby (torneada)	200	g	Previamente descascadas.
Batata Bolinha (Pirulito, etc.)	200	g	
Maçã Gala	650	g	Descascadas.
Tomatinho Grape	160	g	Cortados ao meio em sentido horizontal.
Ervilha torta	6	und.	Remover a fibra das vagens.
Mini milho em conserva	6	und.	Cortados ao meio em sentido vertical.
Manteiga	35	g	
Farinha de trigo	30	g	
Molho Shoyu	30	g	
Sal	20	g	
Pimenta do reino moída	8	g	
Páprica defumada	10	g	
Cachaça	20	g	
Limão	30	g	Apenas o suco.
Dente de alho	15	g	Amassados com a faca.
Cheiro verde	20	g	
Tomilho fresco	3	g	Aproximadamente 3 galinhos.
Azeite de oliva	15	g	Um fio de azeite.
Vinagre de arroz	10	g	
Cravo	1,5	g	Aproximadamente 5 unidades.
Canela em pau	3	g	Aproximadamente 1 unidade.
Cardamomo	2	g	Amassados com a faca.
Anis estrelado	2	g	Quebrados em pedaços.
Água	15	g	
Açúcar	8	g	

#### MODO DE PREPARO:

##### **MISE-EN-PLACE:**

1. Higienizar os legumes.
2. Cortar as batatas em *quartier* (quatro partes).
3. Cortar as maçãs em cubos de 2 a 3 cm.
4. Temperar os cubos de barriga com cachaça, limão, sal, pimenta, páprica e alho. Deixar descansar.

##### **EXECUÇÃO:**

1. Aquecer o caldo em uma panela grande e reservar.
2. Selar os cubos de carne temperados em uma frigideira com azeite até dourarem bem. Em seguida, transferir para a panela com o caldo e deixar cozinhar em fogo baixo até ficarem bem macios (Aprox. 1h 30.).
3. Cozinhar com tomilho as batatas e as cenouras até ficarem al dente (Aprox. 7 minutos). Adicionar ao caldo.
4. Caramelizar as maçãs:
  - Aquecer as especiarias em uma frigideira.
  - Adicionar os cubos de maçã junto da água e o açúcar até que cozinhem e a água evapore.
  - Quando os cubos estiverem caramelizados, adicionar o vinagre e 5g de manteiga, misturando até incorporar e em seguida adicionar ao caldo
5. Derreter o restante da manteiga e adicionar a farinha e mexer até obter um *roux* escuro. Incorporar ao ensopado para engrossar.
6. Branquear as ervilhas e fazer cortes diagonais.
7. Tostar os milhos em uma frigideira com manteiga.
8. Finalizar o ensopado com shoyu, cheiro verde, tomates, ervilhas e milho. Misturar e ajustar o sal se necessário.

#### OBSERVAÇÕES

- Caso necessário, absorver excesso de gordura do caldo antes de adicionar os ingredientes.

Fonte: o autor.

O empratamento escolhido, apresentado na figura 1, utilizando uma miniatura de panela de ferro e *bowls* de bambu, evoca uma estética rústica e funcional, presente em diversas culturas ao redor do mundo, especialmente na Ásia. O uso do bambu, além de remeter à sustentabilidade, simboliza uma conexão com a natureza. Essa escolha reflete a essência de *Breath of the Wild*, no qual Link interage diretamente com o ambiente, obtendo seus recursos e cozinhando suas refeições sobre uma fogueira. Assim, o empratamento não só traduz um aspecto visual, mas também remete à relação entre o ser humano e a natureza, característica central tanto do jogo quanto do prato.

**FIGURA 1** – O Ensopado de Hyrule.



Fonte: Arquivo pessoal (2024).

## 4 CONCLUSÕES

Foi possível alcançar o objetivo proposto de criar um prato inspirado nos elementos culinários presentes no jogo escolhido. Ao adaptar ingredientes fictícios para ingredientes reais, é possível estabelecer um paralelo entre a cultura gastronômica presente na trama e as tradições culinárias do mundo real. Esse processo demonstrou como os videogames podem não apenas entreter, mas também educar, trazendo à tona um conhecimento cultural, permitindo ao jogador – e ao cozinheiro – explorar novas conexões entre diferentes culturas e suas práticas. Além disso, os jogos, ao incorporar elementos culturais autênticos, abrem espaço para uma reflexão mais profunda sobre como a gastronomia pode ser uma forma de arte que une narrativas, criatividade e tradição. Assim, este trabalho pode demonstrar que os videogames oferecem mais do que diversão; eles têm muito a ensinar sobre diversidade e a importância de preservar e compartilhar as tradições e memórias – culinárias ou não – de diferentes povos. A experiência de transformar essas influências fictícias em uma realidade gastronômica não apenas cumpriu o objetivo, mas também ampliou a visão artística e cultural sobre o papel da comida, tanto no mundo fictício quanto na realidade.

## REFERÊNCIAS

DAM, Ashley. Is this the real life? Is this just fantasy? Food, Cooking, and Eating in Video Games. **Platypus - The Castac Blog**, 2023. Disponível em: <https://blog.castac.org/2023/05/is-this-the-real-life-is-this-just-fantasy-food-cooking-and-eating-in-videogames>. Acesso em: 09 set. 2024.

GORDON, Lewis. Sizzling Dishes and Stressful Meals Give Video Games Warmth. **The New York Times**, 2023. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2023/11/22/arts/venba-video-games-food.html>. Acesso em: 09 set. 2024.

MOSKIN, Julia. The art of the beef stew. **The New York Times**, Nova York, 4 abr. 2018. Seção D, p. 1. Disponível em: <https://link.gale.com/apps/doc/A533218723/AONE?u=anon~ef37160d&sid=googleScholar&xid=b738f9cf>. Acesso em: 4 nov. 2024.

NINTENDO. **The Legend of Zelda, Breath of the Wild: Creating a Champion**. 1.ed. Dark Horse Books, 20 nov. 2018.

NORENZAYAN, Ara et al. **The intersection of culture and cuisine: How food shapes our identity.** The University of British Columbia, 2024. Disponível em: <https://www.arts.ubc.ca/news/the-intersection-of-culture-and-cuisine-how-food-shapes-our-identity/>. Acesso em: 13 out. 2024.

PIZARRO, Mario Cerezo et al. The Cultural Impact of Video Games: A Systematic Review of the Literature. **Revista Education Sciences**, Suíça, v. 13, n. 1, p. 2-4, 2023. Disponível em: <https://www.mdpi.com/2227-7102/13/11/1116>. Acesso em: 13 out. 2024.

VERGARA, S. C. **Projetos e relatórios de pesquisa em administração.** 1.ed. São Paulo: Atlas, 2013.

WASZKIEWICZ, Agata. **Delicious Pixels: Food in Video Games.** Gruyter Oldenbourg, 1. ed, 6 jun. 2022.